

# Aplikasi Layanan Informasi Dengan Metode Design Thinking Pada Barbertopia Kabupaten Nabire

Kristia Yuliawan<sup>1</sup>, Mei Herba<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Informatika, STMIK Pesat Nabire, Papua, Indonesia

Email: christianpesat@gmail.com<sup>1</sup>, mey.herba05@gmail.com<sup>2</sup>

## Abstract

Nabire Regency in Central Papua Province of Indonesia, is experiencing rapid development in the barbershop industry, reflecting economic growth and local cultural shifts. However, the industry faces challenges such as a lack of access to information and integrated services for consumers. This phenomenon encourages the application of a design-thinking approach to the development of effective barbershop information service applications. This research was designed using the design-thinking method, which includes five stages: empathy, definition, ideation, prototype, and trial. In the empathy stage, observations and interviews were conducted with Barbertopia customers in the Nabire Regency to understand their needs and problems. The results of this stage demonstrate the need for better access to information and more efficient queue management. The definition stage identifies the main problems, namely customer accumulation and information limitations. At the ideation stage, various solutions have been developed, including the creation of a mobile application that provides complete information about services, prices, and promos, as well as online booking features. The prototype of the application was then designed using Figma and tested using black-box testing techniques. The test results show that the application can meet the needs of users. The implementation of this application is expected to improve service efficiency, reduce waiting time, and increase customer satisfaction. The design-thinking approach has proven effective in designing user-oriented solutions, enabling Barbertopia Nabire Regency to improve the quality of its services and meet the expectations of modern customers in Nabire Regency.

**Keywords:** Design Thinking; Mobile App, Barbertopia; Nabire Regency, Central Papua Province

## Abstrak

Kabupaten Nabire di Provinsi Papua Tengah Indonesia, mengalami perkembangan pesat dalam industri barbershop, mencerminkan pertumbuhan ekonomi dan pergeseran budaya setempat. Namun, industri ini menghadapi tantangan seperti kurangnya akses informasi dan layanan terintegrasi bagi konsumen. Fenomena ini mendorong penerapan pendekatan design thinking dalam mengembangkan aplikasi layanan informasi barbershop yang efektif. Penelitian ini dirancang menggunakan metode design thinking, yang meliputi lima tahap: empati, definisi, ideasi, prototipe, dan uji coba. Pada tahap empati, dilakukan observasi dan wawancara dengan pelanggan Barbertopia Kabupaten Nabire untuk memahami kebutuhan dan permasalahan mereka. Hasil dari tahap ini menunjukkan perlunya akses informasi yang lebih baik dan pengelolaan antrian yang lebih efisien. Tahap definisi mengidentifikasi permasalahan utama, yaitu penumpukan pelanggan dan keterbatasan informasi. Pada tahap ideasi, dikembangkan berbagai solusi, termasuk pembuatan aplikasi mobile yang menyediakan informasi lengkap mengenai layanan, harga, dan promo, serta fitur pemesanan online. Prototipe aplikasi kemudian dirancang menggunakan Figma dan diuji melalui teknik black box testing. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Implementasi aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi layanan, mengurangi waktu tunggu, dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Pendekatan design thinking terbukti efektif dalam merancang solusi yang berorientasi pada pengguna, memungkinkan Barbertopia Kabupaten Nabire untuk meningkatkan kualitas layanannya dan memenuhi ekspektasi pelanggan modern di Kabupaten Nabire.

**Kata kunci:** Design Thinking, Aplikasi Mobile, Barbertopia; Kabupaten Nabire, Provinsi Papua Tengah

## 1. PENDAHULUAN

Kabupaten Nabire, terletak di Provinsi Papua Tengah, Indonesia, telah menjadi salah satu daerah yang mengalami perkembangan pesat dalam industri barbershop dalam beberapa tahun terakhir. Seiring dengan meningkatnya kesadaran masyarakat akan gaya hidup modern dan kebutuhan akan layanan penataan rambut yang berkualitas, sejumlah barbershop baru telah bermunculan di Kabupaten Nabire. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan pertumbuhan ekonomi daerah, tetapi juga menunjukkan adanya pergeseran budaya dan perubahan preferensi masyarakat setempat. Barbershop, yang awalnya hanya dianggap sebagai tempat sederhana untuk memotong rambut, kini telah bertransformasi menjadi destinasi gaya hidup yang menarik bagi kaum muda di Kabupaten Nabire. Meskipun perkembangan industri barbershop di Kabupaten Nabire cukup pesat, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi. Salah satunya adalah kurangnya akses informasi dan layanan yang terintegrasi bagi konsumen. Konsumen seringkali kesulitan untuk mendapatkan informasi tentang layanan yang tersedia, jam operasional, dan bahkan lokasi barbershop di daerah ini[1]. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan design thinking (berpikir desain) dapat diterapkan dalam mengembangkan aplikasi layanan informasi barbershop di Kabupaten Nabire. Design thinking (berpikir desain) adalah sebuah metodologi yang berfokus pada pemahaman pengguna, eksplorasi ide-ide, dan pengembangan solusi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan konsumen[2]. Metode *Design Thinking* (Berpikir Desain) adalah pendekatan inovatif yang fokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, identifikasi masalah yang relevan, dan pengembangan solusi yang kreatif dan berorientasi pengguna. Metode ini telah terbukti efektif dalam merancang produk dan layanan yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna secara maksimal[3]. Melalui pendekatan ini, aplikasi dapat dirancang dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna, memfasilitasi akses informasi yang terintegrasi, dan memberikan layanan yang responsif terhadap kebutuhan masyarakat Kabupaten Nabire. Secara garis besar bagian pendahuluan memuat latar belakang, perumusan masalah, tujuan kegiatan, dan kajian literatur. Penulis dituntut mengemukakan secara kuantitatif potret, profil, dan kondisi khalayak sasaran yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Dapat digambarkan pula kondisi dan potensi wilayah dari segi fisik, sosial, ekonomi, maupun lingkungan yang relevan dengan kegiatan yang dilakukan. Paparkan pula potensi yang dijadikan sebagai bahan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Penulis diminta merumuskan masalah secara konkrit dan jelas pada bagian ini. Jelaskan tujuan yang hendak dicapai pada kegiatan pengabdian.

Barbertopia Kabupaten Nabire, sebagai salah satu barbershop yang beralamat di Jl. Kusuma Bangsa Kabupaten Nabire, Papua Tengah yang baru beroperasi sejak 17 Februari 2024 berupaya untuk memperbarui diri dan menyesuaikan layanan mereka dengan kebutuhan pelanggan yang semakin modern. Berdasarkan sumber-sumber yang tersedia, beberapa permasalahan yang dihadapi oleh Barbertopia Kabupaten Nabire, termasuk kurangnya akses informasi yang terintegrasi bagi konsumen tentang layanan, jam operasional, dan lokasi

*barbershop*[4]. Sering terjadi penumpukan pelanggan di *barbershop*, yang mengakibatkan pelanggan harus menunggu lama dan tidak nyaman[5]. Informasi yang masih didapatkan oleh pelanggan masih dari mulut ke mulut dinilai kurang efektif sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis online untuk informasi yang lebih lengkap[6]. Dalam mengembangkan aplikasi layanan informasi *barbershop* di Kabupaten Nabire, metode *design thinking* (berpikir desain) dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. *Design thinking* (berpikir desain) adalah sebuah pendekatan yang berfokus pada pemahaman pengguna, eksplorasi ide-ide kreatif, dan pengembangan solusi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan konsumen[7]. Penerapan metode *design thinking* (berpikir desain) dalam mengembangkan aplikasi layanan informasi di *Barbertopia* Kabupaten Nabire memiliki beberapa manfaat, yaitu meningkatkan akses informasi bagi konsumen, aplikasi dapat menyediakan informasi yang terintegrasi tentang layanan, jam operasional, dan lokasi *barbershop*[8]. Meningkatkan efisiensi layanan implementasi fitur pemesanan online dapat mengurangi penumpukan pelanggan dan mempersingkat waktu tunggu, sehingga memberikan pengalaman yang lebih baik bagi konsumen[9].

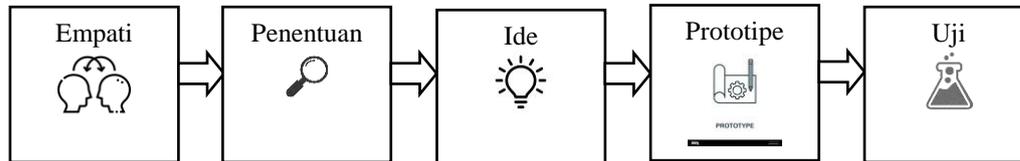
Tujuan dibuatnya aplikasi berbasis mobile ini agar dapat membantu pelanggan menemukan dan memesan layanan *barbershop* dengan mudah dan efisien dan diharapkan memudahkan untuk menyediakan informasi layanan secara lengkap dan akurat sehingga dapat meningkatkan kualitas layanan yang diberikan kepada pelanggan. Pelanggan juga dengan mudah mengakses informasi tentang layanan, harga, bahkan model-model rambut dan jadwal barber tanpa perlu datang langsung ke *barbershop* memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk membuat janji temu sesuai dengan jadwal mereka, sehingga mengurangi waktu tunggu maka dapat mereservasi melalui media sosial *Barbertopia* yang telah disediakan di layanan informasi.

Manfaat dari penelitian ini yaitu, metode *design thinking* (berpikir desain) memungkinkan pengembang aplikasi untuk memahami dengan baik kebutuhan pengguna, merancang solusi yang sesuai, dan menguji serta menyempurnakan aplikasi secara terus-menerus[10]. Melalui tahapan empati, definisi, ideasi, prototipe, dan uji coba, aplikasi layanan informasi *Barbertopia* Kabupaten Nabire dapat dirancang untuk meningkatkan akses informasi bagi konsumen mengenai layanan, jam operasional, dan lokasi *barbershop* tersebut. Selain itu, pendekatan *design thinking* (berpikir desain) dapat mendorong inovasi dalam pengembangan fitur dan layanan yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, meningkatkan kepuasan pelanggan dan daya saing *barbershop* di wilayah Kabupaten Nabire.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan metode *design thinking* (berpikir desain)[11]. Pendekatan *design thinking* (berpikir desain) dipilih sebagai metodologi perancangan aplikasi ini karena kemampuannya dalam menempatkan kebutuhan pengguna sebagai fokus utama. *design thinking* (berpikir desain) merupakan metode yang digunakan untuk mencari solusi dari permasalahan yang terjadi, yang mana pengguna menjadi fokus utamanya, sehingga produk yang

dihasilkan benar benar menyelesaikan masalah yang terjadi dan sesuai dengan kebutuhan serta keinginan pengguna[12]. Dalam metode design thinking memiliki 5 langkah untuk membuat data yang lebih detail, yaitu empathy (empati), define (penentuan), ideate (ideasi), prototype (prototipe), dan test (uji) [13].



**Gambar 1.** Metode *Design Thinking*

a) Tahap *Empathize* (Empati)

Tahapan yang pertama yaitu *empathize* (empati) yang dianggap sebagai inti dari proses perancangan yang berpusat pada manusia, metode ini berupaya untuk memahami pengguna dalam konteks produk yang dirancang, dengan melakukan observasi, wawancara, dan menggabungkan observasi dan wawancara[14].

b) Tahap *Define* (Penentuan)

Proses define dilakukan setelah mengetahui fokus permasalahan yang dialami secara spesifik berdasarkan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada proses empati (*empathize*)[15]. Hasil pengamatan pada proses empati kemudian dianalisis untuk menemukan atau mengidentifikasi fokus permasalahan yang dihadapi oleh pengguna.

c) Tahap *Ideate* (Ideasi)

Tahapan ini akan melakukan proses pengembangan ide solusi berdasarkan masalah yang sudah dihasilkan dari tahapan penentuan (*define*). Ide solusi yang dihasilkan nanti akan direalisasikan ke rancangan design[16].

d) Tahap *Prototype* (Prototipe)

Proses Prototipe yaitu proses mengimplementasikan ide yang sudah didapatkan dari tahapan sebelum menjadi sebuah aplikasi dan produk yang dapat diuji coba[17]. Tahap prototipe dalam metode *Design Thinking* adalah tahap dimana tim pengembang membuat suatu model atau contoh awal dari solusi yang akan dibangun. Tujuan dari tahap prototipe adalah untuk mewujudkan ide-ide yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya (*ideate*) menjadi suatu bentuk visual yang dapat diuji dan dievaluasi oleh pengguna[18].

e) Tahap Test (Uji)

Test merupakan tahapan untuk melakukan uji coba aplikasi yang sudah jadi ke pengguna, dimana pengguna akan memberi masukan dan saran berdasarkan pengalaman menggunakan aplikasi, lalu masukan yang diberikan oleh pengguna akan dilakukan kajian ulang dan melakukan perbaikan aplikasi guna untuk membuat aplikasi menjadi lebih baik lagi[19].

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Tahap *Empathize* (Empati)

Pada tahap ini, penulis melakukan penelitian observasi di salah satu barbershop di Kabupaten Nabire yaitu Barbertopia Kabupaten Nabire milik salah seorang pengusaha di Kabupaten Nabire yang beralamat di Jl. Kusuma Bangsa, Kabupaten Nabire, Papua Tengah. Dari hasil observasi, ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan proses pemesanan layanan Barbertopia, yaitu sering terjadinya penumpukan pelanggan. Kemudian penulis melakukan wawancara dengan salah satu pelanggan, didapatkan informasi bahwa mayoritas pelanggan Barbertopia saat ini membutuhkan informasi yang mudah diakses terkait layanan, harga, dan promo yang ditawarkan. Melalui wawancara, observasi, penulis dapat memahami kebutuhan dan tantangan pelanggan bahwa pelanggan menginginkan kemudahan dalam memesan pangkas rambut tanpa harus mengunjungi barbershop. Berikut daftar pertanyaan saat wawancara dengan pelanggan.

**Tabel 1.** Daftar pertanyaan

No	Daftar pertanyaan
1	Bisakah Anda ceritakan tentang pengalaman Anda dalam mencari informasi terkait layanan di BarberTopia Kabupaten Nabire?
2	Dari mana Anda biasanya mendapatkan informasi tentang layanan di BarberTopia Kabupaten Nabire?
3	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam mengakses informasi di BarberTopia Kabupaten Nabire?
4	Menurut Anda, apa yang dapat ditingkatkan dari layanan informasi di BarberTopia Kabupaten Nabire?

#### b. Tahap *Define* (Penentuan)

Pada tahap *Define* (Penentuan) dalam metode Design Thinking, langkah ini sangat krusial karena di sini kita mulai membentuk pemahaman yang lebih dalam mengenai masalah yang dihadapi dan kebutuhan pengguna. Tahap *Define* dilakukan dengan menganalisis temuan-temuan dari tahap *Empathize*. Data yang dikumpulkan dari wawancara, observasi, dan survei terhadap pelanggan dan staf BarberTopia digunakan untuk mengidentifikasi masalah inti dan menyusun pernyataan masalah yang jelas dan spesifik. Misalnya, temuan bahwa pelanggan sering kesulitan dalam melakukan reservasi dan mendapatkan informasi terkini tentang layanan yang tersedia mengarahkan tim untuk merumuskan masalah utama: "Pelanggan BarberTopia membutuhkan cara yang lebih mudah dan efisien untuk melakukan reservasi dan mendapatkan informasi terkini tentang layanan dan promosi."

Setelah pernyataan masalah disusun, langkah berikutnya dalam tahap *Define* adalah mengembangkan *user persona* dan *user journey* yang lebih rinci untuk memvisualisasikan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi pengguna secara lebih konkret. Dalam kasus Barbertopia, *user persona* mungkin mencakup profil pelanggan seperti 'Anak Muda Aktif' yang sering menggunakan smartphone dan menginginkan kemudahan dalam mengakses informasi dan layanan, serta 'Pekerja Kantoran' yang membutuhkan fleksibilitas waktu dalam melakukan reservasi. Dengan pemahaman yang mendalam ini, tim dapat menetapkan tujuan yang lebih

spesifik dan relevan untuk aplikasi layanan informasi Barbertopia, seperti integrasi sistem reservasi yang mudah diakses melalui aplikasi mobile dan penyediaan informasi layanan secara real-time. Tujuan ini kemudian menjadi landasan dalam mengembangkan solusi yang inovatif dan *user-centric*, yang merupakan esensi dari metode *Design Thinking*.

### c. Tahap *Ideate* (Ide)

Pada tahap *Ideate* (Ide) dilakukan eksplorasi berbagai ide kreatif yang bertujuan untuk menemukan solusi inovatif bagi permasalahan yang dihadapi oleh Barbertopia di Kabupaten Nabire. Tahap ini melibatkan sesi *brainstorming* yang intensif di mana seluruh anggota tim diberikan kebebasan untuk menyampaikan ide-ide tanpa adanya batasan atau kritik. Tujuan utama dari tahap ini adalah menghasilkan sebanyak mungkin ide, yang nantinya akan diseleksi dan dikembangkan lebih lanjut. Teknik-teknik seperti *mind mapping*, *sketching*, dan menggunakan analogi dari industri lain dapat membantu dalam memperluas pandangan dan memperkaya ide-ide yang dihasilkan.

Selain itu, tahap *Ideate* juga melibatkan kolaborasi erat dengan berbagai pemangku kepentingan, termasuk karyawan Barbertopia, pelanggan, dan ahli di bidang layanan informasi. Dengan melibatkan perspektif yang beragam, dipastikan bahwa ide-ide yang muncul relevan dan memiliki potensi untuk diimplementasikan dengan baik. Proses ini juga menekankan pentingnya umpan balik yang konstruktif dan iteratif, di mana ide-ide awal diuji, dievaluasi, dan disempurnakan berdasarkan masukan yang diterima. Hasil akhir dari tahap *Ideate* adalah kumpulan ide-ide yang terpilih dan siap untuk diuji lebih lanjut pada tahap *Prototyping* dan *Testing*, dengan tujuan akhir menciptakan solusi layanan informasi yang efektif dan inovatif untuk Barbertopia.

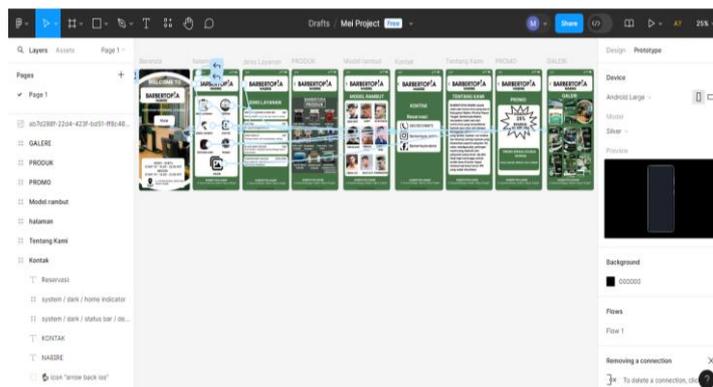
### d. Tahap *Prototype* (Prototipe)

Setelah menghasilkan beberapa ide solusi, tahap selanjutnya adalah membuat prototipe aplikasi layanan informasi Barbertopia Kabupaten Nabire. Prototipe ini dibuat untuk mewujudkan ide-ide yang telah dihasilkan sebelumnya dan menyediakan wujud visual dari aplikasi yang akan dibangun.[21] Dalam prototipe ini penulis menggunakan figma untuk perancangan aplikasi layanan informasi online ini. Membuat prototipe sederhana yaitu aplikasi yang memperlihatkan fitur-fitur informasi, seperti pilihan gaya rambut, informasi alamat, informasi jenis layanan yang tersedia, harga layanan, tentang kami dan media sosial untuk mereservasi serta informasi jenis produk rambut yang tersedia di Barbertopia Kabupaten Nabire. Berikut perancangan desain aplikasi dengan prototipe. Berdasarkan Gambar 2. Pada tahap ini perancangan desain aplikasi dilakukan dengan menggunakan figma.



Gambar 2. Halaman Desain Aplikasi

Selanjutnya berdasarkan Gambar 3. Pada tahap ini perancangan prototipe menghasilkan berbagai halaman antarmuka pengguna yang saling terhubung. Hal ini bertujuan untuk memastikan setiap komponen dapat berfungsi sepenuhnya.



Gambar 3. Halaman Desain Prototipe

Selanjutnya halaman utama yang menampilkan ketika pengguna akan memulai menjalankan aplikasi, Informasi layanan adalah tampilan berisi layanan tentang informasi yang disediakan, dan tampilan jenis layanan adalah jenis-jenis daftar layanan yang ada di Barbertopia Kabupaten Nabire. Ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Utama, Informasi Layanan, Jenis Layanan

Kemudian halaman produk ditunjukkan pada Gambar 5. yaitu tampilan informasi jenis-jenis produk untuk rambut yang tersedia dan harganya, model rambut adalah tampilan berisi model-model rambut yang disediakan, dan tampilan kontak untuk mereservasi jika tidak ingin mengantri.



Gambar 5. Tampilan Produk, Model Rambut, Kontak

Selanjutnya pada Gambar 6. Menampilkan Halaman tentang kami yaitu tampilan informasi profil singkat tentang Barbertopia Kabupaten Nabire, promo adalah tampilan ketika Barbertopia mengadakan promo-promo tertentu, dan halaman galeri adalah tampilan yang berisi foto-foto di Barbertopia Kabupaten Nabire.



Gambar 6. Tampilan Tentang Kami, Prom dan, Galeri

#### e. Tahap Test (Uji) Dengan *Black Box*

Pengujian dengan *Black Box* pada metode *Design Thinking* melibatkan pengujian aplikasi dari sudut pandang pengguna tanpa melihat kode sumber atau struktur internalnya. Fokus pengujian ini adalah pada fungsionalitas aplikasi layanan informasi, memastikan bahwa semua fitur yang dirancang berdasarkan tahap-tahap *Design Thinking* seperti empati, definisi masalah, *ideasi*, prototipe, dan pengujian akhir berjalan sesuai dengan harapan pengguna. Pengujian *Black Box* membantu mengidentifikasi kesalahan fungsional dan pengalaman pengguna, memastikan aplikasi memberikan layanan yang optimal dan memenuhi kebutuhan pelanggan di Barbertopia.

**Tabel 2.** Pengujian dengan black box

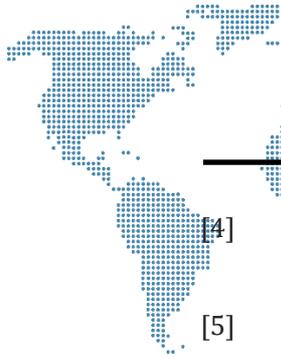
No	Pengujian	Hasil Yang Diharapkan
1	Pengujian menampilkan halaman utama untuk memulai melihat informasi lengkap tentang layanan, harga, dan promo yang ditawarkan Barbertopia Kabupaten Nabire.	Berhasil
2	Pengujian menampilkan informasi layanan untuk melihat fitur-fitur informasi lengkap tentang layanan, harga, dan promo yang ditawarkan Barbertopia Kabupaten Nabire.	Berhasil
3	Pengujian menampilkan halaman jenis layanan.	Berhasil
4	Pengujian menampilkan halaman produk.	Berhasil
5	Pengujian menampilkan halaman model rambut.	Berhasil
6	Pengujian menampilkan halaman kontak.	Berhasil
7	Pengujian menampilkan halaman tentang kami.	Berhasil
8	Pengujian menampilkan halaman promo.	Berhasil
9	Pengujian menampilkan halaman galeri.	Berhasil

#### 4. SIMPULAN

Pengembangan aplikasi layanan informasi berbasis mobile untuk barbershop di Kabupaten Nabire, khususnya Barbertopia Kabupaten Nabire, dengan menggunakan metode design thinking (berpikir desain) dapat secara efektif mengatasi permasalahan yang dihadapi. Permasalahan seperti penumpukan pelanggan, kesulitan mengakses informasi mengenai layanan, harga, dan promo dapat diselesaikan dengan aplikasi ini. Melalui tahapan design thinking (berpikir desain) yang meliputi empati, definisi, ideasi, prototipe, dan uji coba, aplikasi yang dirancang tidak hanya berorientasi pada kebutuhan pengguna, tetapi juga meningkatkan efisiensi layanan dan kepuasan pelanggan. Aplikasi ini memudahkan pelanggan dalam mengakses informasi, membuat reservasi online, dan berkomunikasi dengan Barbertopia, sehingga meningkatkan kualitas dan daya saing barbershop di wilayah tersebut. Metode design thinking (berpikir desain) memungkinkan pendekatan yang lebih inovatif dan terfokus pada pengguna, sehingga menghasilkan aplikasi yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi konsumen di Kabupaten Nabire. Dalam proses pengembangan, mulai dari observasi hingga uji coba, pengguna dilibatkan secara aktif untuk memastikan aplikasi memberikan solusi yang efektif dan responsif. Implementasi fitur pemesanan online dan penyediaan informasi terintegrasi dapat mengurangi waktu tunggu dan memberikan pengalaman yang lebih nyaman bagi pelanggan. Dengan demikian, Barbertopia Kabupaten Nabire diharapkan dapat meningkatkan layanannya secara signifikan, memberikan kemudahan akses informasi yang akurat, dan memenuhi ekspektasi pelanggan modern.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yuningsih, Y., Suryani, S., & Azim, M. F. (2022). Hubungan Digital Banking Dan Kinerja Pelayanan Bank Syariah Terhadap Upaya Customer Retention Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Bank Syariah Indonesia (Bsi) Kantor Cabang Perwakilan (Kcp) Kota Serang. *Ekombis Review: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 10(2), 1277-1284.
- [2] Anggraini, R. D., & Nurhadi, D. (2023). Design Thinking Dalam Riset Dan Pengembangan Produk Fashion. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(2), 328-337.
- [3] Wahyuni, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi E-Ky Berbasis Web Pada Pt Pantja Inti Press Industri. *Jurnal Informasi Dan*



- Komputer, 11(02), 118-128.
- [4] Apridianti, R., Zahra, S. S. F., & Hidayaty, D. E. (2023). Sdm Development Strategy Of Doa Sepuh Barbershop Business. Indonesian Journal Of Interdisciplinary Research In Science And Technology, 1(5), 369-374.
- [5] Riyanto, M. A., Wibowo, A., Ardhiansyah, M., Sukmawati, V. S. H., Ratna, D., & Siahaan, F. B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Trainer Pada Perusahaan Kosmetik Berbasis Web (Sikejul). Jurnal Insan Journal Of Information System Management Innovation, 2(2), 104-113.
- [6] Ramli, M. (2021). Perancangan Aplikasi Pelayanan E-Commerce Tanaman Hias Berbasis Web. Jurnal Teknologi Dan Komputer (Jtek), 1(01), 9-15.
- [7] Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking Pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi, 2(1), 37-45.
- [8] Juniati, J., & Nurdiansyah, A. (2023). Pola Pengelolaan Arsip Secara Digital Dalam Mendukung Efektivitas Organisasi Di Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Bontang. Ikomik: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Informasi, 3(1), 28-37.
- [9] Purnomo, A. S. D., & Ramadhani, D. D. (2022). Pengaruh Manfaat, Kemudahan Terhadap Minat Pemakaian Financial Technology Pada Penggunaan Pembayaran Digital Umkm Di Sumenep. Akuntabilitas: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Ekonomi, 14(2), 17-30.
- [10] Mustajib, A., & Kurniawati, I. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun Ui/Ux Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma. Jommit: Jurnal Multi Media Dan It, 7(1), 048-057.
- [11] Nadhif, A. K., Jati, D. T. W., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. Jurnal Ilmiah It Cida, 7(1), 44-55.
- [12] Sulistyono, M. R., Setiawan, A., & Nuryanto, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan Ui/Ux Sistem E-Marketplace Berbasis Website. Journal Of Information System Research (Josh), 4(4), 1364-1376.
- [13] Matari, G. N., & Pribadi, R. R. (2022, January). Penerapan Ui/Ux Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. In Mdp Student Conference (Vol. 1, No. 1, Pp. 231-238).
- [14] Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan, 3(02), 219-237.
- [15] Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm KiriHuci.
- [16] Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Ui Dan Ux. Building Of Informatics, Technology And Science (Bits), 4(1), 337-344.
- [17] Aziz, F., Saputri, D. U. E., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan Ui/Ux Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). Jurnal Infortech, 5(1), 1-8.
- [18] Mustajib, A., & Kurniawati, I. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun Ui/Ux Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma. Jommit: Jurnal Multi Media Dan It, 7(1), 048-057.
- [19] Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023, April). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. In Mdp Student Conference (Vol. 2, No. 1, Pp. 68-75).