

PERANCANGAN UI/UX ADHA KOST MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Fathan Fakhrena Auafar¹, Putri Yuli Utami², Rizki Surtiyan Surya³

^{1,2,3} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Pontianak

e-mail: 191230016@unmuhpnk.ac.id¹

Abstrak

Perkembangan bisnis kost di kota Pontianak semakin banyak, namun belum tentu menunjang calon konsumen dapat dengan mudah menemukan kost-kostan. Informasi yang didapatkan dari berbagai media yang dibuat oleh pemilik kost, seperti mengunggah foto dan video di platform media sosial seperti Facebook, Instagram dan lainnya dinilai masih kurang efektif. Metode design thinking merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide untuk memperoleh sebuah solusi. Design Thinking memiliki Pemikiran yang komperensif untuk mendapatkan sebuah solusi dengan 5 tahapan metode yaitu empathize, define, ideate, prototype dan test, dengan metode ini dapat memecahkan masalah yang ada. Untuk menghubungkan antara pemilik kost dan calon konsumen salah satunya adalah dengan cara mebuat sebuah aplikasi berbasis website terkait ketersediaan kamar kost untuk memudahkan pencari kost mencari kost dan pemilik kost dalam memasarkan kost, untuk membuat website tersebut dapat digunakan dengan baik memerlukan desain website yang dapat dengan mudah di akses atau digunakan baik sebagai pencari kost atau pemilik kost. Perancangan desain menggunakan metode Design Thinking mempermudah pembuatan UI / UX Adha Kost. Selain itu, Perancangan desain menggunakan metode Design Thinking membuat desain lebih tampak menarik dan item yang digunakan lebih lengkap sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan pengguna.

Kata Kunci: Adha Kost, *Design Thinking*, UI/UX, *Prototype*.

Abstract

The development of the boarding house business in the city of Pontianak is increasing, but this does not necessarily mean that potential consumers can easily find boarding houses. Information obtained from various media created by boarding house owners, such as uploading photos and videos on social media platforms such as Facebook, Instagram and others, is considered to be less effective. The design thinking method is a collaborative method that collects many ideas to obtain a solution. Design Thinking has comprehensive thinking to get a solution with 5 method stages, namely empathize, define, ideate, prototype and test, with this method you can solve existing problems. To connect boarding house owners and potential consumers, one way is to create a website-based application related to the availability of boarding rooms to make it easier for boarding house seekers to find boarding houses and boarding house owners to market boarding houses. To make the website usable well requires a website design that can be easily accessed or used either as a boarding house seeker or boarding house owner. Designing using the Design Thinking method makes it easier to create UI / UX for Adha Kost. Apart from that, designing the design using the Design Thinking method makes the design look more attractive and the items used are more complete in accordance with the user's needs.

Keywords: Adha Kost, *Design Thinking*, UI/UX, *Prototype*

PENDAHULUAN

Perkembangan bisnis kost di kota Pontianak semakin banyak, namun belum tentu menunjang calon konsumen dapat dengan mudah menemukan kost-kostan. Informasi yang didapatkan dari berbagai media yang dibuat oleh pemilik kost, seperti mengunggah foto dan video di *platform* media sosial seperti Facebook,

Instagram dan lainnya dinilai masih kurang efektif untuk mendapatkan target pasar yang tepat dikarenakan tidak semua orang melihat foto atau video yang diunggah, serta informasi yang disampaikan masih kurang detail mengenai harga, alamat, bentuk kost, kamar kost dan fasilitas kost.

Untuk menghubungkan antara pemilik kost dan calon konsumen salah satunya adalah dengan cara membuat sebuah aplikasi berbasis *website* terkait ketersediaan kamar kost untuk memudahkan pencari kost mencari kost dan pemilik kost dalam memasarkan kost, untuk membuat *website* tersebut dapat digunakan dengan baik memerlukan desain *website* yang dapat dengan mudah di akses atau digunakan baik sebagai pencari kost atau pemilik kost.

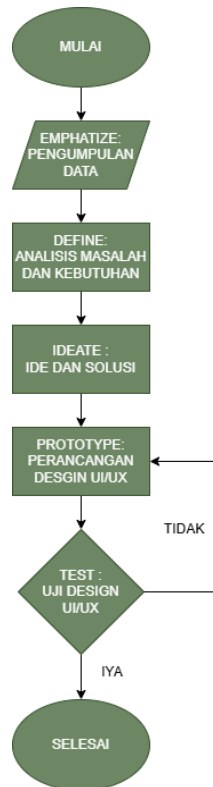
Metode *design thinking* merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide untuk memperoleh sebuah solusi. *Design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (*user*). *Design Thinking* memiliki Pemikiran yang komprehensif untuk mendapatkan sebuah solusi dengan 5 tahapan metode yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*, dengan metode ini dapat memecahkan masalah yang ada (Sari et al. 2020). Desain *prototype* dibangun dengan melakukan perancangan UI/UX menggunakan metode *design thinking* melalui berbagai macam tahapan dari hasil *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* (Informatika et al. n.d.). Proses membuat ide dan inovasi baru untuk mengembangkan aplikasi pada penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* adalah metode yang mengumpulkan berbagai ide dari pengalaman pengguna untuk mendapatkan sebuah solusi (Hamdandi et al. 2022).

Rancangan *website design User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) atau sering disebut UI/UX adalah dua hal yang saling berhubungan serta suatu komponen penting dalam proses desain suatu produk. *User Interface* (UI) adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan data. Sedangkan *User Experience* (UX) disebutkan sebagai pengalaman yang terkait dengan reaksi, persepsi, perilaku, emosi dan pikiran pengguna saat menggunakan sistem (Multazam, Paputungan, and Susanto 2020). Desain UI dibuat dengan memperhatikan kenyamanan pengguna agar diterima oleh masyarakat, sedangkan *User Experience* adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program. Untuk perancangan UI itu sendiri akan menjadi sebuah penghubung secara langsung antara sistem dengan penggunanya, oleh sebab itu UI dibuat dengan tepat untuk membentuk persepsi pengguna terhadap suatu perangkat (Wijaya et al. 2022).

Untuk membuat rancangan desain UI/UX *website* ini akan menggunakan aplikasi Figma dalam merancang *visual* yang menarik, dan menampilkan informasi yang detail mengenai harga, foto/video bentuk kost, foto kamar kost dan fasilitas kost.

METODE PENELITIAN

Berikut adalah tahapan penelitian pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Metodologi Penelitian

Emphatize

Pada tahap ini peneliti melakukan pendekatan yang bertujuan untuk memahami masalah yang dihadapi oleh pengguna yaitu pemilik kost dan pencari kost, dengan tujuan agar peneliti dapat mencari solusi yang sesuai. Tahap ini memiliki peran sentral dalam proses ini karena fokusnya adalah menyelesaikan masalah dengan memahami kebutuhan dan pengalaman pengguna. Beberapa langkah yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan wawancara dan observasi kepada mahasiswa perantauan dan pemilik usaha kost lalu menggabungkan hasil observasi serta wawancara untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah yang dihadapi oleh pengguna.

Define

Tahap *define* peneliti melibatkan analisis dan pemahaman terhadap hasil-hasil yang diperoleh selama proses *empathize*. Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil dari berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui *empathize*. Tujuannya adalah untuk merumuskan pernyataan masalah sebagai titik fokus utama dalam penelitian, dengan mempertimbangkan perhatian utama yang telah diidentifikasi atau hasil penyortiran masalah yang telah peneliti kumpulkan untuk menjadi prioritas hal apa saja yang menjadi kebutuhan utama. Pada Gambar 2 merupakan *user persona* dari pemilik kost dan pencari kost:



Gambar 2 Pemilik Kost dan Pencari Kost

Ideate

Pada tahapan *ideate*, peneliti melakukan langkah transisi dari merumuskan masalah ke arah mencari solusi. Dalam proses *ideate* fokus diberikan pada ide-ide kreatif yang akan menjadi dasar untuk membuat *prototype* rancangan. Tahap ini menekankan pada fitur – fitur yang dibutuhkan dalam membuat rancangan *website design* dan menghasilkan gagasan-gagasan inovatif yang dapat membimbing pembuatan desain yang lebih konkret.

Prototype

Prototype adalah versi awal dari suatu produk yang dirancang dengan tujuan untuk menemukan kesalahan sejak awal dan menggali potensi-potensi baru. Dalam praktiknya, rancangan awal ini diuji kepada pengguna untuk mendapatkan tanggapan dan umpan balik yang berguna, sehingga memungkinkan penyempurnaan desain, peneliti akan membuat rancangan *webiste design* dengan menggunakan *software* pembantu yaitu Figma, dengan menggunakan Figma ini peneliti membuat sebuah rancangan *UI/UX design* dimana hasil *website* ini akan di uji kepada pengguna sebagai bentuk awal untuk mendapatkan umpan balik guna mendapat hasil yang lebih konkret.

Test

Peneliti melakukan *test* dengan menggunakan metode UAT (*User Acceptance Testing*) untuk mengetahui tanggapan responden (*user*) terhadap sistem yang telah dibangun yaitu dengan Angket *skala likert* yang umumnya digunakan untuk dalam riset berupa survei dan memberikan pertanyaan kepada responden (*user*) dimana jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari tingkatan yang dapat dipilih pada hasil rancangan *website* yang akan diuji kepada pemilik kost dan calon konsumen (Priyatna et al. 2020). Meskipun merupakan tahap akhir, proses ini merupakan bagian dari siklus hidup proyek yang memungkinkan iterasi (perulangan) dan kembali ke tahap perancangan *prototype* jika ditemui kesalahan atau masalah.

Analisis Hasil

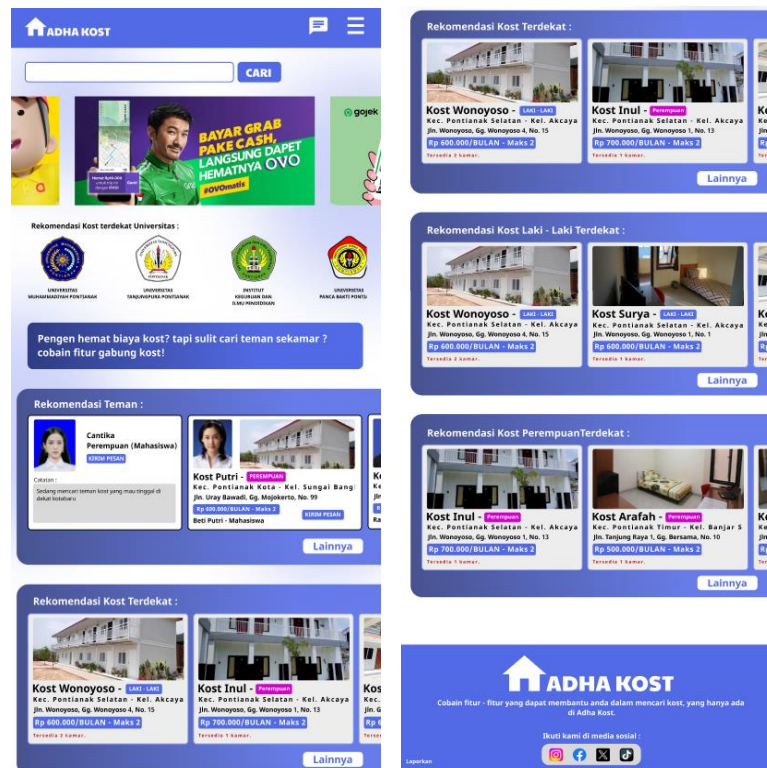
Metode UAT untuk mengetahui tanggapan responden (*user*) terhadap sistem yang telah dibangun yaitu dengan Angket Skala Likert yang umumnya digunakan untuk dalam riset berupa survei dan memberikan pertanyaan kepada responden (*user*) dimana jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari tingkatan yang dapat dipilih (Priyatna et al. 2020). konsep *User Acceptanse Testing* (UAT) adalah pengujian terhadap sistem yang telah dilakukan pengembangan dengan pengujinya yaitu user (pengguna) dimana

dihasilkan dokumen yang dapat menjadikan sebagai bukti user menerima pengembang aplikasi dan menganggap kebutuhan pengguna telah terpenuhi hasil ujinya (Bastari, Darmansah, and Rakhmadani 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prototype design web adha kost

A. Halaman Beranda Adha Kost



Gambar 3 Halaman Beranda

Pada Gambar 3 merupakan halaman awal saat memasuki *website* adha kost, di halaman awal ini menampilkan rekomendasi kost terdekat dengan universitas menampilkan berbagai pilihan universitas yang terbesar di Kota Pontinak, gabung kost merupakan fitur yang berguna untuk *user* yang kesulitan dalam mencari teman sekamar, rekomendasi kost terdekat, rekomendasi kost laki – laki dan kost perempuan terdekat. Beranda awal bagian atas menampilkan logo Adha Kost yang dapat digunakan sebagai pilihan balik kebagian beranda jika *user* sedang berada dalam halaman lain, lalu terdapat *icon* notifikasi menampilkan pesan informasi mengenai kost – kost yang kosong direkomendasikan dan menampilkan pesan antar *user*. Terdapat *icon* garis 3 menampilkan daftar masuk, tentang kami dan syarat ketentuan. *Icon search/cari* pada tampilan beranda pada saat di tekan akan berpindah ke halaman cari yang berguna untuk mencari kost yang dapat ditulis oleh *user* dengan nama kost.

B. Tampilan login



Gambar 4 Pada Bagian Atas

Pada Gambar 4 terdapat *icon* garis tiga yang akan menampilkan beberapa pilihan seperti *login/masuk user* yang memasukkan akun atau ingin daftar akun, tentang kami berisi mengenai profile Adha Kost dan syarat dan ketentuan berisi aturan serta kebijakan yang berlaku pada Adha Kost.

Gambar 5 Halaman Masuk

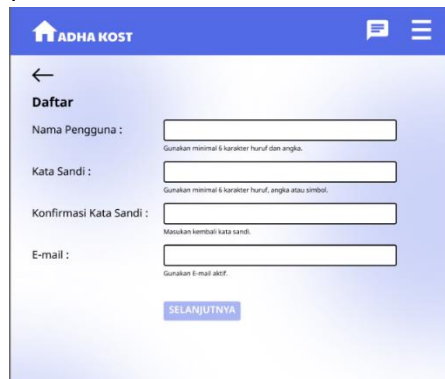


Pada Gambar 5 memperlihatkan tampilan masuk, *user* akan memasukkan nama pengguna dan kata sandi, untuk *user* yang belum terdaftar klik *icon* daftar.

Gambar 6 Pilihan Jenis User

Pada Gambar 6 merupakan tampilan setelah *user* memilih *icon* masuk untuk memilih masuk sebagai pencari kost atau pemilik kost.

C. Tampilan pendaftaran bagian 1



Gambar 7 Pendaftaran Bagian 1

Pada Gambar 7 menampilkan tahap bagian 1 daftar, *user* akan mengisi nama pengguna, kata sandi, konfirmasi kata sandi dan *e-mail*.

D. Tampilan pendaftaran bagian 2

ADHA KOST

Daftar
Isi kembali data diri di bawah sesuai dengan kartu identitas diri

Nama :

Tempat dan Tanggal Lahir :

HH BB TTTT

Alamat Lengkap :

Provinsi :

Kabupaten :

Kecamatan :

Kel/Desa :

RT/RW :

Agama :

Pekerjaan :

Status Perkawinan :

Foto Kartu Identitas :

Unggah Foto

Periksa kembali data yang telah anda isi, sesuaikan dengan isi dalam kartu identitas diri.

SELANJUTNYA

Gambar 8 Pendaftaran Bagian 2

Pada Gambar 8 merupakan tampilan daftar tahap 2 akan mengisi data sesuai kartu identitas diri berupa nama *user*, tempat dan tanggal lahir, alamat lengkap, provinsi yang dapat dipilih, kabupaten dapat dipilih, kecamatan dapat dipilih, kel/desa dapat dipilih, rt/rw, agama dapat dipilih, pekerjaan dapat dipilih, status perkawinan dapat dipilih dan memasukan foto kartu identitas. Tahap ini berlaku juga sebagai pemilik kost dan pencari kost, jika pada suatu kondisi pencari kost memiliki kost, *user* hanya perlu mendaftarkan kost tersebut.

E. Tampilan *profile user*

ADHA KOST

Fathan Fakhra Auffer
Mahasiswa
Laki - laki

3 Transaksi Berhasil. **Edit Profile**

Kamar Kost :

ANDA BELUM MEMILIKI KOST AKTIF.

HISTORI PEMBAYARAN

Rekomendasi Kost Terdekat :

Kost Wonoyoso - **REKOMENDASI**
Kec. Pantiwasa Selatan - Kel. Akarya
Jln. Wonoyoso, Gg. Wonoyoso 4, No. 12
Rp. 600.000/BULAN - Maks. 2
Tersedia 2 kamar

Kost Madya - **REKOMENDASI**
Kec. Pantiwasa Selatan - Kel. Akarya
Jln. Pantiwasa Madya, No. 12
Rp. 600.000/BULAN - Maks. 2
Kamar pribadi

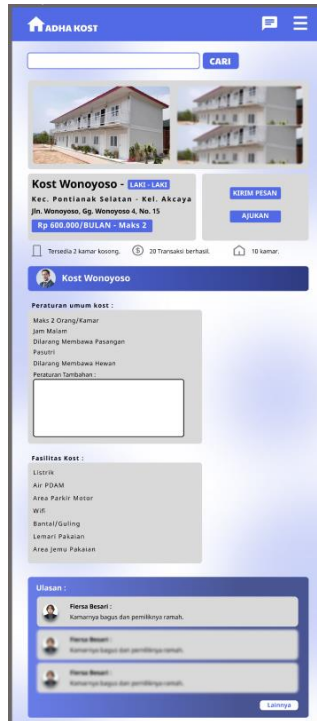
Kost Surya
Kec. Pantiwasa
Jln. Wonoyoso, Gg. 14
Rp. 600.000/BULAN
Tersedia 1 kamar

Lainnya

Gambar 9 Profile User

Pada Gambar 9 menampilkan halaman *profile user*, yang menampilkan foto *user*, nama *user*, status kost, gabung kost dan rekomendasi kost terdekat dengan *user*.

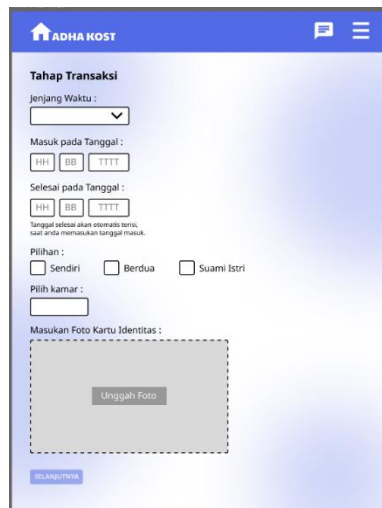
F. Profile kost



Gambar 10 Profile Kost

Pada Gambar 10 menampilkan foto kost, deskripsi kost, status kamar, jumlah transaksi, jumlah kamar, peraturan kost, fasilitas kost dan ulasan – ulasan dari kostumer mengenai kost. Dalam tahap ini *user* dapat mengajukan sewa kamar.pr

G. Tampilan transaksi bagian 1



Gambar 11 Tampilan Transaksi Bagian 1

Pada Gambar 11 merupakan tampilan transaksi tahap 1 di tahap ini *user* dapat menentukan jenjang waktu, masuk pada tanggal berapa, selesai tanggal berapa, memilih kost untuk sendiri, berdua atau suami istri, pilih kamar dan kartu identitas *user*.

H. Tampilan transaksi bagian 2

ADHA KOST

Tahap Transaksi

Biaya Sewa :
Rp 600.000/Bulan

☐ Deposit

(Membayar segaraun harga sewa. Wajib di penuh dalam kurun waktu
panjang sewa 300 jam.)

Via Pembayaran :

☐ **BCA** ☐ **DANA** ☐ **BANK KALBAR**

Nomor Pembayaran :

Bukti Pembayaran :

Unggah Foto

KEMBALI **SELANJUTNYA**

Gambar 12 Tahap Transaksi Bagian 2

Pada Gambar 12 tahap kedua transaksi dalam mengajukan sewa kamar, *user* dapat, memilih membayar uang sewa full atau deposit terlebih dahulu, lalu ada metode pembayaran serta menunjukkan foto hasil transaksi.

I. Tampilan transaksi tahap 3



Gambar 13 Tahap Transaksi Bagian 3

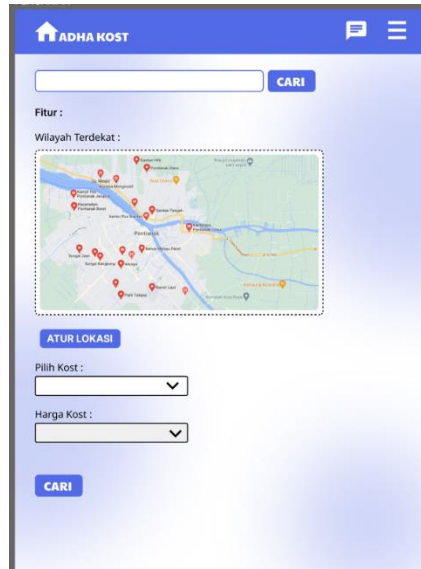
Pada Gambar 13 tahap transaksi ke – 3 menampilkan hasil atau struk dari kamar yang *user* sewa. Setelah menyelesaikan transaksi tersebut *user* akan menuju ke halaman *profile* yang sudah ditampilkan status kamar kost yang telah *user* sewa.

J. Pendaftaran kamar kost

Gambar 14 Tampilan Pendaftaran Kamar Kost

Pada Gambar 14 halaman daftar kost berisi nama kost, alamat kost secara lengkap, provinsi yang dapat dipilih, kabupaten dapat dipilih, kecamatan dapat dipilih, kel/desa dapat dipilih, rt/rw, surat kepemilikan bangunan/tanah, foto kost, peraturan kost yang dapat dipilih pada kolom kosong yang dapat diisi, dan fasilitas kost yang dapat dipilih.

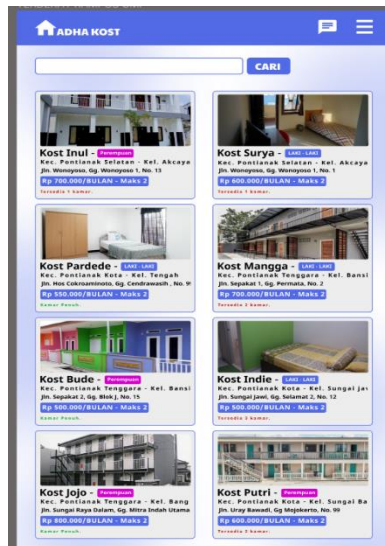
K. Halaman Pencarian Kost



Gambar 15 Tampilan Pencarian Kost

Pada Gambar 15 merupakan tampilan halaman pencarian kost. Halaman ini akan muncul bila *user* menekan *icon* cari di beranda atau halaman lainnya jika terdapat tombol cari, pada halaman ini pun *user* dapat memfilter atau menentukan kriteria kost seperti apa yang mereka butuhkan, filter tersebut terdiri dari atur wilayah yang *user* inginkan, pilih *gender* kost dan harga kost yang *user* inginkan atau *user* ingin mencari dengan menggunakan nama kost yang *user* ketahui dapat diketik langsung di dalam kolom *icon* cari.

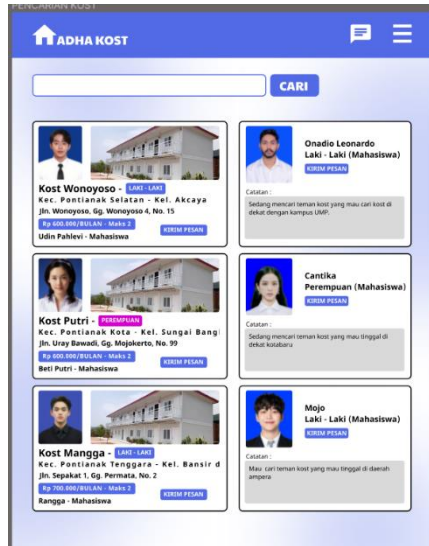
L. Tampilan Halaman Rekomendasi Kost



Gambar 16 Halaman Rekomendasi Kost

Pada Gambar 16 merupakan tampilan halaman rekomendasi kost. Pada halaman ini menampilkan kost – kost yang direkomendasikan berdasarkan jumlah transaksi penyewaan kost terbanyak dan menampilkan 8 kost yang direkomendasikan. Rekomendasi kost dapat dipilih berdasarkan jenis kost putra/putri, berdasarkan kampus terdekat dan berdasarkan jarak terdekat dengan *user*.

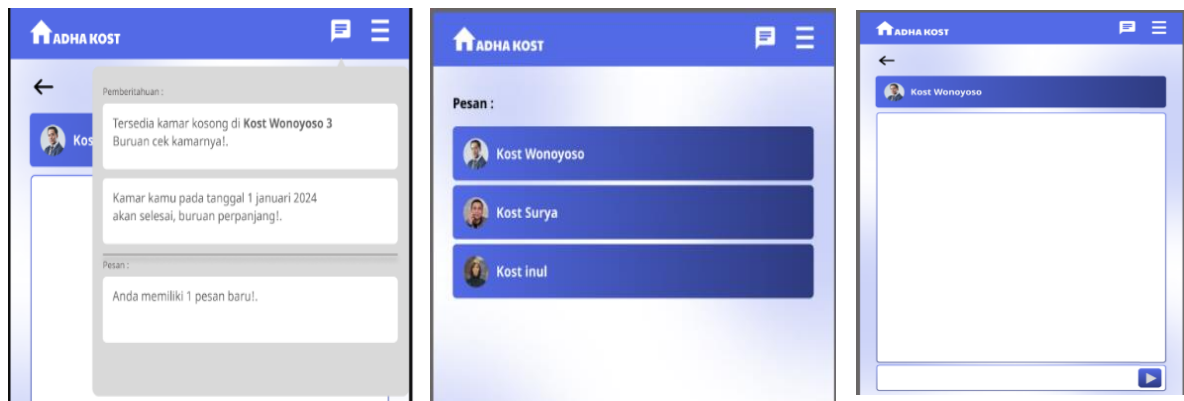
M. Tampilna Halaman Gabung Kost



Gambar 17 Tampilan Halaman Gabung Kost

Pada Gambar 17 merupakan tampilan halaman gabung kost. Halaman ini merupakan rekomendasi bagi *user* yang ingin mencari teman sekamar, pada baris bagian kiri pada gambar diatas menunjukkan status *user* yang sudah memiliki kost untuk mencari teman sekamar sedangkan bagian sebelah kiri merupakan *user* yang ingin mencari kost serta teman kost, bagi *user* yang ingin mengajukan untuk mencari teman sekamar *user* hanya dapat mengirim pesan kepada calon teman sekamar.

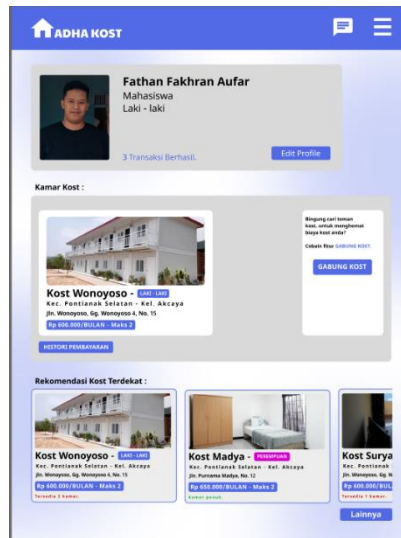
N. Tampilan Pesan



Gambar 18 Tampilan Isi Pesan

Pada Gambar 18 dalam *icon* pesan *user* mendapatkan informasi pemberitahuan admin mengenai informasi kost – kost dan *user* dapat mengirim pesan kepada pemilik kost dan pencari teman kost.

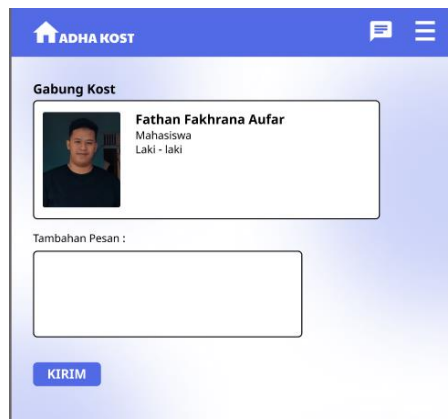
O. Tampilan Profile user



Gambar 19 Profile Setelah Sewa Kamar

Pada Gambar 19 merupakan tampilan halaman *profile* bagi *user* yang sudah menyewa kamar kost. Keterangan tersebut dapat dilihat pada box bagian tengah pada kamar kost dimana terdapat kost yang telah *user* sewa.

P. Gabung kost



Gambar 20 Gabung Kost

Pada Gambar 20 merupakan tampilan halaman gabung kost yang berisi gambar foto *profile user*, nama *user*, status *user*, jenis kelamin *user* dan tambahan pesan. Tahap ini akan membantu *user* dalam mencari teman sekamar dengan mudah.

Q. Footer website



Gambar 21 Footer Website

Pada Gambar 21 *Footer website* berisi logo Adha Kost, media sosial yang dimiliki Adha Kost dan laporan.

R. Tampilan Laporkan

Gambar 22 Laporkan

Pada Gambar 22 merupakan tampilan laporan. *User* dapat melaporkan masalah yang *user* alami kepada pihak Adha Kost, dengan memilih kategori masalah, *user* dapat mengisi laporan lainnya dan sertakan bukti berupa foto atau video mengenai masalah yang dialami.

KESIMPULAN

Adapun hasil perancangan yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perancangan desain menggunakan metode *Design Thinking* mempermudah pembuatan UI / UX Adha Kost. Selain itu, perancangan desain menggunakan metode *Design Thinking* membuat desain lebih tampak menarik dan item yang digunakan lebih sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan pengguna.
2. Berdasarkan hasil uji desain menggunakan metode UAT menyatakan bahwa pengujian desain *website* Adha Kost dinyatakan **Sangat Sesuai** dengan *range* sebesar **90,5 %**. Hal ini berarti bahwa desain *website* Adha Kost telah sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna, sehingga dapat digunakan sebagai referensi desain *website* untuk pemilik kost dan pencari kost.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastari, Muhammad Arif, Darmansah Darmansah, and Diovianto Putra Rakhmadani. 2022. "Sistem Informasi Jasa Cuci Interior Rumah Dan Mobil Menggunakan Metode User Acceptance Test." *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)* 9(2):305. doi: 10.30865/jurikom.v9i2.3926.
- Hamdandi, Muhammad, Riki Chandra, Frans Bachtiar, Nathacia Lais, Dwi Apriyanti Sastika, and Muhammad Rizky Pribadi. 2022. "Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Idemopet Dengan Menggunakan Metode Design Thinking." *MDP Student Conference 2022* 1(1):504–11.
- Haryuda, Danang, Marsani Asfi, and Rifqi Fahrudin. 2021. "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company." *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan* 8(1):111–17. doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- Informatika, Program Studi, Universitas Islam Indonesia, Zainudin Zukhri, Program Studi Informatika, and Universitas Islam Indonesia. n.d. "Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI / UX Website Tracking GPS Tiara Track."
- Kumala Sari, Ananta. 2023. "Peran Sistem Informasi Manajemen Dalam Pengembangan Digital Maeketplace Pasca Pandemi Berbasis Consumer to Consumer." *Jkpim: Jurnal Kajian Dan Penalaran Ilmu Manajemen* 1(1):90–100.
- Muhyidin, Muhammad Agus, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Sevtiana. 2020. "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma." *Jurnal Digit* 10(2):208. doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- Multazam, Muhammad, Irving V Paputungan, and Beni Susanto. 2020. "Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Placeplus Menggunakan Pendekatan User Centered Design." *Universitas Islam Indonesia* 1:1–8.
- Priyatna, Bayu, April Lia Hananto, Muhammad Nova, Program Studi Sistem Informasi, and Universitas Buana Perjuangan Karawang. 2020. "Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development." *Systematics* 2(3):110–17.
- Razi, Aria Ar, Intan Rizky Mutiaz, and Pindi Setiawan. 2018. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer." *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)* 3(02):219. doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- Rochman, Abdur, Muhammad Iqbal Hanafri, and Ayu Wandira. 2020. "Implementasi Website Profil SMK Kartini Sebagai Media Promosi Dan Informasi Berbasis Open Source." *Academic Journal of Computer Science Research* 2(1):46–51. doi: 10.38101/ajcsr.v2i1.272.
- Sari, Intan Permata, Annisa Hasna Kartina, Ajeng Mubdi Pratiwi, Fitri Oktariana, Muhammad Farhan Nasrulloh, and Sahla Analia Zain. 2020. "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru." *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia* 2(1):45–55. doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- Soedewi, Sri, Arry Mustikawan, and Wirania Swasty. 2022. "Penerapan Metode Design Pada." *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual* 10(April):17.
- Wibowo, Muhammad Ridwan, and Hari Setiaji. 2020. "Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking." *Kaos GL Dergisi* 8(75):147–54.
- Wijaya, Andrian, Frisky Wijaya, Kevin Agustria, Michael Wijaya, Rivaldo Therino, Ronaldo Putra, and Rizky Pribadi. 2022. "PERANCANGAN UI / UX PADA APLIKASI WE-CARE." 465–71.
- Yulius, Rina, Muchamad Fajri Amirul Nasrullah, Diyah Karmila Sari, and Mochamad Arsyad Alban. 2022. "Design Thinking: Konsep Dan Aplikasinya." *Eureka Media Aksara* 1–74.