

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE CV TIGA JAYA UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Imam Sanjaya¹⁾, Muhammad Akmal Aqila²⁾

^{1,2} Universitas Nusa Putra

Corresponding Author: imam.sanjaya@nusaputra.ac.id

Article Info

Article history:

Received: Des 10, 2025

Revised: Des 17, 2025

Accepted: Des 22, 2025

Published: Feb 01, 2026

Keywords:

User Interface
User Experience
Website
Design Thinking

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada website CV Tiga Jaya dengan tujuan meningkatkan kualitas pengalaman serta kepuasan pengguna dalam mengakses informasi perusahaan dan produk yang ditawarkan. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi perusahaan dalam menghadirkan website yang informatif, mudah dioperasikan, responsif pada berbagai perangkat, serta mampu memperkuat citra profesional di tengah perkembangan teknologi digital. Dataset penelitian diperoleh melalui proses observasi, wawancara, serta pengumpulan data dari pengguna dan calon pengguna website CV Tiga Jaya yang dilaksanakan pada periode Januari hingga Februari 2025.

Metode yang diterapkan adalah Design Thinking yang meliputi lima tahapan, yaitu Pada tahap empathize, peneliti menemukan permasalahan utama berupa navigasi yang kurang intuitif dan keterbatasan informasi produk. Tahap define menghasilkan rumusan kebutuhan pengguna seperti kemudahan navigasi, tampilan visual yang menarik, desain responsif, dan informasi perusahaan yang jelas. Tahap ideate menghasilkan solusi desain yang kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe menggunakan Figma. Hasil pengujian menunjukkan bahwa rancangan UI/UX yang dihasilkan mampu meningkatkan kejelasan informasi, kemudahan penggunaan, dan kenyamanan pengguna, sehingga metode Design Thinking dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas UI/UX website CV Tiga Jaya.



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY SA 4.0)

1. PENDAHULUAN

Design Thinking merupakan metode pemecahan masalah yang berorientasi pada manusia (human-centered approach) dengan menempatkan kebutuhan dan pengalaman pengguna sebagai fokus utama dalam proses perancangan. Metode ini banyak digunakan dalam pengembangan produk digital karena mampu menghasilkan solusi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Design Thinking menggabungkan empati, kreativitas, dan rasionalitas untuk memecahkan permasalahan kompleks secara iteratif. [10]

website kini tidak hanya berperan sebagai sarana penyebaran informasi, melainkan juga mencerminkan citra dan profesionalisme sebuah lembaga atau individu. Oleh karena itu, aspek tampilan visual yang menarik (UI) serta kemudahan interaksi pengguna (UX) menjadi faktor penting. Kehadiran pendekatan *Design Thinking* dinilai efektif dalam menyelesaikan berbagai tantangan, salah satunya dengan memudahkan pengguna dalam mengakses prototype yang dikembangkan, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih optimal dan berdampak positif [2].

User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan dua konsep utama dalam pengembangan sistem dan aplikasi digital, khususnya website. UI berkaitan dengan aspek visual dan elemen interaktif yang secara langsung digunakan oleh pengguna, seperti tata letak, warna, tipografi, ikon, serta komponen navigasi. UI berfungsi sebagai media komunikasi antara sistem dan pengguna agar interaksi dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Desain UI yang baik harus memperhatikan prinsip konsistensi, kesederhanaan, keterbacaan, serta estetika visual agar pengguna dapat memahami fungsi sistem tanpa kesulitan [9]

Website yang dirancang secara tepat tidak hanya mampu menarik perhatian pengunjung, namun juga dapat meningkatkan kenyamanan, kepuasan pengguna, serta mendukung tercapainya tujuan organisasi. Penerapan UI/UX pada website menjadi kunci dalam menyeimbangkan antara konten yang ditampilkan dengan kebutuhan pengguna secara keseluruhan [1].

2. Metode Penelitian

Antarmuka Pengguna (*User Interface* atau UI) dan Pengalaman Pengguna (*User Experience* atau UX) adalah dua komponen utama dalam merancang produk digital seperti website. UI berfokus pada tampilan visual dan elemen interaktif yang dihadirkan kepada pengguna, sementara UX lebih menyoroti pengalaman menyeluruh yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan sistem, termasuk kemudahan penggunaan, navigasi yang intuitif, serta tingkat kepuasan yang dirasakan.

Menurut Gede et al. [1], UI berfungsi sebagai jembatan antara pengguna dan sistem komputer atau aplikasi, memungkinkan terjadinya interaksi yang efisien. UI membantu proses pertukaran informasi antara pengguna dan sistem operasi dengan menyediakan tampilan grafis yang sederhana, mudah dipahami, namun tetap mampu menyampaikan fungsi secara efektif. Di sisi lain, UX mencakup seluruh pengalaman yang dialami pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk, layanan, atau perusahaan secara keseluruhan. Jakob Nielsen menyatakan bahwa UX mencakup persepsi, pengalaman, serta reaksi pengguna terhadap pemakaian suatu sistem, produk, atau layanan [2].

Dalam penelitian ini, penulis melaksanakan observasi dengan cara mengumpulkan dataset perhari pada bulan Januari-Februari tahun 2025. Kegiatan observasi ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Dari observasi ini, penulis mendapatkan beberapa hasil sebagai berikut:

1. Figma

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempatkan yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif [3].

2. UI/UX

User Interface dan User Experience (UI/UX) memiliki peranan penting dalam pembuatan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan fitur yang telah disediakan oleh website. Desain User Interface dan User Experience (UI/UX) juga harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya. (5)

3. Design Thinking

Sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahapan yaitu Emphatize, Define, Ideate, Prototype dan Test. Berikut langkah – Langkah dari metode Design Thinking[6]

Berikut tahapan dan pembahasan analisis dari metode Design Thinking :

1. Emphatize

Pada tahap *empathize*, dilakukan proses pemahaman secara empatik terhadap permasalahan yang ingin diselesaikan. Pemahaman ini diperoleh melalui metode observasi, wawancara, serta penyebaran kuesioner. Dalam hal ini, wawancara dilakukan secara daring dalam bentuk kuesioner yang disebarkan kepada pelanggan CV Tiga Jaya. Melalui data yang terkumpul, penulis memperoleh tanggapan langsung dari pengguna. Hasil tersebut kemudian diolah untuk mendapatkan sudut pandang pengguna terkait pengalaman mereka terhadap website secara umum.

Setelah diproses, didapatkan sudut pandang dari pengguna mengenai website secara umum yaitu:

- Sebagian pengguna tertarik akan website online shop.
- Beberapa pengguna membutuhkan wadah untuk disediakan suatu informasi mengenai produk produk yang dijual online.
- Beberapa pengguna membutuhkan wadah untuk disediakan suatu informasi mengenai produk produk yang dijual online.
- Susah untuk diakses.

2. Define

Proses define adalah proses mendapatkan opini pengguna dan memahami kebutuhan pengguna, Setelah nantinya masalah utama yang dialami pengguna diidentifikasi, masalah-masalah tersebut akan di bawa kedalam user persona. Pada penelitian ini user persona yang dibuat menggambarkan permasalahan, motivasi, dan apa yang diperlukan oleh importir, Kemudian berisikan tujuan,frustration keadaan saat ini pada pengetahuan teknologi

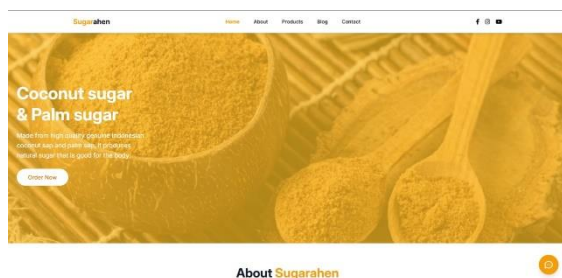
	Bio ahmed seorang importir dari pakistan. ia merupakan suplayer gula kelapa dan gula aren di negaranya pakistan. Akan tetapi ia memiliki kesusahan ketika mencari exportir gula kelapa & gula aren di portal online
Ahmed Umur : 22 Pekerjaan : pengusaha Lokasi : Pakistan Status : single	Goals • Dapat menemukan website e di google pencarian • Mudah menghubungi exportir Paint Point • Penampilan UI/UX di website yang membingungkan • kurang mendapatkan informasi perusahaan yang jelas

Gambar 1 Define

3. Fase Ideate

Pada bagian ini, penulis melakukan brainstorming ide yang berupa solusi atas permasalahan pengguna yang sebelumnya telah diidentifikasi melalui fase *empathize* dan *define*. Adapun solusi ide yang penulis berikan seperti menawarkan fitur keranjang, menawarkan solusi dari tampilan website yang membingungkan untuk user, Adapun layout yang akan dibuat seperti yang dapat dilihat dalam bentuk informasi arsitektur dibawah ini

4. Prototype



Gambar 2 Prototype

Tahap prototype yang dimana dilakukannya pembuatan rancangan tampilan sebuah website dan mengimplementasikan ide agar menghasilkan suatu prototype tampilan visual berupa low dan high fidelity wireframe.

Pada halaman pertama website sugar ahen ada home page yang di bawah kanan dari Tampilannya

ada tombol pesan yang dimana tujuannya agar importir yang melihat website sugar ahen bisa langsung mengklik tombol tersebut untuk melakukan komunikasi lebih lanjut.

5. Test

Proses Test merupakan uji coba aplikasi yang sudah jadi dengan melakukan percobaan ke pengguna. Percobaan awal dilakukan pada saat seminar kerja praktek mahasiswa dan terdapat beberapa saran perbaikan sehingga menghasilkan produk akhir prototipe pada Gambar 3. Masukan terkait dengan skenario proses voting dimana pada saat pemilih memilih kandidat, maka data pemilih memilih kandidat calon siapa tidak disimpan di basis data, tetapi yang terjadi adalah counter kandidat yang ter-vote bertambah pada basis data.

Kemudian masukan tentang hasil voting yang tidak langsung dapat dilihat, tetapi harus menunggu jadwal yang telah ditetapkan. Masukan ini terkait dengan asas kerahasiaan pemilih. Masukan-masukan tersebut telah terakomodasi pada perbaikan skenario sistem. Berdasarkan pengalaman dari pengguna akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada. Proses Pengujian sistem lainnya dilakukan dengan melakukan Component testing yaitu pengujian terhadap komponen sistem.

Komponen yang diuji pada penelitian ini adalah komponen antarmuka. Pengujian component testing yang dilakukan untuk mengetahui fungsionalitas antarmuka yang telah dibuat apakah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

Dari hasil pengujian komponen antarmuka, dapat disimpulkan bahwa semua komponen menu dan tombol yang ada pada aplikasi telah mengarah pada halaman yang tepat dan telah berjalan sesuai dengan yang fungsinya. Pengujian lain dengan integration testing terkait proses CRUD (Create, Read, Update, Delete) dan validasi sistem juga telah berjalan dengan baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menggunakan metode Design Thinking dilakukan sesuai dengan prosedur kerja sesuai proses Design Thinking.

1. Proses Empathize

Proses Empathize dalam metode Design Thinking dilakukan dengan tujuan memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna website CV Tiga Jaya. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara serta observasi terhadap pengguna potensial, yaitu pelanggan dan pihak internal perusahaan yang berinteraksi langsung dengan website. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman, kendala, serta harapan pengguna terkait fitur dan tampilan website. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan website serupa, sehingga dapat diketahui model UI/UX yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka.

Hasil wawancara dengan pengguna internal maupun eksternal perusahaan digunakan untuk memperkuat pemahaman terkait kebutuhan utama website CV Tiga Jaya, baik dari sisi kemudahan navigasi, tampilan visual, maupun fungsionalitas layanan. Temuan dari tahap ini dirangkum dalam Tabel 1 yang berisi daftar pertanyaan wawancara mengenai kebutuhan dan preferensi pengguna terhadap website.

Tabel 1 Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan Wawancara	Tujuan Pertanyaan
1	Apa kendala yang Anda rasakan saat mengakses website perusahaan serupa?	Mengidentifikasi masalah yang umum dihadapi pengguna.
2	Informasi apa yang paling Anda butuhkan ketika mengunjungi website CV Tiga Jaya?	Mengetahui prioritas informasi yang perlu ditampilkan.
3	Bagaimana pengalaman Anda dalam mencari produk/layanan di website perusahaan lain?	Menggali pengalaman pengguna sebagai bahan perbandingan.
4	Fitur apa saja yang menurut Anda penting untuk ada di website CV Tiga Jaya?	Memahami kebutuhan fungsional pengguna.
5	Bagaimana pendapat Anda tentang tampilan visual website (warna, layout, tipografi)?	Menilai preferensi desain visual dari sudut pandang pengguna.
6	Seberapa mudah menurut Anda navigasi website yang pernah digunakan sebelumnya?	Mengetahui ekspektasi pengguna terkait kemudahan navigasi.
7	Apakah Anda lebih sering mengakses website melalui perangkat komputer atau smartphone?	Menentukan prioritas desain responsif sesuai perangkat yang dominan digunakan.
8	Bagaimana perasaan Anda jika proses mencari informasi/layanan terasa rumit?	Mengukur dampak pengalaman buruk terhadap kepuasan pengguna.

9	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam melakukan transaksi atau kontak online?	Mengidentifikasi hambatan teknis yang harus diantisipasi.
10	Apa harapan Anda terhadap website CV Tiga Jaya agar dapat lebih bermanfaat bagi Anda?	Mengetahui ekspektasi pengguna untuk meningkatkan pengalaman secara keseluruhan.

Proses wawancara tidak hanya dilakukan kepada pihak internal CV Tiga Jaya, tetapi juga melibatkan calon pengguna eksternal seperti pelanggan yang berpotensi menggunakan layanan perusahaan. Hal ini bertujuan untuk memperoleh masukan yang lebih komprehensif terkait kebutuhan dan ekspektasi terhadap website. Selain itu, proses observasi juga dilakukan dengan mempelajari model-model desain UI/UX website sejenis melalui referensi dari buku, jurnal, artikel, dan dokumen pendukung lainnya. Observasi ini membantu memberikan gambaran awal mengenai tren, standar, serta praktik terbaik dalam merancang website yang efektif dan sesuai kebutuhan pengguna.

2. Proses Define

Proses Define merupakan tahap untuk merumuskan kebutuhan dan permasalahan utama pengguna berdasarkan hasil wawancara serta observasi yang telah dilakukan pada tahap Empathize. Informasi yang diperoleh dari pengguna, baik internal maupun eksternal CV Tiga Jaya, kemudian dianalisis dan disusun menjadi daftar kebutuhan utama yang akan menjadi dasar dalam perancangan UI/UX website.

Tabel 2 Daftar Kebutuhan Utama

No	Kebutuhan pengguna	Deskripsi
1	Navigasi yang mudah	Website harus memiliki menu yang jelas dan terstruktur agar pengguna dapat menemukan informasi dengan cepat.
2	Tampilan visual yang menarik	Desain UI harus menggunakan kombinasi warna, tipografi, dan layout yang sesuai dengan identitas perusahaan.
3	Responsif di berbagai perangkat	Website harus dapat diakses dengan baik melalui komputer, tablet, maupun smartphone.
4	Informasi perusahaan yang lengkap	Pengguna membutuhkan informasi jelas tentang CV Tiga Jaya, termasuk sejarah, visi, misi, dan layanan.

5	Katalog produk/layanan yang detail	Setiap produk atau layanan harus dilengkapi dengan deskripsi, spesifikasi, serta gambar pendukung.
6	Formulir kontak dan pemesanan yang di gunakan	Pengguna memerlukan akses cepat untuk menghubungi perusahaan atau melakukan pemesanan.
7	Integrasi media sosial	Website perlu terhubung dengan media sosial perusahaan untuk memperluas jangkauan informasi.
8	Kecepatan akses optimal	Website harus ringan dan cepat diakses agar tidak mengganggu pengalaman pengguna.
9	Keamanan data pengguna	Sistem harus menjamin keamanan data saat pengguna mengisi formulir atau melakukan transaksi online.
10	Fitur pencarian internal	Pengguna membutuhkan fitur search untuk menemukan produk, layanan, atau informasi tertentu dengan mudah.

3. Proses ideate

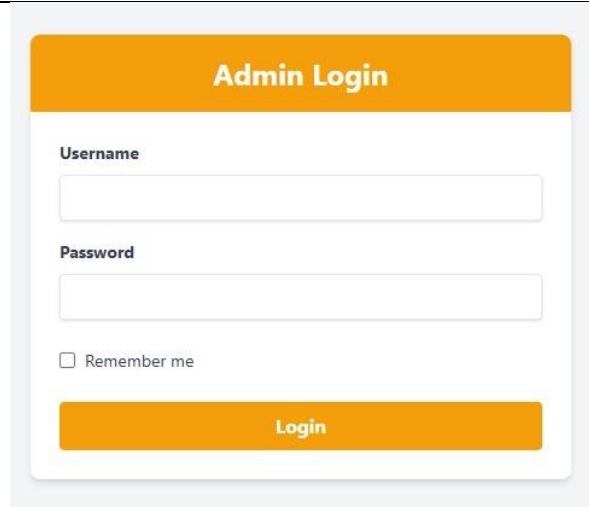
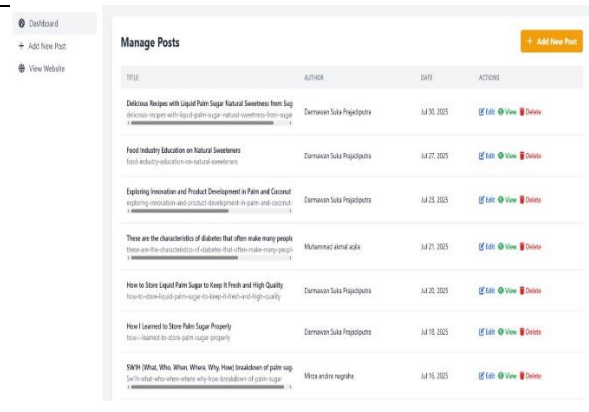
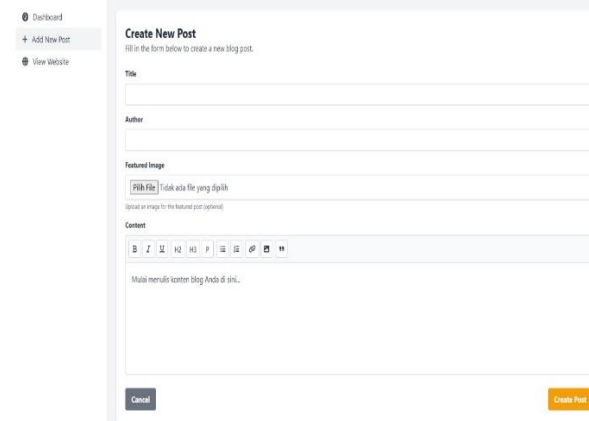
Proses Ideate merupakan tahap merumuskan berbagai alternatif solusi desain berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap Define. Pada penelitian ini, proses Ideate dilakukan melalui sesi brainstorming bersama tim perancang untuk menghasilkan ide-ide kreatif dalam merancang tampilan dan fitur website CV Tiga Jaya. Hasil dari tahap ini dituangkan dalam bentuk wireframe dan mockup sebagai gambaran awal desain UI/UX website.

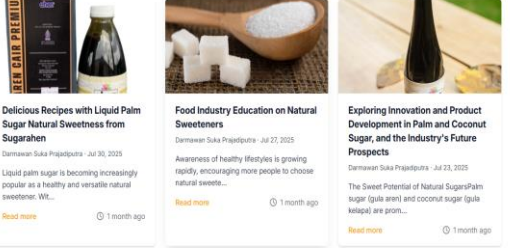
ada tahap ini, penulis melakukan proses brainstorming untuk merumuskan berbagai ide solusi yang dapat menjawab kebutuhan serta permasalahan pengguna yang sebelumnya telah diidentifikasi melalui fase *empathize* dan *define*. Beberapa alternatif solusi yang dihasilkan antara lain penyediaan fitur keranjang belanja, rekomendasi item yang sedang tren, fitur pencarian, fitur filter, penyederhanaan alur pembelian, hingga opsi pemberian produk sebagai hadiah. Seluruh ide tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam rancangan awal berupa *information architecture* yang menjadi dasar dalam perancangan UI/UX website CV Tiga Jaya, dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

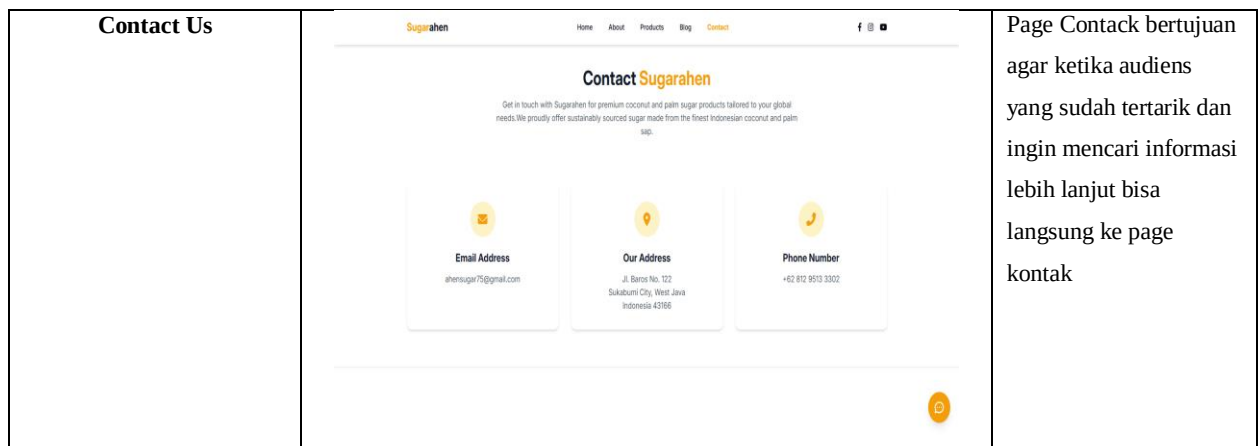
4. Proses Prototype

Proses *Prototype* merupakan tahap penerjemahan ide-ide yang telah diperoleh pada fase sebelumnya menjadi rancangan aplikasi atau produk yang dapat diuji coba. Pada

tahap ini dihasilkan representasi produk yang lebih nyata beserta skenario penggunaannya sehingga dapat menjadi acuan dalam pengujian berikutnya.

Nama Halaman	Gambar	Keterangan
Halaman admin login		Halaman login memiliki warna orange dan putih. Halaman ini diperuntukan untuk admin (Bukan untuk user) website yang ingin membuat artikel
Dashboard admin		Halaman dashboard admin untuk membuat artikel baru yang akan diupload ke website
Halaman post artikel		Halaman post artikel bertujuan untuk menulis dan memberi gambar agar rapih saat upload di blog website

Home page webiste		Home page website bertujuan agar audiens yang datang ke website jadi tau. Produk dan barang apa yang kita jual
About Us		About page bertujuan agar audiens tau story atau perusahaan kami
Produk		Home produk bertujuan agar audiens yang berkunjung jadi tau produk dan jenis apa saja yang kami jual
Blog/Artikel		Blog page bertujuan agar audiens tau dan upadate. Selain itu betujuan agar SEO website terbaca oleh google



Gambar 3 Proses Prototipe

5. Fase test

Proses *Test* merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi yang telah dikembangkan dengan melibatkan pengguna secara langsung. Uji coba awal dilakukan pada saat seminar kerja praktek mahasiswa, di mana diperoleh sejumlah masukan perbaikan untuk penyempurnaan prototipe yang ditampilkan pada Gambar 3. Salah satu masukan terkait skenario proses voting, yaitu agar data pilihan individu pemilih tidak tersimpan dalam basis data, melainkan hanya menambah *counter* pada kandidat yang dipilih. Selain itu, hasil voting tidak ditampilkan secara langsung, melainkan diumumkan sesuai jadwal yang telah ditentukan, sehingga prinsip kerahasiaan pemilih tetap terjaga. Seluruh masukan tersebut kemudian diakomodasi dalam penyempurnaan skenario sistem.

Selain pengujian awal tersebut, dilakukan juga *component testing* yang difokuskan pada antarmuka aplikasi. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan setiap komponen antarmuka telah berfungsi sesuai dengan rancangan, termasuk menu dan tombol yang mengarahkan pengguna ke halaman yang tepat. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh komponen berjalan sesuai dengan fungsinya. Selanjutnya, dilakukan pula *integration testing* yang mencakup proses CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) serta validasi sistem. Dari hasil pengujian ini, dapat disimpulkan bahwa sistem telah berfungsi dengan baik sesuai kebutuhan.

4. KESIMPULAN

Pengembangan aplikasi dengan pendekatan Design Thinking dapat dimanfaatkan dalam perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna. Tahapan metode yang meliputi *Empathize, Define, Ideate, Prototype*, hingga *Test* pada studi kasus pengembangan UI/UX aplikasi M-Voting di Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika IST AKPRIND terbukti sangat membantu tim pengembang dalam menghasilkan prototipe yang sesuai dengan ekspektasi pengguna. Prototipe akhir telah diuji secara langsung oleh pengguna, serta diuji secara sistem melalui *component testing* yang memastikan setiap menu mengarah ke halaman yang benar, dan tombol aplikasi berfungsi sebagaimana mestinya. Selain itu, pengujian dengan *integration testing*

pada proses CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) serta validasi sistem juga menunjukkan hasil yang baik.

Referensi

- [1] Gede et al. (2022). IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING UNTUK VALIDASI IDE, n.d.
- [2] Zuhdi, H. I. (2020). Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience dengan Metode Design Thinking pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jenderal Soedirman (Doctoral dissertation, Universitas Jenderal Soedirman)
- [3] Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43-52.
- [4] Haryuda, Danang, Marsani Asfi, and Rifqi Fahrudin. "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company." *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan* 8.1 (2021): 111-117.
- [5] Solikin, I., Mukti, A. R., Huda, N., Ansori, A., & Dharmawan, P. (2022). KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang PELATIHAN DESAIN USER INTERFACE (UI) PADA SEKOLAH AZHARYAH KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*, 3, 102–106.
- [6] Aulia,N.Andryana,S. & Gunaryati,A. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal SISFOTENIKA*, 26-36.
- [7]Susanti, Erma, Erfanti Fatkhiyah, and Endang Efendi. "Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking." *Prosiding Simposium Nasional Rekayasa Aplikasi Perancangan Dan Industri* (2019): 364-370

[8] G. Getto and J. Cao, "UX Design The Definitive Beginner's Guide," UXPin, pp. 1–96, 2016. Muhyidin, M. A., Sulhan, M. [8] A., & Sevtiana, A. (2020). [8]Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208-219.

[9] Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. (2016). Grand challenges for HCI researchers. *interactions*, 23(5), 24-25.

[10] Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.

[11] Sabariah, M. K. (2016). Recommendation of Information Architecture Design on Higher Education Institution Website Using Card Sorting Approach on Goal-Directed Design Method. *International Journal on Information and Communication Technology (IJoICT)*, 2(1), 45-56.

[12] Vallendito, B. (2020). Pemodelan user interface dan user experience menggunakan Design Thinking (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

[13] Wilbert O. Galitz, *The Essential Guide to User Interface Design*. Canada: Wiley Publishing, Inc, 2007.

[14] Frayoga, A., Nilawati, N., & Sany, E. (2024). PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX WEBSITE BOOTCHIN COFFE. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 4(1), 126-237.

[15] Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi figma. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1-7.