

Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Buku Pada CV.Shabilul Haq Offset

Asnini Laisani ¹⁾, M.Soekarno Putra ²⁾

¹Program Studi Teknik Informatika, Universitas Binadarma Palembang,
Jalan Jendral Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu Kecamatan seberang Ulu 1, Kota Palembang 30111
e-mail: asninelaisani2000@gmail.com , soekarno@binadarma.ac.id

Abstrak

Pada saat ini guna meningkatkan pendapatan, banyak perusahaan meningkatkan penggunaan sistem informasi. Selain sebagai media penjualan penggunaan sistem informasi juga sebagai ajang menarik minat promosi penjual kepada calon pelanggan. Permasalahan yang terjadi pada CV. Shabilul Haq sebagai penjual buku, masih belum memiliki sebuah sistem yang dapat melakukan transaksi penjualan buku, maka dari itu perlu sebuah rancangan sistem yang memiliki tampilan menarik sehingga dapat menarik minat calon pelanggan, seperti penggunaan UI/UX untuk menghasilkan sistem yang memiliki tampilan dinamis dan menarik minat pelanggan. Karena hal pertama yang dilihat pelanggan adalah tampilan, semakin menarik semakin membuat pelanggan berminat untuk belanja pada toko tersebut. Hasil penelitian ini adalah sebuah perancangan aplikasi yang dapat melakukan transaksi penjualan buku pada CV. Shabilul Haq serta memiliki desain tampilan menarik dengan UI/UX.

Kata kunci—Aplikasi, Buku, Penjualan, UI/UX

Abstract

At this time in order to increase revenue, many companies increase the use of information systems. Aside from being a sales medium, the use of information systems is also a place to attract sales promotions to potential customers. Problems that occur in CV. Shabilul Haq as a book seller, still doesn't have a system that can carry out book sales transaction, therefore we need a system design that has an attractive appearance so that it can attract potential customers, such as using UI/UX to produce a system that has a dynamic and attractive appearance. customer interest. Because the first thing customers see is the appearance, the more attractive it is, the more it makes customers interested in shopping at the store. The results of this study is an application design that can conduct book sales transactions on CV. Shabilul Haq and has an attractive display design with UI/UX.

Keywords— Application, Book, Sale, UI/UX

1. PENDAHULUAN

Dunia teknologi saat ini mempunyai pengaruh besar bagi kehidupan manusia, kemajuan teknologi dari tahun ke tahun berkembang pesat, khususnya teknologi informasi. Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk menangani informasi, meliputi pemrosesan, pengambilan, pemesanan, penyisipan, pengendalian informasi dengan berbagai cara untuk menghasilkan data yang berkualitas, menjadi data spesifik yang signifikan, tepat, yang dimanfaatkan untuk individu, pemerintah dan tujuan bisnis[1]. Teknologi informasi mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Adapun kemajuan teknologi pada bagian Industri yang memerlukan tenaga ahli agar bisa mengurus permasalahan yang di hadapi dalam bidang industri misalnya membuat suatu cara supaya perusahaan dapat berdiri dalam persaingan yang sangat kuat dan bisa tumbuh serta

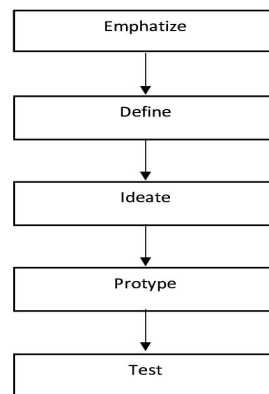
berkembang dengan pesat. Perusahaan tidak bisa mengabaikan adanya perusahaan yang berbeda yang memiliki wilayah marketing yang lebih luas. Oleh karena itu diperlukan perencanaan strategi manajemen dengan pembangunan dan pengelolaan usaha yang lebih ahli. Objek Penelitian kali ini adalah CV Shabilul Haq Offset selaku Badan Usaha yang beroperasi pada bidang percetakan buku dan penjualan buku, yang diharuskan menghadapi persaingan dengan perusahaan yang lain. Dalam menghadapi persaingan bisnis tersebut diperlukan strategi marketing yang benar sehingga dapat meningkatkan pendapatan perusahaan. Salah satu bagian promosi yang sangat berperan dalam pemasaran adalah penjualan. CV Shabilul Haq merupakan sebuah percetakan yang menerima segala macam order cetakan dalam jumlah besar seperti buku, undangan, kartu, kalender dan lainnya, tak hanya mencetak CV Shabilul Haq juga menjual buku-buku serta kartu TK/TP Al Quran. Saat ini sistem yang digunakan pada CV. Shabilul Haq masih manual, yang mengharuskan pembeli datang langsung ke toko tersebut untuk memesan buku, mencetak buku, membeli buku, kartu, Undangan dan lainnya. Berdasarkan Wawancara dengan salah satu pegawai percetakan Shabilul Haq pembeli kesulitan untuk mengetahui contoh-contoh produk yang dijual di CV. Shabilul Haq sehingga pembeli harus datang langsung atau penjual harus memfoto dan mengirimkan fotonya via whatshap. Maka dibutuhkan sebuah aplikasi penjualan yang bisa menampilkan menu katalog produk penjualan pada CV. Shabilul Haq Offset. Aplikasi adalah program instan yang disusun untuk menjalankan fungsi pembuatan penggunaan dan bisa dimanfaatkan oleh tujuan yang diharapkan[2].

Ada dua hal yang utama pada desain aplikasi ialah tampilan visual (*User Interface/UI*) dan aspek pengalaman pengguna (*User Experience/UX*)[3]. *User Interface* mungkin menjadi pertimbangan utama dalam membangun sebuah aplikasi. Tanpa perancangan yang hati-hati, aplikasi tidak dapat berjalan secara ideal, bahkan dapat menyebabkan pengguna berpindah ke aplikasi yang berbeda[4]. *User interface* (UI) sendiri adalah bagian penting yang dapat lebih mengembangkan kemudahan pengguna sesuatu yang berbasis web dari segi antarmukanya. *UI* dapat dikatakan juga sebagai penghubung antar pengguna dengan websitenya dimana desain pada suatu web berbeda dengan kemampuan dan kebutuhan mereka. Terkadang desain antarmuka tidak begitu diperhatikan sehingga dapat menyebabkan pengguna tidak merasakan kenyamanan dan kemudahan dalam menggunakan sebuah web sehingga *user interface* tercipta untuk menanggulangi masalah tersebut[5]. *User Experience(UX)* adalah tanggapan masyarakat dalam penggunaan produk, layanan dan sistem. *User Experience (UX)* menguji kenyamanan dan kepuasan seseorang terhadap produk, layanan dan sistem. Prinsip dalam *User Experience* ini adalah membangun pengalaman pengguna bahwa pengguna berhak menentukan kepuasan sendiri. Walaupun fungsi produknya sangat bagus tetapi pengguna tidak mendapatkan kepuasan dalam interaksinya, tingkatan pengalaman pengguna akan sangat menurun[6]. Kunci suksesnya suatu Aplikasi adalah memiliki kemudahan dalam penggunaan dan aksesnya. Maka dari itu penulis berinisiatif untuk membuat Perancangan desain *UI/UX* aplikasi penjualan buku pada CV. Shabilul Haq offset guna memberikan kenyamanan bagi pengguna untuk mengakses aplikasi tersebut. Pada studi ini penulis melakukan penelitian yang menerapkan metode *Design Thinking*. *Design thinking* ialah metode atau pendekatan yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah secara praktis dan kreatif dengan fokus utama pada user atau pengguna. Dalam *design thinking* memiliki lima tahapan ialah *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*[7]. Setiap tahap dalam metode *Design Thinking* digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan masalah pengguna, kemudian akan diselesaikan menjadi sebuah penyelesaian yang dibuat dalam bentuk desain antarmuka dan interaksi. Penelitian ini akan menghasilkan **Perancangan desain *UI/UX* aplikasi penjualan buku pada CV. Shabilul Haq offset.**

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis gunakan untuk melakukan penelitian ini adalah Metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah metodologi yang memberikan pendekatan berbasis

solusi kreatif lintas disiplin, yang mengkombinasikan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran[8]. Metode *Design Thinking* terdiri dari beberapa tahap seperti yang ditunjukkan pada gambar 1. Metode ini berfokus untuk membuat penyelesaian yang dimulai dengan *emphatize* untuk individu tertentu yang berfokus pada manusia (*human centered*). Selain itu, pada awalnya ada tiga tahap yang terdiri dari *inspiration*, ialah menginspirasi kebutuhan atau permasalahan untuk mencari penyelesaian. *Ideate* adalah cara menciptakan pemikiran, mengembangkannya, dan menguji pemikiran, dan terakhir *Implementation* ialah mengimplementasikan kepada pengguna. Dalam tahapnya terdapat tiga tahap kemudian dikembangkan menjadi lima tahap, pada dasarnya tidak banyak perbedaan, tetapi beberapa bagian telah disorot, sehingga prosedur lebih rinci[9].



Gambar 1. Alur Penelitian

Tahap Awal *Design Thinking* adalah *Emphaize*, (Empati) yang dianggap sebagai pokok dari tahap perancangan yang berfokus pada manusia. Metode ini berarti untuk mengetahui pengguna dengan produk yang dirancang dengan cara wawancara dan observasi. Dalam pelaksanaan tahap awal ini penulis melakukan pengumpulan data secara mandiri dengan melakukan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dari kegiatan penjualan yang terjadi untuk referensi fitur yang dibutuhkan pada aplikasi. Lalu wawancara dilakukan pada target pengguna yaitu pelanggan dan karyawan.

Tahap selanjutnya *Define* (Penetapan), ialah cara untuk menguraikan dan pemahaman berbagai pengetahuan yang didapat dari *empathy*, fokusnya untuk memutuskan perincian masalah sebagai perhatian utama atau titik fokus penelitian. Selama tahap ini, penulis melalui tahap definisi. Tahap definisi dijalankan untuk mengetahui keinginan dan permasalahan yang dimiliki pengguna setelah melalui proses empati. Pada tahap analisis, penulis membuat persona dan mempelajari jalan pengguna dalam memakai aplikasi pada Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Buku CV. Shabilul Haq offset. Data dikumpulkan dari wawancara dan diolah menjadi peta empati.

Selanjutnya *Tahap Ideate* (Ide), *Tahap Ideate* (ide) adalah proses transisi dari merumuskan masalah ke pemecahan masalah, dan dalam proses konsepsi akan berfokus untuk menghasilkan ide atau gagasan sebagai bahan pembuatan *prototyping*. Tahap *ideate* dijalankan agar mendapatkan penyelesaian dari permasalahan tersebut. Dalam fase ini, sesudah menjalankan analisis, penulis menjalankan fase desain. Penulis menjalankan proses aliran pengguna selama fase desain sebagai gambaran langkah-langkah yang diambil oleh pengguna. Agar mewujudkan tahap *ideate* ini, penulis menggambarannya dalam bentuk user flow yang berisikan alur aplikasi pada tiap pengguna dengan mengabaikan faktor eksternal.

Prototype (Prototipe) adalah desain awal produk yang akan dibuat agar dapat menemukan kesalahan secara dini dan memperoleh kemungkinan-kemungkinan baru. Dalam implementasinya, desain awal akan diuji sehingga pengguna bisa mendapatkan tanggapan dan umpan balik yang tepat untuk memperbaiki desain [10]. Pada tahap *prototype* ini penulis mulai

menggambarkan kerangka alur aplikasi berdasarkan hasil pemetaan kebutuhan aplikasi yang telah diperoleh pada tahapan sebelumnya. Penyusunan *prototype* menggunakan *tools* digital berupa Figma yang diakses melalui laptop. Figma merupakan aplikasi perancangan dalam bentuk cloud dan media prototyping untuk proyek digital[11].

Test (Uji coba) dilakukan untuk mengumpulkan berbagai tanggapan pengguna dari beberapa desain akhir yang telah dirumuskan pada proses prototipe sebelumnya. Proses ini merupakan tahap akhir tetapi merupakan *life cycle* sehingga memungkinkan perulangan dan kembali ke tahap desain sebelumnya jika terdapat kesalahan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Penelitian ini, penulis menggunakan Metode *Design Thinking*. Yang dilakukan sesuai dengan proses Design Thinking. Dimulai dari melaksanakan empati kepada pengguna, dilanjutkan dengan mencari tahu tujuan dan kebutuhan pengguna (*define*) dan kemudian berlanjut ke tahap pencarian pemikiran dan jawaban atas masalah yang diperoleh (*ideate*) dalam penelitian Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Buku CV. Shabilul Haq offset.

3.1. Tahap Empathize

Tahap awal dalam Design Thinking ini adalah *empathize* bertujuan agar dapat menggali permasalahan, Adapun permasalahan yang didapatkan berdasarkan paparan dan pertanyaan yang telah diajukan pada saat berdiskusi dengan salah satu karyawan dari cv.shabilul haq dan 2 pelanggan dari cv tersebut yaitu: 1. Pelanggan ingin membeli barang di CV.Shabilul Haq, namun tidak dapat datang langsung ke toko, 2. Pelanggan ingin melihat katalog produk yang di jual di CV.Shabilul haq, 3. Pelanggan menginginkan sebuah media sebagai wadah yang dapat menampilkan informasi produk yang dijual di cv.shabilul haq, 4. Karyawan menginginkan sebuah media untuk mempermudah pekerjaan dalam menghitung jumlah produk yang tersedia. Proses selanjutnya pembuatan Peta empati. Peta empati adalah pendekatan yang terpusat kepada pengguna yang pusatnya mencari tahu orang lain dengan melihat dunia melalui pengguna[12]. Peta empati dihasilkan setelah wawancara kepada pengguna dilaksanakan. Penulis bisa tahu kebutuhan pengguna dari peta empati. Dibawah ini merupakan peta empati yang dihasilkan dari wawancara yang dilaksanakan.

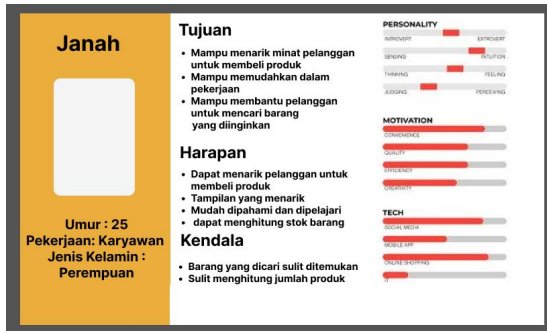
Berdasarkan analisa peta empati diatas dapat disimpulkan bahwa Sistem yang sekarang kurang maksimal dalam melayani pelanggan, serta CV. Shabilul Haq offset harus ada pengembangan sistem guna untuk meningkatkan penjualan dan menarik minat pelanggan.



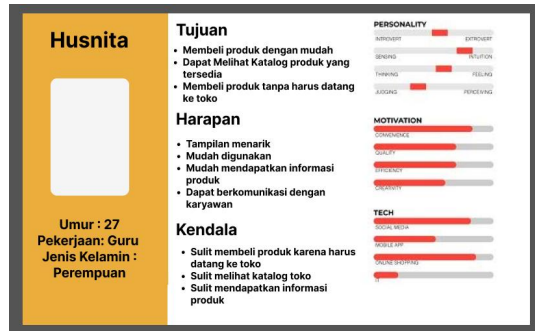
Gambar 2. Peta Empati

3.2 Tahap Define

Setelah melaksanakan tahap empathize, penulis melaksanakan tahap analisis. Selama tahap analisis, penulis melalui tahap *define*. Tahap *define* dijalankan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dimiliki pengguna setelah melalui proses empati. Dalam tahap analisis, penulis membuat persona dan mendalami jalan pengguna saat menggunakan aplikasi pada Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Buku CV. Shabilul Haq offset. Berikut adalah gambar hasil pembuatan persona untuk karyawan dan pelanggan.



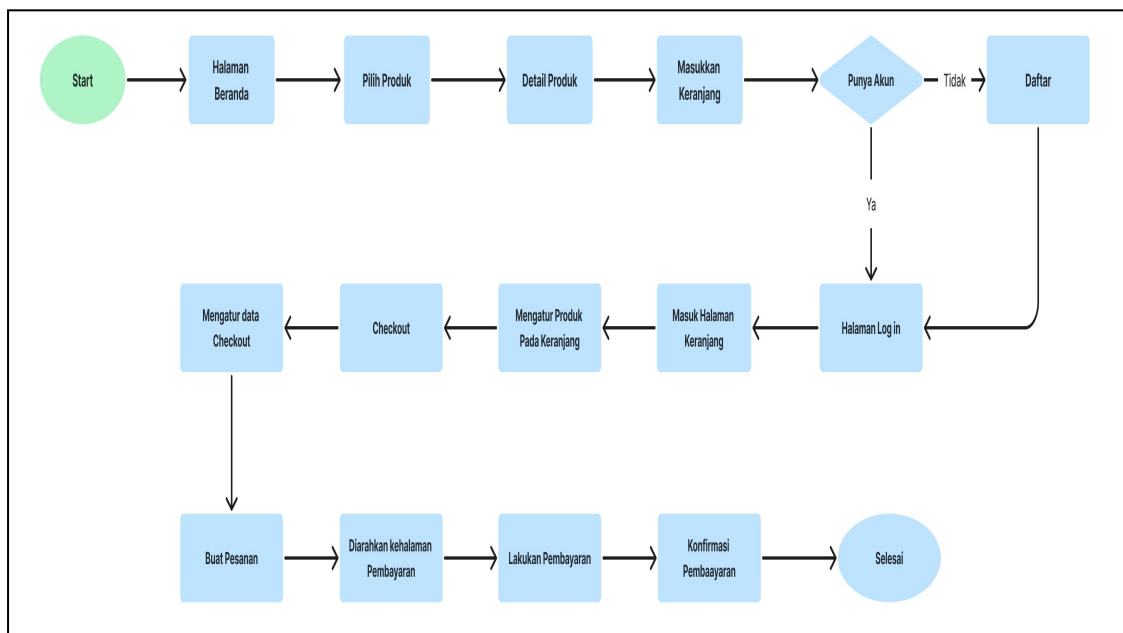
Gambar 3. Persona Karyawan



Gambar 4. Persona Pelanggan

3.3 Tahap Ideate

Tahap *ideate* dibuat agar mendapatkan jalan keluar dari permasalahan. Di tahap ini, setelah melaksanakan analisis, penulis melaksanakan tahap desain. Penulis menjalankan proses aliran pengguna selama tahap desain sebagai gambaran langkah yang diambil pengguna. Dalam mewujudkan tahap ideate ini, penulis menggambarkannya dalam bentuk user flow yang berisikan alur aplikasi pada tiap pengguna dengan mengabaikan faktor eksternal. *User flow* yang dirancang oleh penulis diwujudkan dalam bentuk task flow yang akan menggambarkan rangkaian dari suatu aktivitas ke aktivitas lain dalam aplikasi yang akan dirancang menggunakan *UI/UX*. Penerapan tahap *ideate* menggunakan *tools* digital figma yang diakses melalui website laptop. Tujuan dari pembuatan *user flow* ini sendiri adalah untuk mengetahui seluruh detail kebutuhan dari spesifikasi pengguna aplikasi yang akan dirancang.



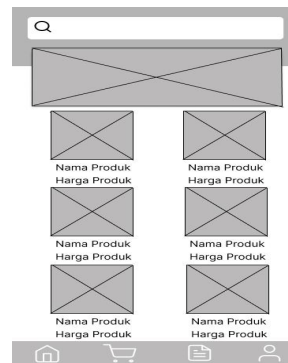
Gambar 5. User Flow Pelanggan

Proses *Userflow* pelanggan dimulai saat pengguna masuk ke halaman beranda, setelah masuk halaman beranda jika pengguna memilih salah satu produk, pengguna akan diarahkan ke detail produk kemudian jika pengguna memasukkan produk ke keranjang pengguna akan diarahkan ke halaman login, bila pengguna sudah ada akun pengguna dapat memasukkan email dan kata sandi tetapi jika pengguna tidak ada akun pengguna diharuskan daftar terlebih dahulu pengguna akan diarahkan ke halaman pendaftaran. Kemudian sesudah login pengguna diarahkan ke halaman keranjang disana pengguna dapat mengatur produk yang akan dibeli pada keranjang.

Wireframe dapat dibuat setelah proses *empathy* hingga *define*. Dari hasil *empathy map* dan *persona* penulis menyimpulkan bahwa pengguna yang menggunakan berada pada umur 18 sampai 50 tahun dan yang bisa menggunakan gadget, maka rancangan harus dibuat sederhana dan mudah dari alur penggunaannya sehingga pengguna nyaman menggunakan aplikasinya berdasarkan *userflow*. *wireframe* ini akan menjadi dasar pembuatan perancangan aplikasi ini[13].

Wireframe Halaman Beranda

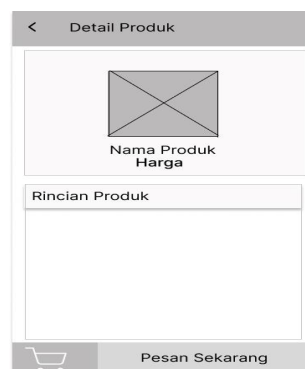
Pada halaman ini pengguna dapat melihat fitur-fitur antara lain fitur produk, pencarian dan *bottom navbar* yang berisi empat menu utama yaitu Beranda, keranjang, catatan pesanan, dan profil. Berikut *Wireframe* Halaman Beranda.



Gambar 6. *Wireframe* Beranda

Wireframe Halaman Detail Produk

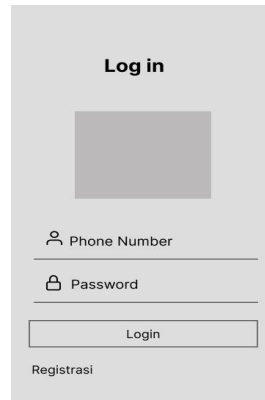
Pada halaman detail produk ini pengguna dapat melihat harga produk dan penjelasan produk yang akan dibeli jika pengguna ingin membeli produk pengguna bisa menekan gambar masuk keranjang atau lang sung memilih beli sekarang adapun dibagian atas halaman ini terdapat tombol kembali jika pengguna menekan tombol kembali maka pengguna akan diarahkan ke laman sebelumnya. Berikut *Wireframe* Detail Produk.



Gambar 7. *Wireframe* Halaman Detail Produk

Wireframe Halaman Login

Di halaman login ini, pengguna akan memasukkan nomer telepon dan password yang sudah terdaftar. Jika pengguna belum memiliki akun pengguna menekan Registrasi, jika pengguna telah terdaftar pengguna menekan login pengguna akan diarahkan ke halaman selanjutnya. Berikut Wireframe halaman login.



Gambar 8. Wireframe Halaman Login

Wireframe Halaman Checkout

Pada halaman Checkout ini terdapat nama, nomer telepon dan alamat pengguna. Pada halaman ini juga pengguna dapat melihat produk-produk yang ingin pengguna beli. Wireframe halaman checkout dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Wireframe Halaman Checkout

3.4 Tahap Prototype

Tahap *prototype* ini penulis mulai menggambarkan kerangka alur aplikasi berdasarkan hasil pemetaan kebutuhan aplikasi yang telah diperoleh pada tahapan sebelumnya[14]. Prototype bisa memperlihatkan gambaran kepada pengguna terhadap framework yang akan dibuat[15]. Penyusunan *prototype* menggunakan tools digital berupa *Figma* yang diakses melalui laptop.

Halaman Beranda

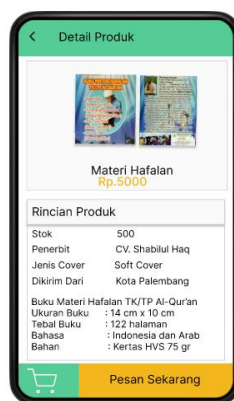
Pada halaman ini pengguna dapat melihat fitur-fitur antara lain fitur produk, pencarian dan *bottom navbar* yang berisi empat menu utama yaitu Beranda, keranjang, catatan pesanan, dan profil. Jika pengguna ingin melihat detail produk pengguna dapat menekan gambar produk lalu akan diarahkan ke halaman detail produk. Berikut Tampilan Halaman Beranda.



Gambar 9. Halaman Beranda

Halaman Detail Produk

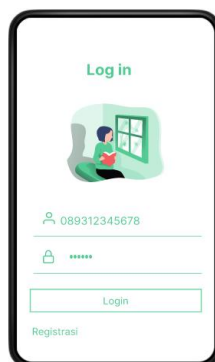
Pada halaman detail produk ini pengguna dapat melihat harga produk dan penjelasan produk yang akan dibeli. Halaman Detail Produk terdapat pada gambar 10.



Gambar 10 Halaman Detail Produk

Halaman Login

Pada halaman login ini pengguna akan memasukkan nomer telepon dan password yang sudah terdaftar. Jika pengguna belum memiliki akun pengguna dapat menekan Registrasi, jika pengguna telah memiliki akun pengguna menekan login pengguna akan diarahkan ke halaman selanjutnya. Halaman Login terdapat pada gambar 9



Gambar 9. Halaman Login

Halaman Checkout

Pada halaman Checkout ini terdapat nama, nomer telepon dan alamat pengguna, dihalaman ini pengguna dapat melihat produk-produk yang ingin pengguna beli. Di halaman ini pengguna dapat memilih metode pembayaran yaitu bayar di tempat dan bayar tunai di mitra agen setelah itu pengguna dapat memilih tombol buat pesanan. Halaman Checkout dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman Checkout

3.5 Tahap Test

Tahap Test atau Pengujian bertujuan untuk memperoleh informasi tentang kualitas produk yang diuji. Pengujian memberikan pandangan yang objektif dan independen dari produk. Tujuan dari proses pengujian pengguna adalah untuk mendapatkan evaluasi dan umpan balik pada antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dari aplikasi yang dikembangkan. Pada tahap ini penulis melakukan pengujian produk yang sudah dibuat ditahap prototype sebelumnya. Uji coba dilakukan dengan uji coba *digital prototyping*.

4. KESIMPULAN

Dalam Penelitian ini Penulis menggunakan perancangan aplikasi menggunakan *Design Thinking*. *Design Thinking* dapat digunakan untuk membuat User Interface (antarmuka) dan User Experience (desain pengalaman pengguna) agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Metode *Design thinking* ini dimulai dari *Emphathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* serta Test pada perancangan UI/UX aplikasi penjualan ini dirasakan telah membantu untuk menghasilkan prototype penjualan produk yang sesuai dengan harapan pengguna.

5. SARAN

Untuk Penelitian selanjutnya penulis menyarankan agar penelitian ini dapat diterapkan pada aplikasi penjual. Penulis juga menyarankan agar penelitian ini dapat diperbarui dikemudian hari dan dapat disusun menjadi rancangan tampilan berbasis web. Pada *Empathize* pencarian masalah jika waktu masih memungkinkan penulis menyarankan untuk memperbanyak responden agar mendapat pemikiran yang lebih luas terhadap permasalahan pada aplikasi penjualan ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak M. Soekarno Putra yang telah membimbing, memberi saran dan dukungan serta kepada keluarga yang selalu memberikan semangat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. Nuryana, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Agama Islam," *Tamaddun*, vol. 19, no. 1, hlm. 75, Mar 2019, doi: 10.30587/tamaddun.v0i0.818.
- [2] F. Nurcahyono, "Pembangunan Aplikasi Penjualan Dan Stok Barang Pada Toko Nuansa Elektronik Pacitan," vol. 4, no. 3, hlm. 5, 2012.
- [3] C. M. Chandra, C. M. Putri, D. R. Theja, S. N. Hakim, dan M. R. Pribadi, "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Femine Menggunakan Metode Design Thinking," hlm. 7, 2021.
- [4] R. F. A. Aziza dan Y. T. Hidayat, "Analisa Usability Desain User Interface Pada Website Tokopedia Menggunakan Metode Heuristics Evaluation," *ISSN*, vol. 13, no. 1, hlm. 5, 2019.
- [5] Y. M. Geasela, P. Ranting, dan J. F. Andry, "Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation," hlm. 8.
- [6] F. Fariyanto dan F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, hlm. 9.
- [7] J. Siwalankerto, "Bryan Wiguna¹, Daniel Kurniawan²," hlm. 9.
- [8] S. S. Rosyda dan I. Sukoco, "Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja," *Organum J. Saintifik Manaj. Dan Akunt.*, vol. 3, no. 1, hlm. 1–12, Jul 2020, doi: 10.35138/organum.v3i1.69.
- [9] A. A. Razi dan I. R. Mutiaz, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," vol. 3, no. 2, hlm. 19, 2018.
- [10] R. Sugangga, "Pengembangan Produk Menggunakan Design Thinking Pada Masa Pandemi Covid-19," vol. 18, no. 2, hlm. 5, 2020.
- [11] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, dan Shilka Dina Anwariya, "Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya," *J. BUANA Pengabdian*, vol. 3, no. 1, hlm. 149–154, Jul 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [12] "MDP Student Conference (MSC) 2022," hlm. 8, 2022.
- [13] D. Oleh, "Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveler Menggunakan Pendekatan Design Thinking," hlm. 82.
- [14] K. Angelina, E. Sutomo, dan V. Nurcahyawati, "10. Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking 70-78," vol. 9, hlm. 9, 2022.
- [15] D. Oleh, "Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)," hlm. 80.