

# Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi My Pet Care

Amelia D Gurning\*<sup>1</sup>, M. Izman Hardiansyah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi; Universitas Bina darma Palembang

Jalan A.Yani No.3, Palembang30624, Indonesia.(0711)515582

e-mail: \*<sup>1</sup>[ameliagurning90@gmail.com](mailto:ameliagurning90@gmail.com)

## **Abstrak**

*Industri pet shop saat ini mengalami transformasi dengan menerapkan teknologi aplikasi dalam operasionalnya. Hal ini memengaruhi cara bisnis pet shop saat berinteraksi dengan pelanggan. Namun, Papa Petshop saat ini masih menggunakan metode penjualan secara offline dan pembayaran secara manual. Metode ini kurang praktis, dapat memakan waktu dan berisiko mengalami kesalahan. Untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, diperlukan perancangan User Interface/ User Experience yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang User Interface/ User Experience aplikasi My Pet Care pada Papa Petshop dengan menggunakan metode Design Thinking untuk meningkatkan kualitas layanan serta menghadirkan pengalaman yang lebih baik kepada pemilik hewan peliharaan. Penelitian ini dimulai dari tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Berdasarkan prototype Aplikasi yang dibuat, maka dilakukan pengujian Usability Testing menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan mendapatkan skor 83 dengan grade "A" dan kategori "Acceptable".*

**Kata kunci**— *Design Thinking, Pet Shop, System Usability Scale (SUS), UI/UX*

## **Abstract**

*The pet shop industry is currently undergoing transformation by implementing application technology in its operations. This affects the way pet shop businesses interact with their customers. However, Papa Petshop currently still uses offline sales methods and manual payments. This method is less practical, can be time consuming and carries the risk of errors. To get an application that suits user needs, it is necessary to design an appropriate User Interface/User Experience. This research aims to design the User Interface/User Experience of the My Pet Care application at Papa Petshop using the Design Thinking method to improve service quality and provide a better experience for pet owners. This research starts from the empathize, define, ideate, prototype and test stages. Based on the Application prototype created, Usability Testing was carried out using the System Usability Scale (SUS) by getting a score of 83 with grade "A" and the "Acceptable" category.*

**Keywords**— *Design Thinking, Pet Shop, System Usability Scale (SUS), UI/UX*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah mentransformasi beragam dimensi kehidupan manusia, khususnya dalam hal interaksi dengan produk dan layanan yang tersedia. Aplikasi *mobile* dan web telah menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat

modern di era digital[1]. Salah satu sektor yang mulai mengadopsi tren ini adalah industri pet shop. Petshop merupakan toko yang menjual berbagai produk dan jasa terkait hewan peliharaan, seperti makanan, perlengkapan, dan perawatan [2].

Papa Petshop saat ini masih menggunakan metode penjualan tradisional secara *offline*. Pelanggan yang ingin membeli produk di Papa Petshop harus datang langsung ke toko, melakukan pemesanan secara manual, dan melakukan pembayaran di tempat. Pendekatan ini menimbulkan beberapa masalah yang dapat membatasi pertumbuhan dan efisiensi operasional. Metode penjualan *offline* menjadi kurang praktis terutama bagi yang memiliki jadwal sibuk atau tinggal jauh dari lokasi toko. Berdasarkan laporan operasional Papa Petshop selama tahun 2023, sistem penjualan manual mengakibatkan rata-rata keterlambatan pemrosesan pesanan sebesar 25%. Selain itu, terjadi kesalahan pencatatan stok sebesar 15% yang berdampak pada ketidakakuratan data. Survei internal juga menunjukkan bahwa sebagian besar masalah tersebut disebabkan oleh human error dalam proses manual. Data ini menunjukkan bahwa metode manual tidak hanya memperlambat proses tetapi juga meningkatkan risiko kesalahan yang signifikan, yang pada akhirnya menurunkan tingkat kepuasan pelanggan dan efisiensi operasional.

Sebelum mengimplementasi sebuah sistem atau aplikasi, perancangan UI/UX sangat dibutuhkan karena dapat mengetahui pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Antarmuka yang dirancang dengan baik akan memudahkan dalam menavigasi, mencari, dan membeli produk, sehingga meningkatkan kepuasan pelanggan dan kemungkinan berlanjutnya kerjasama. Dalam tahap perancangan UI/UX aplikasi My Pet Care, penelitian ini bertujuan untuk menggunakan Metode *Design Thinking* untuk memahami kebutuhan dan kesulitan pengguna dan membuat solusi yang inovatif dan berfokus pada pengguna.

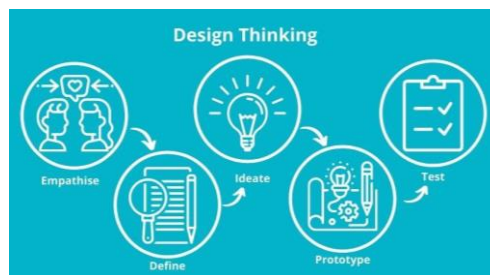
Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan terkait pengembangan aplikasi berbasis mobile untuk pet shop dan penerapan metode *Design Thinking*. Penelitian oleh Wijaya et al. (2022) mengembangkan aplikasi pet shop berbasis Android dengan fitur utama pemesanan produk dan tracking order. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan efisiensi operasional sebesar 40% dan kepuasan pelanggan mencapai 85%. Namun, penelitian tersebut belum mengintegrasikan layanan perawatan hewan dalam aplikasinya [3]. Sementara itu, Pratama dan Susanto (2023) menerapkan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi *marketplace* khusus pet shop. Penelitian tersebut berhasil mengidentifikasi pain points utama pengguna dan menghasilkan desain yang mencapai tingkat usability 88% berdasarkan pengujian *System Usability Scale* (SUS). Meski demikian, penelitian ini terbatas pada aspek *marketplace* tanpa fitur manajemen internal pet shop [4]. Penelitian lain oleh Rahman et al. (2023) berfokus pada pengembangan sistem manajemen *inventory* pet shop berbasis web dengan pendekatan *user-centered design*. Implementasi sistem berhasil menurunkan tingkat kesalahan pencatatan stok dari 20% menjadi 3%. Keterbatasan penelitian ini adalah platform berbasis web yang kurang optimal untuk akses mobile [5]. Keberhasilan penerapan *Design Thinking* dalam pengembangan aplikasi juga ditunjukkan oleh penelitian Nugraha dan Putri (2023) yang mengembangkan aplikasi *booking grooming* untuk hewan peliharaan. Penelitian ini mencatat peningkatan efisiensi waktu pelayanan sebesar 60% dan tingkat kepuasan pengguna mencapai 90%. Namun, aplikasi tersebut hanya berfokus pada layanan grooming tanpa fitur penjualan produk [6].

Terdapat beberapa aplikasi serupa yang sudah ada di pasaran seperti *Amigos Petshop*, *Sukapets*, dan *Paws Petshop* yang telah menawarkan solusi digital untuk pengelolaan pet shop. *Amigos Petshop* misalnya, memiliki Tampilan sederhana dan informasi produk yang lengkap, namun kurang optimal untuk perangkat mobile. *SukaPets* menawarkan proses checkout yang mudah dengan navigasi yang jelas dan minimalis, tetapi terbatas hanya menjual produk tidak ada fitur pelayanan hewan. Sementara itu, *Paws Petshop* menawarkan fitur pembelian yang nyaman dan cepat, namun informasi produk dan pelayanan kurang diberikan dengan detail.

Aplikasi *My Pet Care* yang dirancang menawarkan keunggulan dengan mengintegrasikan sistem manajemen stok, pemesanan produk, dan pelayanan pelanggan dalam satu platform yang mudah digunakan. Pelanggan dapat dengan mudah melakukan pembelian produk maupun pemesanan layanan perawatan dan penitipan hewan dalam satu aplikasi dengan informasi yang lengkap dan desain yang menarik. Dengan demikian, *My Pet Care* tidak hanya menyederhanakan proses operasional, tetapi juga meningkatkan pengalaman pelanggan secara keseluruhan, yang menjadikannya pembeda dari aplikasi-aplikasi sebelumnya.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam perancangan UI/UX ini ialah metode *Design Thinking*. Metode *Design thinking* berfokus pada proses pemecahan masalah yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru dari permasalahan yang ada. Dalam pendekatan ini, setiap tahap pengembangan solusi didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan permasalahan pengguna. Fokus utama dalam proses ini adalah mendalami perspektif pengguna atau pelanggan melalui pendekatan empatik, yang memungkinkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan yang belum terjawab, sekaligus menghasilkan solusi inovatif berdasarkan analisis menyeluruh terhadap pola perilaku, nilai-nilai, motivasi, kendala, dan peluang yang ada. [10]. Metode ini menggunakan lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 1 Tahapan Design Thinking

### 2.1 Tahapan Empathize

Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara kepada pemilik Papa Pet Shop untuk mendapatkan data serta mengetahui proses bisnis yang pada umumnya. Tahap ini dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data untuk mengetahui masalah yang mungkin dihadapi pengguna serta kebutuhan untuk desain dan sistem yang akan datang [11]. Analisis dari proses ini akan berfungsi sebagai acuan utama dalam pengembangan dan penentuan solusi yang optimal.

### 2.2 Tahapan Define

Tahap *Define* adalah langkah untuk menggali pendapat dan memahami kebutuhan pengguna [16]. Masalah yang teridentifikasi melalui observasi dan wawancara dalam tahap *Empathize* digunakan untuk menentukan apa yang diperlukan dan apa masalah yang dihadapi oleh pengguna. Kebutuhan dan masalah dari hasil wawancara pengguna ini kemudian diwujudkan dalam bentuk user persona. Setelah pembuatan user persona, berikutnya adalah mencari solusi alternatif sesuai dengan masalah dan keinginan pengguna dalam user persona.

### 2.3 Tahapan Ideate

Pada tahap *Ideate* dihasilkan gagasan dan ide-ide yang akan menjadi dasar untuk pembuatan prototipe desain [17]. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengumpulkan sejumlah ide kreatif yang akan digunakan untuk mencari solusi untuk masalah yang telah diidentifikasi

pada tahap *empathize*. Ide-ide yang terkumpul selanjutnya akan digunakan untuk merancang *Sitemap* dan *User Flow*. Pembuatan *Sitemap* dan *User Flow* bertujuan untuk menggambarkan proses alur keseluruhan tampilan aplikasi yang akan dibuat.

#### 2.4 Tahapan Prototype

Tujuan dari tahap ini yaitu untuk memberikan gambaran tentang desain tampilan sebuah aplikasi pet care dengan pembuatan wireframe atau rancangan tampilan aplikasi. Terdapat dua jenis wireframe yang akan dibuat yaitu *Low-Fidelity wireframe* dan *High-Fidelity wireframe*. [11].

*Low-Fidelity wireframe* digunakan sebagai dasar dalam pembuatan prototype. Pada tahap wireframe ini, desain masih berupa desain kasar dan belum dilengkapi dengan warna, gambar, atau elemen-elemen detail lainnya. Sedangkan *High-Fidelity wireframe* detail yang akan digunakan akan lebih lengkap guna menghasilkan tampilan yang lebih akurat dari aplikasi yang akan dibuat.

#### 2.5 Tahapan Test

Tahap ini menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) yang mencakup 10 item dalam kuesioner dengan lima pilihan jawaban [18]. Usability testing proses penilaian terhadap sistem atau produk dengan melibatkan pengguna dalam kondisi penggunaan yang nyata atau simulasi, untuk mengukur sejauh mana sistem atau produk tersebut dapat digunakan dengan efektif, efisien, dan memuaskan. [19]. Pertanyaan yang digunakan menggunakan pernyataan positif dan negatif secara bergantian. Sedangkan skor untuk setiap pertanyaan dihitung dengan mengikuti aturan yaitu Setiap pertanyaan ganjil (positif), skor dihitung dengan mengurangi 1 dari nilai responden. Sedangkan untuk pertanyaan genap (negatif), skor dihitung dengan mengurangi nilai responden dengan 5 [8]. Jumlah skor dari sepuluh pernyataan kemudian dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor total 0–100.

Proses pengujian prototype ini bertujuan untuk mengevaluasi prototype yang telah dibuat sebelumnya. Pengujian ini akan melibatkan beberapa calon pengguna aplikasi my pet care, lalu akan diminta untuk mengisi kuesioner penilaian. Berikut merupakan daftar pertanyaan yang akan ditujukan pada responden [9].

Tabel 1 Pertanyaan responden

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa desain sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa desain sistem ini mudah untuk digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi dalam menggunakan desain sistem ini.
5	Saya merasa fitur-fitur desain sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem)
7	Saya rasa orang lain akan memahami cara menggunakan desain ini dengan cepat
8	Saya merasa perpaduan warna desain ini kurang tepat
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan desain sistem ini
10	Saya merasa butuh adaptasi yang lama dalam menggunakan desain sistem ini

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Tahap Empathize

Menurut hasil wawancara dengan pemilik Papa petshop diketahui bahwa Papa Petshop telah berdiri sejak Agustus tahun 2020 dan menjual semua kebutuhan hewan peliharaan mulai dari makanan, aksesoris, perawatan, pet hotel atau penitipan hewan. Pemasukan utama dari petshop ini yaitu dari pakan hewan. Saat ini sistem pelayanan yang dilakukan masih menggunakan metode manual. Proses penyusunan laporan bulanan menjadi tidak efisien karena membutuhkan waktu ekstensif dalam mengumpulkan dan mengorganisir seluruh data transaksi penjualan. Berdasarkan laporan operasional Papa Petshop selama tahun 2023, sistem penjualan manual mengakibatkan rata-rata keterlambatan pemrosesan pesanan sebesar 25% dan terjadi kesalahan pencatatan stok sebesar 15%. Pemilik petshop juga menyebutkan bahwa dikarenakan penjualan yang masih menggunakan sistem offline maka audiens yang dijangkau hanya merupakan warga disekitar Papa petshop. Meskipun menggunakan media sosial seperti Instagram, pemilik petshop sering kali kesulitan menjangkau audiens yang lebih luas dan menarik pelanggan baru selain disekitar daerah Papa Petshop. Berdasarkan wawancara yang dilakukan menghadirkan permasalahan yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Ringkasan Masalah

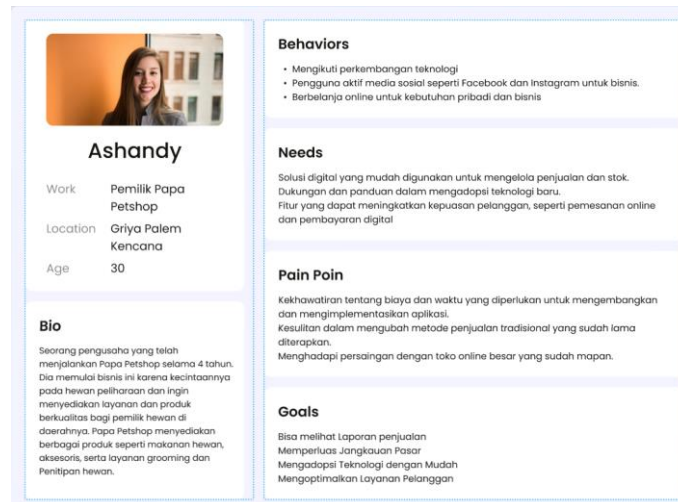
NO	Permasalahan
1	Risiko kesalahan manusia dalam pencatatan stok dan pemesanan yang menyebabkan ketidakakuratan
2	Pembeli mengalami kesulitan dalam menemukan dan membeli produk hewan peliharaan secara online.
3	Pembeli menginginkan kemudahan dalam membeli produk tanpa harus datang langsung ke petshop
4	Terbatasnya jangkauan pelanggan karena hanya mengandalkan penjualan offline.

#### 3.2 Hasil Tahap Define

Proses ini melibatkan analisis dan penyusunan informasi yang didapat dari tahap empathize. Pada tahap ini, data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan cermat untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan membuat solusi yang tepat. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk memahami dengan lebih baik tentang masalah yang dihadapi pengguna.

##### 3.2.1 User Persona

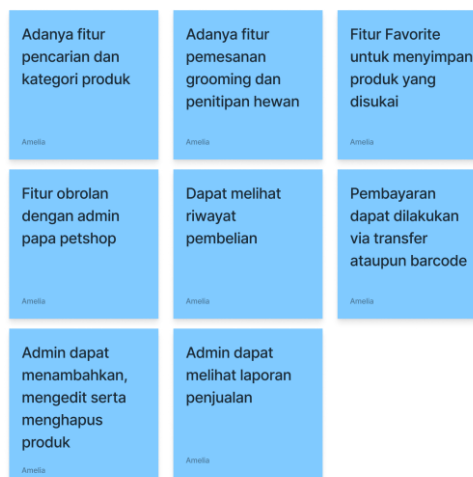
Tujuan pembuatan user persona yaitu untuk memahami kebutuhan, perilaku, tujuan, dan tantangan yang dihadapi oleh target audiens. Beberapa informasi penting yang diperlukan dalam membantu memahami keinginan pengguna [10]. Berikut user persona yang dihasilkan



Gambar 2 User Persona

### 3.2.2 Daftar Fitur

Pada tahap ini peneliti membuat gambaran solusi dari beberapa sudut pandang yang telah dibuatkan pada user persona. Dari kombinasi yang dijelaskan pemilik Papa Petshop, peneliti dapat menyimpulkan bahwa solusi alternatif yang dapat diberikan dalam aplikasi ini sebagai berikut



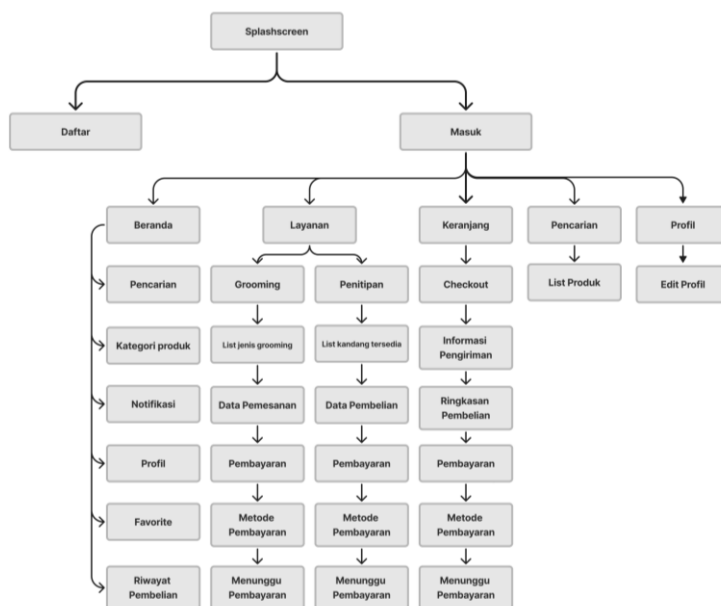
Gambar 3 Daftar Fitur

### 3.3 Hasil Tahap Ideate

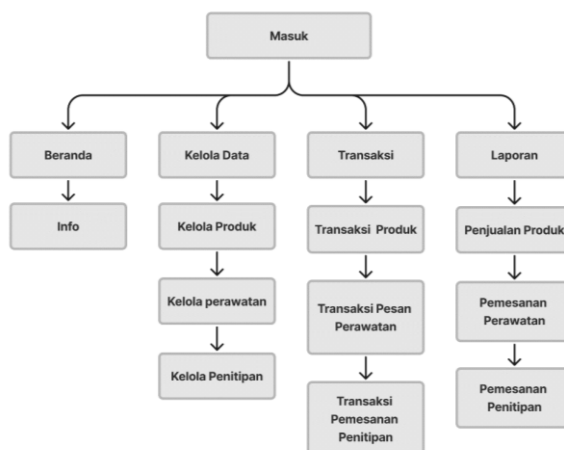
Pada tahap ini membutuhkan pikiran yang kreatif agar dapat menghasilkan ide-ide untuk menciptakan solusi yang efektif. Proses ini diawali dengan mendeteksi gagasan atau alternatif solusi yang relevan dengan permasalahan yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### 3.3.1 Sitemap

Dalam penelitian ini, pembuatan sitemap bertujuan untuk mempermudah implementasi setiap halaman yang akan dibuat dikarenakan sitemap merupakan rancangan alur aplikasi yang menghubungkan satu halaman ke halaman lainnya. Berikut ini adalah Sitemap Aplikasi My Pet Care.



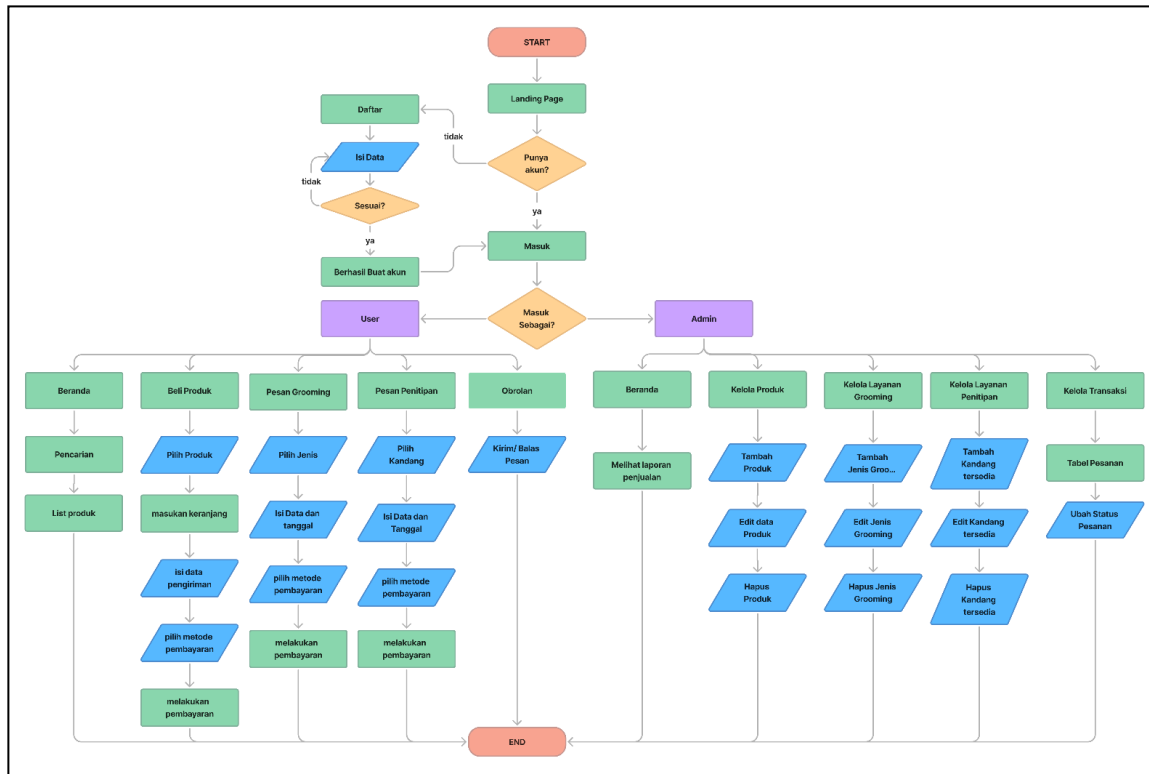
Gambar 4 Sitemap User



Gambar 5 Sitemap Admin

### 3.3.2 User Flow

Dalam konteks *User Interface/User Experience*, *User Flow* merupakan rancangan visual dari proses yang diambil oleh pengguna saat melakukan intraksi dengan aplikasi. Hal ini membantu dalam pemahaman dan desain pengalaman pengguna. Berikut ini adalah *User Flow* Aplikasi My Pet Care.



Gambar 6 User Flow

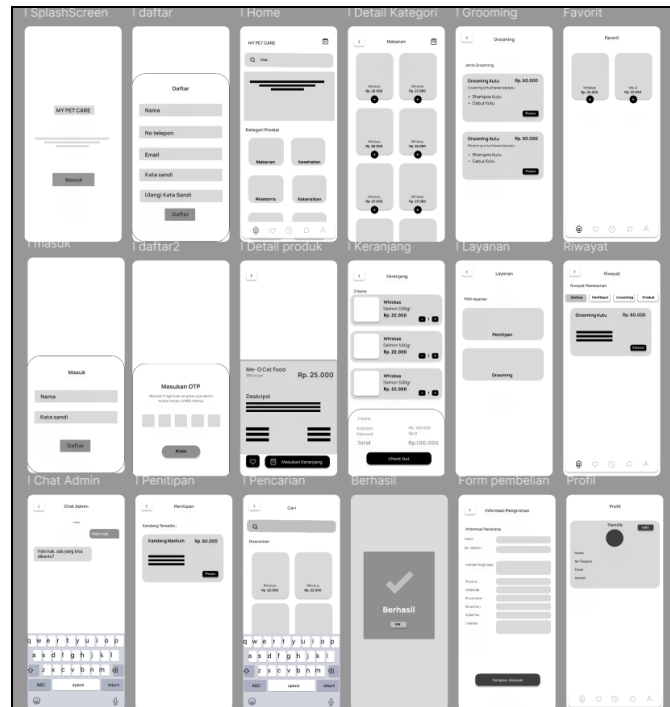
### 3.4 Hasil Tahap Prototype

Tahap ini merupakan langkah yang penting dalam mengubah ide-ide menjadi bentuk yang lebih nyata melalui pembuatan model prototype Tahap ini berfokus pada pembuatan representasi visual desain yang dapat diperiksa dan dinilai oleh pengguna.

#### 3.4.1 Low-Fidelity wireframe

*Low-fidelity wireframe* berfungsi sebagai kerangka visual awal yang menampilkan elemen-elemen dasar antarmuka dalam bentuk sketsa sederhana pada fase inisial pengembangan aplikasi. Wireframe ini menekankan pada tata letak dasar dan struktur konten tanpa memperhatikan detail visual atau keindahan. Hasil dari pembuatan Low-fidelity wireframe adalah sebagai berikut.

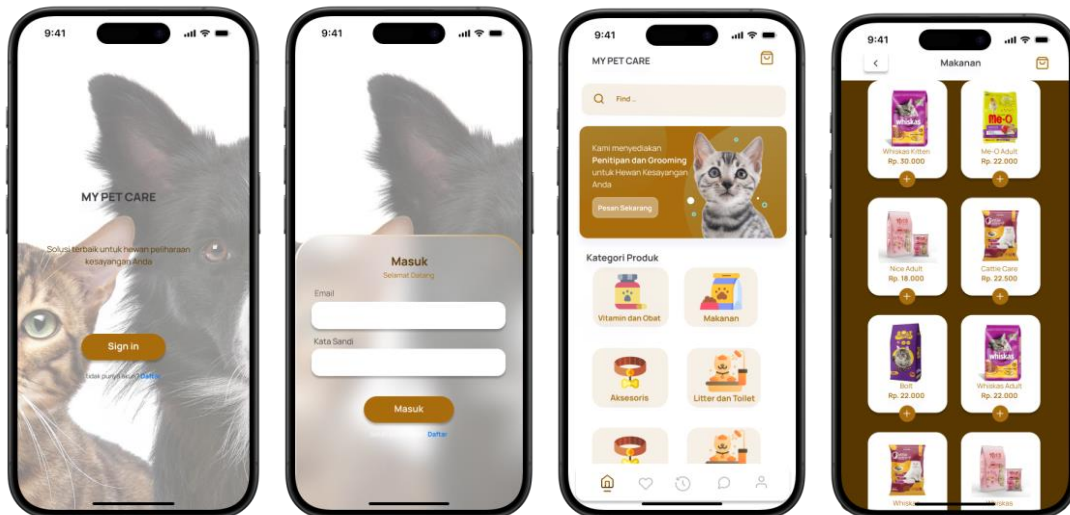


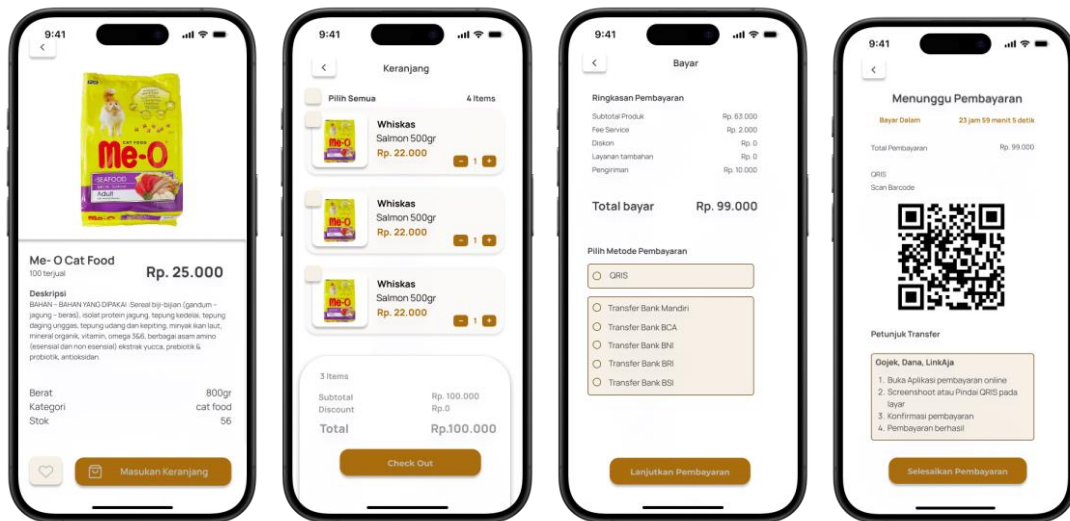


Gambar 7 Low-fidelity wireframe

### 3.4.2 High-Fidelity wireframe

Untuk menghasilkan tampilan visual desain yang lebih akurat dan realistis, *High-fidelity Wireframe* menampilkan kerangka desain dengan gambar dan konten tulisan secara menyeluruh. Selain itu, High-fidelity Wireframe memungkinkan pengguna berinteraksi dengan produk yang dihasilkan. Berikut adalah hasil *wireframe high fidelity*.





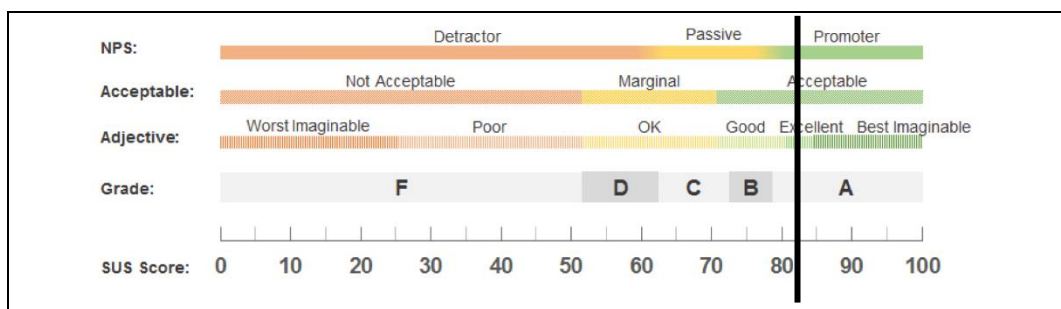
Gambar 8 High-fidelity wireframe

### 3.5 Hasil Tahap Test

Pengujian terhadap desain prototype aplikasi My Pet Care dilakukan dengan 5 orang responden calon pengguna aplikasi yaitu Pemilik Papa Petshop, 1 orang pegawai Papa Petshop, serta 3 orang pembeli. Berikut merupakan hasil pengujian menggunakan SUS yang telah dilakukan:

Tabel 3 Perhitungan Nilai SUS

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Skor SUS
R1	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	35	87,5
R2	3	4	4	3	3	2	3	2	4	4	32	80
R3	4	2	3	4	4	3	4	4	3	1	32	80
R4	4	3	4	2	4	4	4	4	3	1	33	82,5
R5	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	34	85



Gambar 9 Hasil SUS

Prototype aplikasi my pet care memperoleh skor rata-rata 83, berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan membagi jumlah skor SUS sebesar 415 dengan lima orang responden. Berdasarkan hasil evaluasi, aplikasi My Pet Care memperoleh kategori 'Acceptable' dengan grade 'A' dan rating 'Excellent', yang mengindikasikan bahwa aplikasi ini memiliki tingkat usability yang tinggi dan mendapat respon positif dari pengguna.

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Peneliti merancang sebuah desain prototype aplikasi My Pet Care pada Papa Petshop menggunakan metode Design Thinking. Metode ini terdiri dari 5 proses tahapan, yaitu tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* yang mana menghasilkan *user persona*, *sitemap*, *userflow*, *low fidelity wireframe* dan *high fidelity wireframe*.
2. Hasil perhitungan kuesioner yang dilakukan menggunakan metode *Sistem Usability Scale* menunjukkan bahwa desain aplikasi My Petcare mendapatkan skor total sebesar 83, menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat diterima dengan baik oleh pengguna, dengan kategori "*Acceptable*", rating "*A*", dan rating "*Excellent*".

#### 5. SARAN

Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini dapat dikembangkan dengan melakukan pengujian menggunakan metode lainnya. Desain aplikasi My Petcare diharap dapat diimplementasikan dan dikembangkan lebih lanjut agar dapat meningkatkan aplikasi menjadi lebih modern dan memperkaya fitur-fitur sehingga dapat lebih lengkap dalam memfasilitasi kebutuhan pengguna

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang mendalam kepada dosen pembimbing, rekan-rekan seperjuangan, serta pihak Papa Pet Shop atas dukungan dan kontribusi yang sangat berharga dalam penyelesaian penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Bagaskara and A. Voutama, "Perancangan UI/UX Aplikasi Perpustakaan Digital," *Journal Of Social Science Research*, pp. 10113-10124, 2023.
- [2] R. Rachmatullah, D. Kardha and M. Yudha, "Aplikasi E-Commerce Petshop Dengan Fitur Petpedia," *Go Infotech: Jurnal Ilmiah Stmik Aub*, pp. 24-36, 2020.
- [3] Wijaya, A., Santoso, H., & Purwanto, D. (2022). Pengembangan Aplikasi Mobile Pet Shop Berbasis Android untuk Meningkatkan Efisiensi Operasional. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(2), 45-58.
- [4] Pratama, R., & Susanto, E. (2023). Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan User Interface dan User Experience Marketplace Pet Shop. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 8(1), 12-25.
- [5] Rahman, F., Widodo, A., & Hartanto, S. (2023). Pengembangan Sistem Manajemen Inventory Pet Shop menggunakan Pendekatan User-Centered Design. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 10(3), 78-92.
- [6] Nugraha, B., & Putri, D. (2023). Perancangan Aplikasi Booking Grooming Hewan Peliharaan dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 9(2), 112-126.
- [7] F. N. Khasanah, D. T. Untari and S. Murdowo, buku Ajar Interaksi Manusia dan Komputer Mengenal Tools Desain UI/UX, Banyumas: PT Pena Persada Kerta Utama, 2023
- [8] D. Haryuda, M. Asfi and R. Fahrudin, ""Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Informasi*

- Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111-117, 2021.
- [9] M. F. Widiyantoro<sup>1</sup>, N. Heryana<sup>1</sup> and A. Voutama, "Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue," *Information Management For Educators And Professionals*, vol. 7, no. 1, pp. 1-10, Desember 2022.
- [10] A. S. Hussein, *Metode Design Thinking Untuk Inovasi Bisnis*, Malang: UB Press, 2018.
- [11] R. E. Pratama<sup>1</sup> and E. G. Wahyuni<sup>2</sup>, "Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Dan," *JUPI(Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 9, no. 2, pp. 841-851, Juni 2024.
- [12] N. Aulia, S. Andryana<sup>2</sup> and A. Gunaryati, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity," *Jurnal Sisfotenika*, pp. 26-36, 2021.
- [13] D. Karlina and D. R. Indah, "Perancangan User Interface dan User Experience," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, pp. 580-596, November 2022.
- [14] I. F. Abiyyu, M. Y. Sahal, L. R. Maharani, I. Lailiyah and S. Achmadi, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 1, pp. 182-188, 2023.
- [15] A. P. Yahya and A. M. Fauzi, "Desain Ui/Ux Aplikasi Pet Shop Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Siliwangi*, vol. 8, no. 1, pp. 21-26, 2022.
- [16] L. Asnini, P M. Soekarno, "Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Buku Pada CV. Shabilul Haq Offset," *Jurnal Jupiter*, vol .14, No 2, pp. 539-548, Oktober 2022.
- [17] A. Yarza, Mahmud, and V. Maria, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Membangun Aplikasi Prodi Pilihanku," *Jurnal Jupiter*, vol. 16, no.1, pp. 325-336, April 2024.
- [18] P. I Sari, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*, Umsu Press, 2021
- [19] Wicaksono, *Usability Testing*, Malang: CV Seribu Bintang, 2023