

Perancangan UI/UX Aplikasi Zaafer Mobile Menggunakan Metode Design Thinking

Adinda Abidah Ardelia¹, Muhammad Irsyad²✉, Reski Mai Chandra³, Muhammad Affandes⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

irsyadtech@uin-suska.ac.id

Abstract

Zaafer is a company specializing in slim-fit men's Muslim attire, operating an official e-commerce site at www.zaaferindonesia.id. After interviewing ten users who had previously shopped on the Zaafer website, we found that they did not receive real-time notifications and felt more comfortable shopping via an Android app rather than through the website. This insight motivated the design of a mobile-based Zaafer application to enhance the user experience. The relationship between user interface interactions and UX is a critical factor in application design. This study aims to design the UI/UX of the Zaafer mobile application using the Design Thinking methodology, which comprises five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. Prototype testing of the Zaafer mobile app using the Single Ease Question method yielded a score of 6.33 out of 7, indicating a good rating. Based on these results, we conclude that the UI/UX design of the Zaafer mobile application is well accepted by users.

Keywords: Zaafer, Mobile, Website, Design Thinking, Single Ease Question

Abstrak

Perusahaan Zaafer merupakan perusahaan bergerak di bidang pakaian Muslim *slimfit* pria yang memiliki *website* www.zaaferindonesia.id sebagai *website* resmi tempat transaksi jual beli pakaian Zaafer. Setelah dilakukan wawancara terhadap 10 orang pengguna yang pernah berbelanja menggunakan *website* Zaafer, permasalahan yang dialami pengguna saat menggunakan *website* Zaafer sebelumnya, yaitu pengguna tidak mendapatkan notifikasi secara *real-time*. Pengguna merasa lebih nyaman saat berbelanja menggunakan aplikasi berbasis *android* daripada berbelanja menggunakan *website*. Hal itu menjadi pertimbangan untuk merancang aplikasi Zaafer berbasis *mobile* untuk meningkatkan *User Experience*. Keterkaitan interaksi antarmuka atau yang disebut User Interface dengan pengalaman pengguna atau yang disebut User Experience (UX) menjadi salah satu faktor penting dalam perancangan aplikasi. Studi ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi Zaafer berbasis *mobile* menggunakan metode *Design Thinking*. Terdapat 5 tahapan dalam metode *Design Thinking* yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Setelah pengujian prototype Zaafer berbasis *mobile* menggunakan metode Single Ease Question mendapatkan skala 6,33 dari 7 dan dikategorikan baik. Dari hasil tersebut, disimpulkan bahwa rancangan UI/UX Aplikasi Zaafer berbasis *mobile* dapat diterima oleh pengguna.

Kata kunci: Zaafer, Mobile, Website, Design Thinking, Single Ease Question

INFEB is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Perusahaan Zaafer merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pakaian Muslim *slimfit* pria yang memiliki *website* www.zaaferindonesia.id sebagai *website* resmi transaksi jual beli. Penggunaan *website* Zaafer memiliki berbagai manfaat. Namun sebagai sistem manajemen, aplikasi berbasis *website* memiliki beberapa keterbatasan yang mempengaruhi pengalaman pengguna dalam bertransaksi. Setelah melakukan wawancara terhadap pengguna Zaafer, permasalahan yang dialami pengguna dalam menggunakan *website* Zaafer yaitu, pengguna membutuhkan notifikasi secara *real-time* dan pengguna merasa lebih nyaman dalam menggunakan aplikasi berbasis *android* daripada *website*. Penelitian juga menunjukkan bahwa pengguna berbelanja menggunakan aplikasi mencapai tingkat kepuasan yang tinggi [1]. Keterkaitan interaksi antarmuka atau yang disebut *User Interface* (UI) dengan pengalaman pengguna atau yang disebut *User Experience* (UX)

menjadi salah satu faktor penting dalam perancangan aplikasi, sehingga istilah UI UX sering kali digunakan [2]. Metode *Design Thinking* merupakan metode yang paling sering digunakan dalam perancangan UI *onlineshop* [3]. Dalam perancangan UI/UX aplikasi Zaafer berbasis *mobile* lebih sesuai perancangannya menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan metode yang menghasilkan ide dan solusi melalui proses empati yang berkonsentrasi pada perspektif pada pengguna [4].

Peneliti membahas beberapa penelitian terdahulu dengan metode yang sama terkait perancangan UI/UX menggunakan metode *Design Thinking*. Penelitian pertama dilakukan pada tahun 2023 yaitu studi Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Perancangan *User Interface* Aplikasi Bakery'lils sebagai Platform Digital Penjualan Kue yang dilakukan oleh Hilalia Nur Agustin, Dian Permata Sari, dan Rian Andrian dari Universitas Pendidikan Indonesia. Alasan penelitian dilakukan yaitu untuk merancang UI/UX Aplikasi di

Bakery'lils sehingga proses pemesanan lebih efisien dan efektif. Pada tahap *testing* menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) menghasilkan nilai sangat baik. Penelitian lainnya dilakukan pada tahun 2022 oleh Ade Suryadana, Dimas Sasongko, dan Setiya Nugroho dari Universitas Muhammadiyah Magelang, penelitian membahas studi kasus Penerapan Metode *Design Thinking* dalam *Website Waste 4 Change* untuk Mengoptimalkan Fitur Pengiriman Sampah. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) dan mendapatkan skor 6.125 dari 7 dan termasuk kategori baik. Berdasarkan penjelasan 2 penelitian terdahulu dengan metode serupa, penulis memilih *design thinking* sebagai metode untuk membuat perancangan UI/UX aplikasi Zaafer berbasis *mobile*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perancangan UI aplikasi Zaafer versi *mobile* dengan menerapkan metode *Design Thinking* yang dibuat menggunakan aplikasi Figma. Penelitian ini tidak hanya akan memberikan tampilan baru untuk aplikasi Zaafer versi *mobile*, tetapi juga solusi permasalahan desain dalam berbentuk rancangan UI yang dilengkapi fitur-fitur tambahan baru yang mempermudah *user* dan perusahaan dalam menjalankan transaksi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX Aplikasi Zaafer berbasis *mobile*. *Design Thinking* merupakan salah satu metode pendekatan yang digunakan sebagai inovasi yang strategis dalam perancangan dan memerlukan pendekatan terhadap pengguna [5]. Metode *Design Thinking* melibatkan analisis masalah pengguna, pengujian asumsi, dan pencarian solusi yang tepat [6]. Metode *Design Thinking* terdiri dari 5 tahap digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

Empathize, tahapan *Empathize* melibatkan pemahaman yang dirasakan pengguna melalui wawancara yang untuk mendapatkan pengetahuan tentang diri pengguna [7]. Pada tahapan pengumpulan data menggunakan metode *In-depth interview* (IDI) yang melibatkan wawancara terhadap pengguna berisikan pertanyaan terbuka dan memberikan kesempatan untuk memberikan jawaban yang lebih rinci [8]. Pada penelitian ini, wawancara melibatkan 10 orang pengguna website Zaafer untuk mengumpulkan kesulitan yang dihadapi sebelumnya.

Define, tahap *define* untuk mengidentifikasi masalah berdasarkan tahap *emphatize* selanjutnya [9]. Pada tahap ini juga melibatkan pengumpulan informasi, pengembangan hipotesis, serta menetapkan batasan untuk solusi yang dihasilkan [10]. Pada tahapan ini juga membuat user persona untuk mendefinisikan karakteristik pengguna. User persona dibuat meliputi data diri peserta, kebutuhan, tujuan, dan pain points [11]. Pada tahap ini permasalahan yang dialami oleh pengguna website Zaafer akan dituangkan di pain point untuk mendefinisikan masalah yang akan diselesaikan melalui rancangan UI/UX aplikasi Zaafer berbasis *mobile*. Setelah pain point dibuat selanjutnya membuat *prioritization mapping* untuk menentukan kebutuhan pengguna yang lebih penting.

Ideate, proses *Ideate* untuk mengumpulkan ide-ide yang menjadi ide solusi dari permasalahan yang didefinisikan sebelumnya [12]. Pada tahapan *ideate* membutuhkan *brainstorming* untuk diperlukan seperti perbaikan tata layar tampilan, penambahan atau pengurangan fitur, serta peningkatan pengalaman pengguna (UX) dalam menggunakan aplikasi Zaafer *mobile*. Pada penelitian ini proses pengumpulan ide yang dipetakan melalui *prioritization mapping* untuk mengetahui prioritas dari setiap fiturnya yang akan diwujudkan dalam *prototype* [13]. Setelah mengetahui kebutuhan prioritas, solusi akan perlukan flowchart aplikasi Zaafer berbasis *mobile*.

Prototype, tahapan *prototype* merupakan tahapan yang menampilkan bentuk UI yang telah diperbarui dari jenis *font*, warna yang digunakan, dan fitur lainnya [14]. Pada tahap *prototype*, dilakukan penyesuaian tata letak dan elemen UI, serta penambahan fitur sesuai kebutuhan pengguna [15]. *Prototype* akan dibuat menggunakan aplikasi Figma untuk memberikan visual dari tahap *ideate* sebelumnya. Pada tahap perancangan aplikasi Zaafer *mobile* diperlukan rancangan antar muka pengguna berdasarkan ide-ide yang telah dipilih. Hal itu diperlukan perubahan tata letak, elemen-elemen yang digunakan, serta penambahan atau pengurangan fitur yang diperlukan untuk di aplikasi Zaafer. Pada tahap *prototype* menghasilkan *low fidelity* (lo-fi) dan *high fidelity* (hi-fi) dari aplikasi Zaafer berbasis *mobile*. *Low fidelity* (lo-fi) atau yang juga disebut *Wireframe* merupakan gambar perancangan yang tidak memiliki detail yang lengkap dengan tujuan untuk mengevaluasi dan mengumpulkan respons dari pengguna [16]. *High fidelity* (hi-fi) merupakan proses desain UI yang menghasilkan tampilan yang sangat detail dan menyerupai produk jadi [17].

Testing, tahapan *testing* merupakan tahapan pengujian *prototype* yang telah dibuat sebelumnya untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna [18]. Aspek yang perlu diperhatikan yaitu kinerja aplikasi dan pengalaman pengguna terhadap desain aplikasi yang baru [19]. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) terhadap 20 orang pengguna yang pernah berbelanja di website Zaafer dan 5 orang dari perusahaan Zaafer. Metode SEQ

merupakan metode pengujian terhadap tugas tertentu dan memberikan nilai sesuai skala yang telah ditentukan [20]. *Single Ease Question* menggunakan skala 1-7 dimana skala 1 itu diartikan sangat sulit dan skala 7 diartikan sangat mudah. Setelah itu skor yang didapatkan akan dihitung menggunakan perumusan rata-rata, sehingga mendapatkan hasil penilaian dari rancangan UI UX Aplikasi Zaafer *mobile*.

3. Hasil dan Pembahasan

Tahap pertama pada metode *Design Thinking* yaitu *emphatize* yang menggunakan empati untuk memahami permasalahan sebenarnya dialami pengguna. Empati dicapai melalui proses wawancara pengguna untuk mendeskripsikan kebutuhan dan permasalahan yang dialami pengguna. Peneliti melakukan wawancara menggunakan pertanyaan terbuka dan memberikan kesempatan untuk pengguna menceritakan pengalamannya dalam menggunakan website Zaafer sebelumnya. Setelah melakukan wawancara kepada pengguna yang pernah membeli Zaafer melalui *website*, peneliti juga melakukan survei terhadap aplikasi kompetitor seperti Shopee, Tokopedia, Tiktokshop yang merupakan aplikasi yang pernah digunakan oleh responden dalam membeli pakaian.

Berdasarkan hasil proses analisis, ditemukan beberapa permasalahan yang dialami oleh pengguna dalam menggunakan website Zaafer. Pertama, pengguna kesulitan mengetahui jadwal open batch karena tidak tersedia informasi yang jelas dan terjadwal. Kedua, pengguna tidak dapat membedakan antar produk karena tampilan dan penamaan produk yang mirip, tanpa adanya pembeda visual atau deskripsi yang memadai. Ketiga, tidak tersedianya informasi tentang status pesanan serta estimasi waktu pengiriman membuat pengguna merasa tidak yakin terhadap proses pembelian.

Keempat, detail produk yang tersedia sangat terbatas-tidak terdapat deskripsi yang menjelaskan manfaat, spesifikasi, maupun ulasan dari pembeli sebelumnya. Kelima, pengguna tidak bisa mengakses riwayat pembelian, sehingga menyulitkan mereka dalam melakukan pelacakan atau pemesanan ulang. Keenam, absennya fitur chat langsung membuat komunikasi antara pengguna dan penjual menjadi tidak efisien. Ketujuh, sistem pembayaran dinilai kurang praktis, karena belum terintegrasi dengan metode yang efisien atau populer. Kedelapan, banyak pengguna mengaku kesulitan memahami instruksi atau navigasi karena penggunaan bahasa dan antarmuka yang kurang ramah. Terakhir, sistem notifikasi belum berjalan secara real-time sehingga pengguna sering terlambat mendapat informasi penting seperti pembukaan batch atau status transaksi.

Selain melakukan *in-depth interview* (IDI) dan analisis kompetitor, peneliti juga melakukan observasi pada *website* Zaafer untuk lebih mengetahui *flow* pada pemesanan produk Zaafer. Ditemukan bahwa diperlukan beberapa perubahan *user interface* (UI)

untuk meningkatkan *User Experience* (UX) dalam rancangan aplikasi Zaafer berbasis *mobile*.

Define, tahapan selanjutnya yaitu *define*. Tahap *define* bertujuan untuk merumuskan permasalahan dan kebutuhan pengguna dari tahapan *emphaty* dari pengguna *website* Zaafer sebelumnya. Tujuan dari fase *define* yaitu menyelesaikan permasalahan yang dialami pengguna dan menindak lanjuti permasalahan tersebut sehingga mendapatkan solusi terbaik di aplikasi Zaafer berbasis *mobile*. Selanjutnya user persona ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. User Persona

Setelah *user persona*, peneliti membuat *pain point* dari pengguna *website* Zaafer sebelumnya untuk mempermudah definisi masalah yang akan diselesaikan di aplikasi Zaafer berbasis *mobile*. Selanjutnya *pain point* ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pain Point

Setelah permasalahan yang dihadapi pengguna dipetakan melalui *pain point*, *Prioritization mapping* berguna untuk menentukan kebutuhan yang diutamakan lebih dahulu dalam rancangan UI Aplikasi Zaafer *Mobile*. Selanjutnya *Prioritization Map* ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Prioritization Map

Ideate, setelah tahapan *emphatize* dan *define* dilakukan, maka permasalahan yang dapat disimpulkan yaitu pengguna kesulitan membaca perintah, kurangnya notifikasi *open batch* atau produk kembali tersedia, kurangnya informasi deskripsi produk, dan pengguna kesulitan memilih produk

karena tidak mengetahui perbedaan produk satu dengan produk lainnya.

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang dialami pengguna, beberapa ide solusi telah dirumuskan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan platform Zaafer. Solusi tersebut mencakup penambahan fitur pencarian produk berdasarkan kata kunci dan pengelompokan produk dalam kategori yang memudahkan navigasi. Untuk memperjelas informasi produk, disediakan deskripsi yang lebih detail mencakup bahan kain, jenis kancing, dan ukuran, serta ditambahkan ulasan dari pengguna lain guna meningkatkan kepercayaan. Sistem pelacakan pesanan secara real-time juga diusulkan agar pengguna mengetahui posisi pesanan mereka. Guna memperlancar komunikasi, fitur chat langsung dari aplikasi perlu dihadirkan.

Selain itu, metode pembayaran dioptimalkan agar lebih efisien dan cepat. Notifikasi pembukaan batch akan dikirim secara real-time untuk mencegah keterlambatan informasi. Alur pengiriman dibuat lebih detail agar pengguna memahami tahapan prosesnya. Fitur perbandingan (compare) antar produk juga disarankan untuk membantu pengguna dalam membuat keputusan pembelian. Fitur riwayat pembelian memungkinkan pengguna melihat transaksi sebelumnya. Terakhir, visualisasi produk akan disesuaikan dengan informasi yang akurat dan ditampilkan menggunakan paduan warna yang ramah dan mudah dibaca agar pengguna tidak kesulitan memahami konten visual.

Setelah mendapatkan ide solusi untuk permasalahan yang akan diwujudkan pada aplikasi rancangan Zaafer berbasis *mobile*, maka diperlukan *flowchart* baru. *Flowchart* bertujuan untuk mengetahui alur *task* yang harus diselesaikan pengguna. *Prototype*, setelah mendapatkan ide untuk permasalahan dari tahapan *ideate*, ide solusi tersebut yang akan diwujudkan dalam tahap *prototype* aplikasi Zaafer berbasis *mobile*. *Prototype* terdiri dari *low fidelity* (lo-fi) dan *high fidelity* (hi-fi). Berikut rancangan tampilan *low fidelity* (lo-fi) dan *high fidelity* (hi-fi) dari aplikasi Zaafer berbasis *mobile*. Selanjutnya Low Fidelity (lo-fi) aplikasi Zaafer berbasis *mobile* ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Low Fidelity (lo-fi) aplikasi Zaafer berbasis *mobile*



Gambar 6. High Fidelity (hi-fi) aplikasi Zaafer berbasis

Testing, pada tahap testing melakukan *testing* menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) terhadap rancangan UI UX aplikasi Zaafer *Mobile*. Tahap *testing* melibatkan 5 orang dari perusahaan Zaafer, 10 orang Perempuan, dan 10 orang laki-laki sehingga total responden berjumlah 25 orang. Pengguna diminta untuk mengerjakan 20 tugas dan memberi nilai dari skala 1-7 untuk menilai kemudahan dalam mengerjakan tugas. Selanjutnya Skenario Tugas *Single Ease Question* (SEQ) disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Skenario Tugas *Single Ease Question* (SEQ)

No	Task
T1	Pengguna membuat akun baru, kemudian masuk menggunakan akun tersebut
T2	Pengguna mendapatkan notifikasi seputar produk
T3	Pengguna dapat mencari pakaian yang diinginkan menggunakan fitur pencarian
T4	Pengguna dapat mencari produk melalui kategori produk
T5	Pengguna dapat melihat kumpulan foto produk
T6	Pengguna dapat memahami deskripsi produk
T7	Pengguna memahami kata kunci produk
T8	Pengguna dapat menambahkan produk ke keranjang
T9	Pengguna dapat melihat review produk
T10	Pengguna dapat memasukkan barang ke keranjang
T11	Pengguna dapat mencheckout produk Zaafer dari keranjang
T12	Pengguna dapat mencheckout langsung produk Zaafer
T13	Pengguna dapat mengerti posisi lokasi pesanan melalui track pesanan
T14	Pengguna dapat menanyakan produk menggunakan fitur chat
T15	Pengguna dapat memilih produk mengerti perbedaan produk menggunakan fitur compare
T16	Pengguna dapat melakukan perubahan pada data diri pada akun
T17	Pengguna dapat melakukan perubahan alamat dan detail penerima
T18	Pengguna dapat menggunakan fitur riwayat pembelian
T19	Pengguna dapat memahami syarat dan ketentuan dalam pembelian
T20	Pengguna dapat keluar dari aplikasi Zaafer berbasis <i>mobile</i>

4. Kesimpulan

Setelah seluruh rangkaian penelitian dilakukan, telah menghasilkan rancangan *prototype* aplikasi Zaafer berbasis *mobile* berdasarkan pernyataan masalah menggunakan metode *Design Thinking*. Pada tahapan terakhir yaitu testing, rancangan UI/UX aplikasi Zaafer berbasis *mobile* diuji menggunakan metode *Single*

Ease Question (SEQ). Pada tahap testing melibatkan 10 orang pengguna laki-laki, 10 orang pengguna Perempuan, serta 5 orang dari perusahaan Zaafer. Pengujian dilakukan dengan total responden 25 orang untuk menyelesaikan 20 tugas. Hasil dari rancangan UI/UX Aplikasi Zaafer berbasis *mobile* mendapatkan skor 6,33 dari 7 yang termasuk kategori baik. Skor tersebut mengalami peningkatan dari *website* Zaafer sebelumnya. Peneliti berharap pada penelitian selanjutnya membahas tentang pengembangan aplikasi Zaafer berbasis *mobile* menjadi aplikasi yang siap pakai.

Daftar Rujukan

- [1] Larano, A. L., Cubelo, S. L., Ederio, N. T., Teves, L. L., Mallillin, Spc, Sr. M. R., Palijo, Spc, Sr. H. S. T., ... Tiu, C. C. (2023). Perceived Benefits of Online Shopping and its Implications on the Online Shopping Behavior of Millennials and Gen Z's. *Cognizance Journal of Multidisciplinary Studies*, 3(6), 330–340. DOI: <https://doi.org/10.47760/cognizance.2023.v03i06.020> .
- [2] Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. DOI: <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730> .
- [3] Willyan, A. C., Fajar, M., & Zaman, B. (2022). Analisis dan Desain Kembali Ui Game Smartest Brain Menggunakan Metode Design Thinking. *Kharisma Tech*, 17(2), 30–44. DOI: <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v17i2.231> .
- [4] Amin, Z., & Pasha, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dan Agile dalam Rancang Bangun Aplikasi Penjualanku. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(3), 755–766. DOI: <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3117> .
- [5] Soedewi, S. (2022). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Website UMKM KIRIHUCI. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. DOI: <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378> .
- [6] Surachman, C. S., Andriyanto, M. R., Rahmawati, C., & Sukmasetya, P. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in. *TeKa*, 12(02), 157–169. DOI: <https://doi.org/10.36342/teika.v12i02.2922> .
- [7] Madawara, H. Y., Tanaem, P. F., & Bangkalang, D. H. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi KTM Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 111–125. DOI: <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.560> .
- [8] Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. DOI: <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513> .
- [9] Mustaib, R. I., Agitha, N., & Anjarwani, S. E. (2023). DESAIN Ui/Ux Sistem Informasi Kerjasama Internasional Universitas Mataram. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, Dan Aplikasinya (JTika)*, 5(2), 225–236. DOI: <https://doi.org/10.29303/jtika.v5i2.324> .
- [10] Aziz, F., Saputri, D. U. E., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). *Jurnal Infortech*, 5(1), 1–8. DOI: <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i1.15156> .
- [11] Pratama, Y. A. S., & Supriyadi, S. (2022). Pengembangan UI/UX Berbasis Metode Design Thinking Fitur Send Your Waste Perusahaan Waste4change. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 99–110. DOI: <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.554> .
- [12] Oktaviani, B., Chandra, R. M., Irsyad, M., & Pizaini, P. (2023). Desain Sistem Pemasaran Produk UMKM dengan Konsep UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(3), 980–987. DOI: <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3387> .
- [13] Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(4), 980. DOI: <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442> .
- [14] Milda Puspita, S., & Apriyanti, N. (2023). The UI/UX Design with Design Thinking Method for The University Complaint Website. *Information Technology International Journal*, 1(1). DOI: <https://doi.org/10.33005/itij.v1i1.2> .
- [15] Camburn, B., Viswanathan, V., Linsey, J., Anderson, D., Jensen, D., Crawford, R., Wood, K. (2017). Design prototyping methods: State of the art in strategies, techniques, and guidelines. *Design Science*, 3. DOI: <https://doi.org/10.1017/dsj.2017.10> .
- [16] Gudoniene, D., Staneviciene, E., Buksnaitis, V., & Daley, N. (2023). The Scenarios of Artificial Intelligence and Wireframes Implementation in Engineering Education. *Sustainability (Switzerland)*, 15(8). DOI: <https://doi.org/10.3390/su15086850> .
- [17] Zukhran Shafarazq, Visco Adam Bramasta, Lintang Ardi Avdillah, & Yoga Sahria. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Edukasi Dan Konsultasi Kondisi Kesehatan Mental. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi Dan Teknologi*, 1(2), 82–95. DOI: <https://doi.org/10.59407/jrsit.v1i2.168> .
- [18] Kwon, J., Choi, Y., & Hwang, Y. (2021). Enterprise design thinking: An investigation on user-centered design processes in large corporations. *Designs*, 5(3). DOI: <https://doi.org/10.3390/designs5030043> .
- [19] Agustin, H. N., Sari, D. P., & Andrian, R. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Bakery'lils Sebagai Platform Digital Penjualan Kue. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 11(2), 206. DOI: <https://doi.org/10.26418/justin.v11i2.55400> .
- [20] Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1). DOI: <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.171> .