

Penerapan *Design Thinking* Dalam Perancangan Ui/Ux Website Edupariwisata Program *Smart Fisheries Vilage*

Yovan Ardiansah Putra¹, Hadiq²

^{1,2}Program studi Manajemen Informatika, STIKOM PGRI Banyuwangi,
Banyuwangi, Indonesia

E-mail: ¹yovan.ardiansah27@gmail.com, ²Hadiq@stikombanyuwangi.ac.id

Abstract

Bangsring Village is a coastal area adjacent to the Bali Strait. This area has significant fishing potential and natural beauty, including underwater and beach scenery. However, all this beauty is only known to local tourists. To address this, a website called Smart Fisheries Village (SFV) Bangsring was created to serve as a promotional and informational medium for visitors. The website provides a wealth of information, ranging from fisheries education, tourism education, accommodation, culinary options, to travel. This research focuses on the UI/UX design of the tourism education section using the Design Thinking method, which includes the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The research resulted in a UI/UX design that meets user needs. It can be concluded that tourists find it easier to obtain information, which can enhance the promotion of tourism that may not have been well-known before.

Keywords: *Bangsring, Design Thinking, UI/UX Design, Tourists*

Abstract

Desa bangsring merupakan sebuah daerah pantai yang berdekatan dengan selat bali. Dimana di daerah tersebut memiliki potensi perikanan serta memiliki keindahan alam baik itu berupa keindahan bawah laut dan keindahan pantai. tetapi semua keindahan tersebut hanya diketahui oleh wisatawan lokal. Untuk itu dibuatlah sebuah website Smart fisheries village (SFV) Bangsring yang mana bertujuan sebagai media promosi dan informasi bagi pengunjung. Di Dalam website itu memiliki banyak informasi mulai dari edu perikanan,edu pariwisata, penginapan, kuliner dan travel. Pada penelitian ini berfokus pada bagian UI/UX edu pariwisata dengan menggunakan metode Design thinking dengan menerapkan beberapa tahapan yaitu emphasize, define, ideate, prototype, dan test. Penelitian ini menghasilkan sebuah tampilan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna .Dapat disimpulkan bahwa wisatawan lebih mudah untuk mendapat informasi dan dapat meningkatkan promosi wisata yang mungkin belum diketahui..

Keywords: *Bangsring,Design thinking, tampilan UI/UX,Wisatawan*

1. Pendahuluan

Desa Bangsring merupakan salah satu daerah pantai yang terletak di area selat bali yang mana di sana terdapat banyak potensi baik itu perikanan maupun pariwisata. Akan tetapi semua potensi tersebut hanya diketahui oleh warga lokal. Untuk itu Balai Pelatihan dan Penyuluhan Perikanan (BPPP) Banyuwangi menerapkan sebuah konsep yang dibuat oleh Kementerian Kelautan dan Perikanan yaitu desa perikanan cerdas atau Smart fisheries village (SFV) bertujuan untuk membuat desa perikanan yang berkembang berbasis teknologi informasi. karena itu terbuatlah sistem informasi yang berbasis website yaitu Smart fisheries village bangsring.

Website Smart fisheries village bangsring memiliki beberapa bagian yaitu edu perikanan, edu pariwisata, penginapan, kuliner dan travel, untuk penelitian ini lebih

berfokus pada bagian edu pariwisata dengan menggunakan metode Design thinking. Dimana bertujuan untuk mendapatkan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

User Interface(UI) adalah sebuah penghubung antara pengguna dalam menjalankan sistem sedangkan user Experience (UX) merupakan pengalaman pengguna dalam menjalan sebuah interface apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna [1]. User interface dan user Experience merupakan bagian yang penting dalam pembuatan sebuah sistem informasi karena apabila UI/UX tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna akan terjadi kesulitan dalam mengakses sebuah informasi dan tidak tercapai tujuan dari UI/UX [2].Design thinking adalah cara memecahkan masalah dengan melakukan pendekatan terhadap pengguna setelah itu menyiapkan semua kebutuhan pengguna ke dalam desing[3]. Selain itu Design thinking juga dapat membantu dalam menumbuhkan sebuah inovasi[4]. Dan bisa menjadi sebuah solusi untuk mengatasi masalah yang tidak jelas dengan melakukan pendekatan perilaku pengguna(reframing)[5].

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang menggunakan metode design thinking: penelitian yang dilakukan oleh Novita Kurnia Ningrum, dkk dalam penelitian pembuatan aplikasi PANTAU penelitian ini memiliki masalah sulitnya monitoring data perkembangan luas lahan non pertanian yang digunakan sebagai area penanaman untuk penghijauan dan kondisi serta jenis tanaman di suatu wilayah dan menghasilkan sebuah aplikasi PANTAU untuk memantau luas lahan non pertanian [1]. Penelitian yang dilakukan oleh Arip Irwansyah, dkk dalam penelitian Aplikasi Keuangan Berbasis Mobile masalah yang terjadi pada penelitian ini adalah mengubah transaksi tradisional menjadi transaksi berbasis digital terutama untuk usaha kecil untuk masalah ini menghasilkan sebuah aplikasi keuangan berbasis mobile [2]. Penelitian yang dilakukan Khotop, dkk dalam penelitian e-raport berbasis website dengan masalah ditemukan adanya beberapa fitur dengan fungsi yang hampir sama dan terlalu banyaknya fitur membuat beberapa staff dan guru kesulitan dalam penggunaannya yang menghasilkan sebuah produk user interface yang sesuai dengan kebutuhan pengguna[3]. Penelitian yang dilakukan oleh Fattya Ariani, dkk dalam penelitian aplikasi Ngajiyuk masalah yang sering terjadi pada penelitian ini adalah Belajar di rumah pada masa wabah covid sedikit banyak menjadi kendala bagi anak, sehingga orang tua dituntut untuk turut serta dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan belajar Al-Qur'an dan menghasilkan Produk akhir yang dihasilkan berupa user interface aplikasi ngajiyuk [4]. Penelitian yang dilakukan oleh Anis Mirza, dkk dalam penelitian Aplikasi Tech.An dengan masalah bagaimana membuat desain mobile aplikasi Tech.an yang interaktif dan inovatif untuk melakukan pembelian gadget . menghasilkan produk prototype dari aplikasi e-commerce Tech.an yang digunakan untuk membantu dalam pembelian gadget [5]. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Indriyana, dkk dalam penelitian aplikasi Humaira Cakes masalah yang terjadi Pada proses transaksinya Humaira Cakes masih dilakukan secara konvensional dimana customer mendatangi toko secara langsung untuk membeli dan melakukan transaksi. Beberapa customer menginginkan sistem yang lebih praktis dan efisien, menghasilkan produk prototype dari aplikasi Humaira Cakes [6]. Penelitian yang dilakukan oleh Rudi Hartono, dkk dalam penelitian rancangan ui/ux untuk single landing page masalah yang terjadi adalah bagaimana caranya merubah kebiasaan pemasaran secara tradisional dengan kemudian beralih ke dalam bentuk digital dari masalah tersebut menghasilkan Produk yang dihasilkan adalah prototype UI/UX Single Landing Page[7]. Dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam pengambilan data pada proses empathize yaitu melakukan wawancara.

Terdapat juga penelitian terdahulu dalam pengambilan data menggunakan Kuesioner sebagai berikut : penelitian yang dilakukan oleh Titan Parama Yoga, dkk

dalam penelitian aplikasi web rental mobil masalah design UI/UX yang kurang sesuai dengan pengguna menghasilkan sebuah produk design user interface dan user experience yang sesuai dengan masalah yang dihadapi calon pengguna. Ketika menggunakan website rental mobil hasil dari penelitian ini adalah user interface website rental mobil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna [8]. Serta penelitian yang dilakukan oleh I Nyoman Tri Anindia Putra, dkk dalam penelitian Perancangan User Interface Pura Teluk Terima masalah penyebaran informasi terkait bangunan suci pura di Bali mulai sulit ditemukan dan dikonfirmasi kebenarannya dan menghasilkan produk Prototype user interface ini berisi halaman utama, halaman, sejarah, halaman destinasi, halaman aturan, serta halaman galeri dan kontak dari Pura Teluk Terima [9]. Selain itu terdapat yang menggunakan keduanya dalam pengambilan data seperti penelitian yang dilakukan oleh Tasya Takhayaza Yudistia yang meneliti user interface website kuliner khas kota madiun masalah yang terjadi membutuhkan media untuk memperluas pasar menghasilkan user interface website website kuliner khas Kota Madiun [10].

2. Metodologi Penelitian

2.1. Empathize

Pada tahap empathize adalah tahapan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna. Di tahap ini penulis menggunakan kuesioner untuk mendapatkan informasi dimana memiliki pertanyaan mengenai tempat wisata yang berada di Bangsring. Responden yang mengisi kuesioner ini adalah orang yang memiliki pengalaman dalam menggunakan website informasi tempat wisata. Kuesioner ini nantinya akan dijadikan *user persona*. Berikut merupakan pertanyaan yang ada pada kuesioner.

Tabel 1. Pertanyaan kuesioner empathize

No	Pertanyaan
1	Berapa umur anda?
2	jenis kelamin ?
3	Perkerjaan ?
4	Seberapa sering anda menggunakan aplikasi/website untuk mencari destinasi wisata?
5	Apa motifasi anda untuk mecari destinasi wisata?
6	Menurut anda apa yang membuat sebuah website wisata sukses untuk menyampaikan informasi?
7	Hal seperti apa yang membuat anda kesulitan untuk mendapatkan informasi tentang desitinasi wisata?
8	Fitur apa yang anda inginkan untuk sebuah website/aplikasi informasi wisata?
9	Apakah ada hal lain yang ingin anda sampaikan tentang pengalaman anda menggunakan aplikasi/website informasi wisata?

2.2. Define

Setelah melakukan tahap Empathize dengan menggunakan kuesioner dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu define dimana pada tahap ini penulis menentukan masalah dan mencari solusi dengan mendefinisikan. Terdapat dua tahap yang digunakan untuk medefinisikan masalah yaitu user persona. Tahap pertama adalah mengubah kuesiomer menjadi user persona untuk menggambarkan seseorang yang menggunakan website tersebut. Untuk menghindari waktu yang lama dalam menjabarkan user persona maka dibantu dengan Teknik sampel dalam penelitian ini.

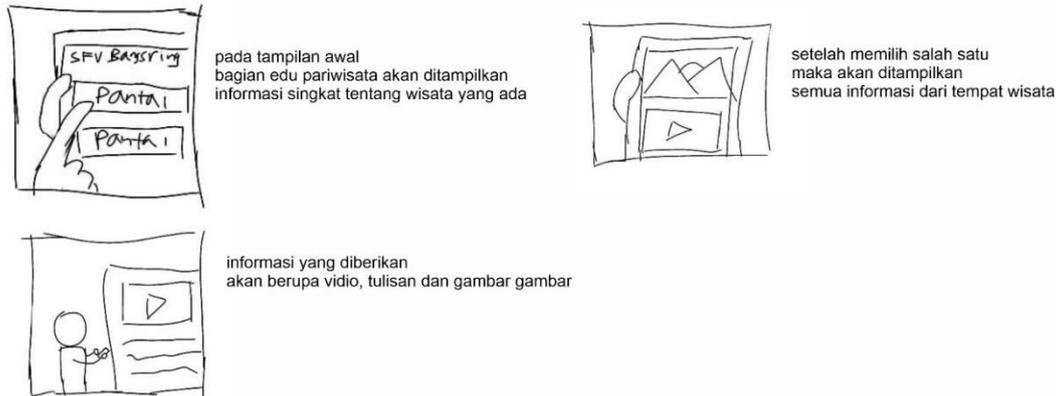
2.3. Ideate

Pada tahap ini penulis melakukan ideate dimana penulis mencoba mencari kebutuhan pengguna. Hal yang penulis lakukan dalam menjalankan proses ideate

adalah membuat kerangka kasar mulai dari penempatan posisi icon, konten, warna, dan lain lain. Disini penulis dituntut untuk mencoba melihat sudut pandang pengguna agar mendapat hasil yang maksimal.

2.4. Prototype

Ditahap ini penulis mencoba menerapkan kerangka kasar ke *Prototype*. Yang penulis lakukan pada tahap ini adalah mendesain tampilan UI/UX berdasarkan kerangka kasar. Jadi disini penulis menggunakan aplikasi figma untuk memperlihatkan bentuk dari UI/UX. Berikut ini merupakan gambaran dari penerapan sistem informasi Smart Fisheries Vilage pada bagian edukasi wisata.



Gambar 1. Storyboard UI/UX

2.5. Test

Pada tahap test ini mengambil beberapa kalangan umur untuk mencoba menggunakan UI/UX yang penulis buat dan melihat apakah mereka kesulitan dalam menggunakan UI/UX tersebut, dan untuk mengecek apakah sesuai dengan tata letak informasi telah sesuai atau tidak. Disini penulis menggunakan metode System Usability Scale. Dibawah ini merupakan pertanyaan dan skala jawaban yang akan diberikan untuk digunakan membantu System Usability Scale dan Interview.

Tabel 2. Pertanyaan kuesioner System Usability Scale

No	Pertanyaan
1	Saya merasa bahwa saya akan sering menggunakan sistem ini.
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit.
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4	Saya merasa perlu bantuan dari seseorang yang ahli untuk menggunakan sistem ini.
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.
6	Saya merasa ada terlalu banyak inkonsistensi dalam sistem ini.
7	Saya merasa kebanyakan orang akan cepat belajar menggunakan sistem ini.
8	Saya merasa sistem ini sangat rumit dan tidak mudah digunakan.
9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini.

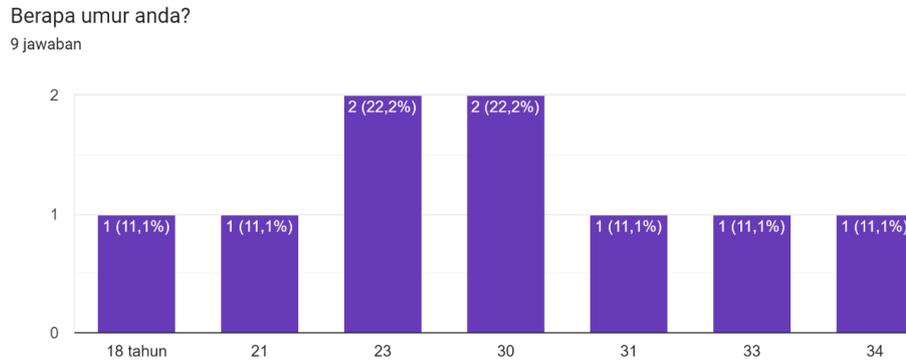
Tabel 3. Skala untuk menjawab System Usability Scale

Skala	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Netral
4	Setuju
5	Sangat Setuju

3. Hasil dan Pembahasan

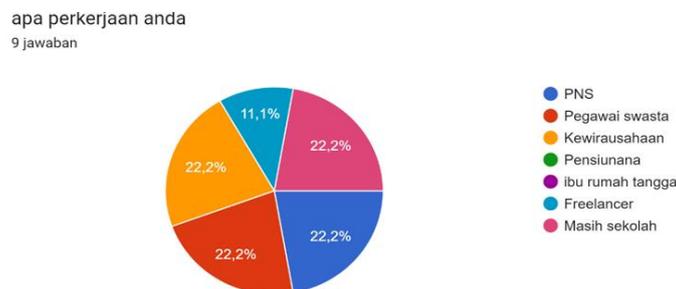
3.1. Hasil empathize

Pada tahap awal dalam penelitian adalah mencari informasi dengan cara melakukan wawancara dengan menggunakan media kuesioner. Dalam melakukan observasi ini mencakup orang-orang yang pernah atau sering menggunakan website untuk mencari informasi tempat wisata. Berikut merupakan hasil dari kuesioner yang telah dibagikan.



Gambar 2. Kuesioner umur

Pada bagian awal, penulis menanyakan umur. Informasi tentang umur ini berfungsi untuk mengetahui preferensi dan perilaku antara kelompok umur yang berbeda, sehingga dapat mempermudah dalam menyesuaikan desain UI/UX untuk berbagai usia.



Gambar 3. Hasil kuesioner pekerjaan

Pada bagian selanjutnya penulis menanyakan pekerjaan. Yang berguna untuk mengetahui preferensi dari berbagai pekerjaan sehingga dapat mengetahui kebutuhan informasi seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna.



Gambar 4. Hasil kuesioner seberapa sering mencari destinasi wisata

Bagian selanjutnya menanyakan seberapa sering pengguna menjelajahi website website tentang tempat wisata.

Apa motivasi anda untuk mencari destinasi wisata?
9 jawaban

keindahan
Ingin tahu apa saja objek wisata / restoran yang ada di daerah tersebut
Iseng, cari promoan. (Motivasi, bukan motivasi)
Untuk berlibur
Referensi sebelum memastikan tujuan
Sebagai tempat beristirahat dan refreshing dari hari kerja
1. Untuk mencari pemandangan yang menenangkan jiwa dan raga 2. Untuk kepentingan rekreasi keluarga dan teman maupun yang lainnya. 3. Untuk meeting atau acara kepentingan pribadi
mencari suasana baru
Untuk mencari ketenangan suasana, untuk menenangkan pikiran dikalah banyak pikiran

Gambar 5. Hasil kuesioner motivasi

Setelah itu penulis menanyakan motivasi responden dalam mencari informasi tempat wisata yang akan berguna untuk mengetahui informasi seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

Menurut anda apa yang membuat sebuah website wisata sukses untuk menyampaikan informasi?
9 jawaban

detail lengkap dari A-Z dan foto setiap sudut
Sedikit kurang informatif dan terkategori
Menarik, informatif, user friendly, sesuai kebutuhan
Data dari objek wisata
Singkat dan Jelas (tidak bertemu tele), untuk informasi akses baru butuh yg lengkap
Judul yg menarik dan keterangan lengkap mengenai tempat wisata ditampilkan secara jelas
1. Simple, terdapat point-point penting untuk dipahami. 2. Tidak susah untuk dilihat, misalnya berikan lambang atau logo tidak terlalu banyak 3. Menarik pembaca maupun peminat, karena pada dasarnya wisata adalah kegiatan penarik daya tarik alam. 4. Untuk semua umur, karena anak* maupun orang tua pastinya tertarik untuk mencarinya. (Segini aja dulu, sebenarnya banyak)
mudah dipahami dan memberikan informasi yang tepat
Banyaknya informasi seputar tempat destinasi wisata, dan ada fitur-fitur yang dapat dipahami oleh semua pengguna muda maupun tua

Gambar 6. Hasil kuesioner kesuksesan website informasi

Di bagian selanjutnya adalah pertanyaan kuesioner yang digunakan untuk memberikan revesni tentang informasi yang dibutuhkan pengguna.

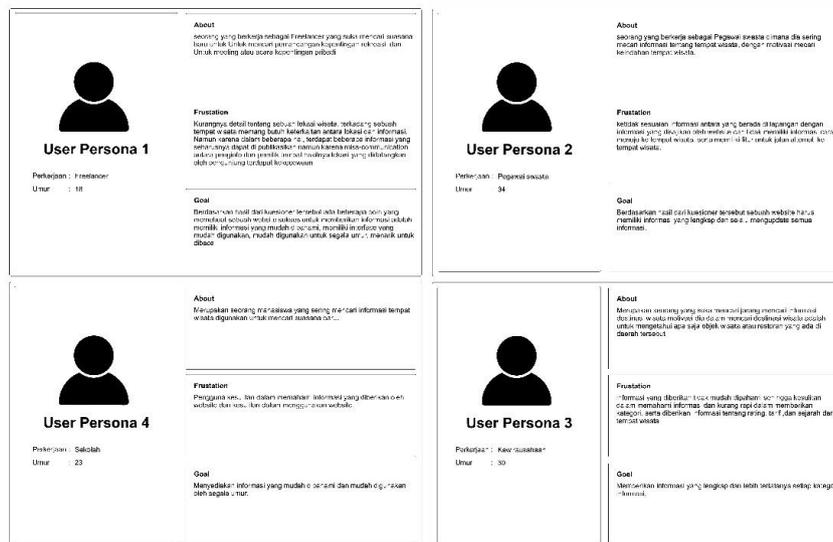


Gambar 7. Hasil kuesioner pengalaman menggunakan website informasi wisata

Dibagian akhir kuesioner ini penulis meminta masukan terhadap pengalaman yang dialami oleh pengguna selama menggunakan website edukasi wisata.

3.2. Hasil define

Tahap selanjutnya adalah define dimana pada tahap ini menjabarkan informasi yang didapat dari hasil Empathize dengan menggunakan kuesioner. Informasi yang diperoleh akan dijabarkan kedalam user persona. Dalam user persona memiliki cakupan informasi pengguna, tentang pengguna, serta masalah yang dihadapi pengguna. Berikut merupakan user persona pengguna.



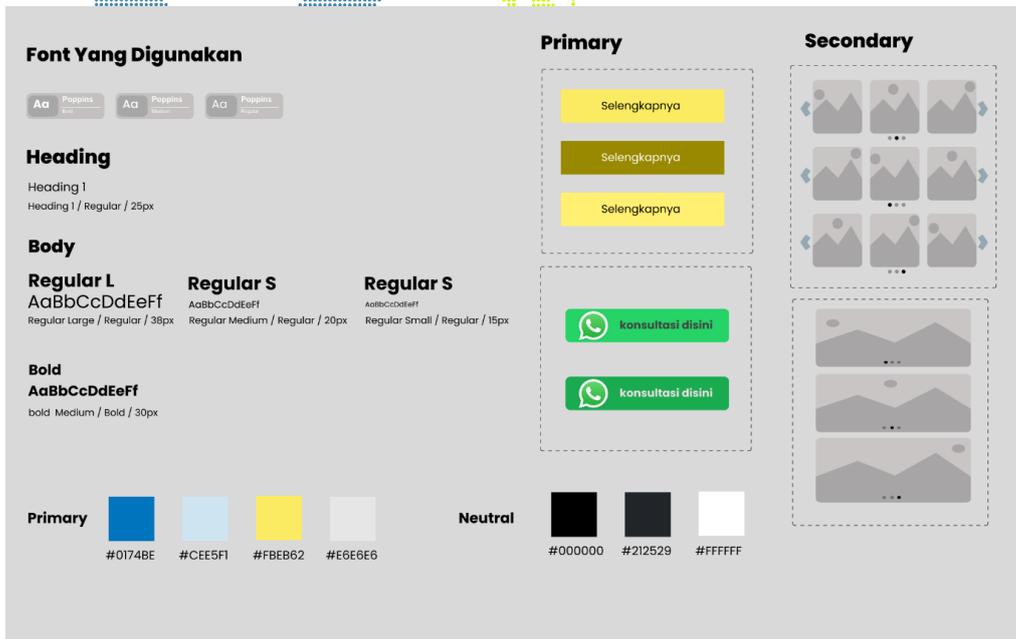
Gambar 8. User persona

Dari user persona yang telah dibuat dapat diketahui masalah yang sering terjadi pada pengguna adalah kesulitan dalam memahami informasi dan kesulitan dalam menggunakan sebuah sistem informasi edukasi wisata.

3.3. Hasil ideate

Pada tahap ini penulis menghasilkan desing system yang nanti digunakan untuk menjadi referensi untuk merancang prototype. Desing system disini mencakup pada icon, typography, color dan sebagainya yang nantinya digunakan untuk merancang

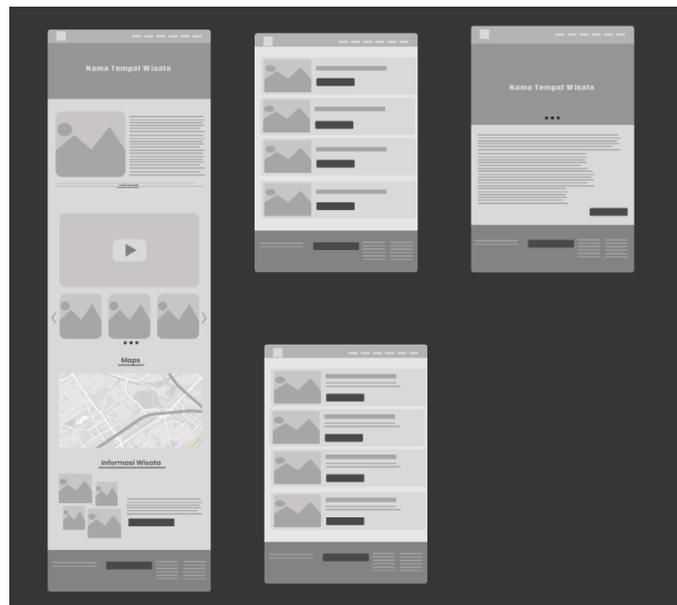
desing prototype. Berikut merupakan desing system yang digunakan untuk merancang sistem informasi edukasi wisata.



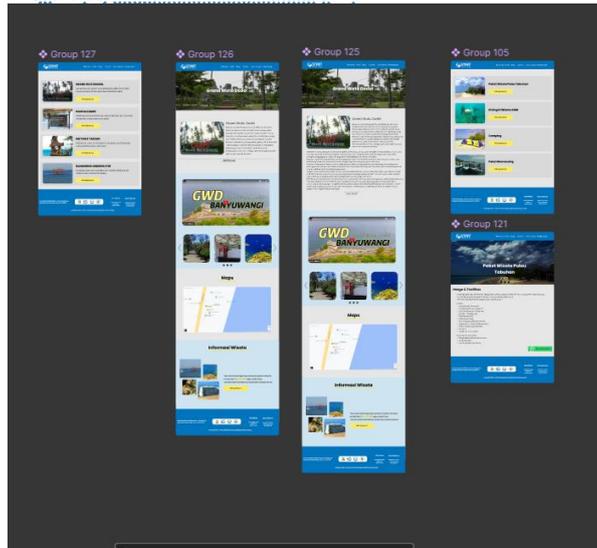
Gambar 9. Design system

3.4. Hasil prototype

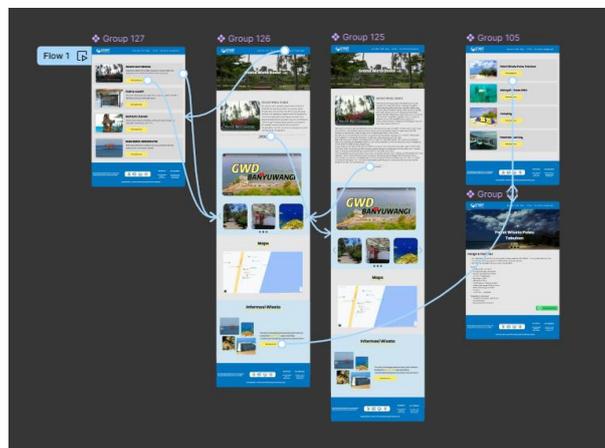
Pada tahapan prototype ini adalah menyusun semua komponen yang telah dibuat dalam desing system ke dalam bentuk frame untuk menghasilkan prototype yang bertujuan untuk menjawab permasalahan. Prototype berfungsi untuk agar website yang sedang dikembangkan agar bisa melakukan uji terlebih dahulu ke pengguna dan menekan biaya yang lebih murah dari pada melakukan uji coba program. Berikut merupakan prototype yang dibuat untuk dalam bentuk Low-Fidelity (LoFi) maupun High-Fidelity (HiFi).



Gambar 10. Low-Fidelity



Gambar 11. High-Fidelity



Gambar 12. Flow prototype

3.5. Hasil test

Pada tahap selanjutnya adalah melakukan test terhadap prototype yang telah dibuat, tahap ini bukan tahap terakhir karena desing thinking memiliki sifat yang berulang dimana sangat memungkinkan akan kembali ketahap sebelumnya. Dalam melakukan proses testing penelitian ini melibatkan 5 orang berikut merupakan hasil dari System Usability Scale (SUS) dan Interview.

Tabel 4. Hasil Interview

Pertanyaan	User 1	User 2	User 3	User 4	User 5
Apakah anda pernah menggunakan aplikasi/website edukasi wisata?	Pernah	Pernah	Pernah	Pernah	Pernah
Bagaimana pengalaman anda selama menjalan rancangan ini.	Tombolnya mudah dipahami.	Semua bagian pada rancangannya sangat mudah dipahami.	Semua fitur mudah dipahami tetapi membutuhkan penyesuaian sedikit untuk menggunakan.	Mudah dipahami.	Tampilanny memudahkan dalam memahami informasi.
Apa kendala yang anda alami selama mencoba rancangan ini.	Tidak karena semua fitur mudah dipahami	Seiauh ini tidak ada	Semua tombol berfungsi dengan semestinya	Tidak ada	tidak
Bagaimana secara keseluruhan dari tampilan rancangan ini? berikan saran atau kritik.	Mudah dipahami dan semua tombol memiliki ukuran yang pas	Tidak ada karena berjalan semestinya	Sesuai dengan apa yang dibutuhkan untuk mencari informasi	Tidak ada	semua bagian sudah tepat dan informasi yang ditampilkan merupakan informasi yang dibutuhkan



Tabel 5. Hasil skor asli system usability scale

NO	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Responden 1	5	2	4	2	4	2	4	2	5	3
2	Responden 2	5	1	4	2	5	2	5	2	5	3
3	Responden 3	5	1	4	2	4	2	5	2	4	2
4	Responden 4	5	2	4	1	5	2	5	1	5	3
5	Responden 5	5	1	5	2	5	1	5	2	5	3

Tabel 6. Hasil skor hitung system usability scale

Skor Hasil Hitung										Jumlah	nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	32	80
4	4	3	3	4	3	4	3	4	2	34	85
4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	33	82.5
4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	35	87,5
4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	36	90
Skor rata-rata (hasil akhir)											85

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari uji coba prototype yang dilakukan dengan menggunakan Teknik System Usability Scale yang dilakukan oleh 5 responden dengan menghasilkan skor akhir 85 yang masuk dalam kategori excellent dan hasil wawancara dengan beberapa responden merasa mudah dalam menjalankan UI/UX tersebut. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi yang dibuat telah berhasil memberikan informasi yang dibutuhkan oleh user dan telah menyelesaikan masalah yang dialami oleh pengguna.

Daftar Pustaka

- [1] N. Kurnia Ningrum, I. W. Utomo, Z. Umami, U. Dian Nuswantoro Semarang Jl Imam Bonjol No, And P. Kidul Kota Semarang, "Rancang Bangun Design Ui/ Ux Pada Aplikasi Pantau Menggunakan Pendekatan Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Elektronika Dan Komputer*, Vol. 15, No. 2, Pp. 422–433, 2022, [Online]. Available: [Http://Journal.Stekom.Ac.Id/Index.Php/Elkom](http://Journal.Stekom.Ac.Id/Index.Php/Elkom)Page422
- [2] A. Irwansyah, D. Juardi, And R. Ardian, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui Dan Ux Aplikasi Keuangan Berbasis Mobile," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Mei*, Vol. 2023, No. 10, Pp. 80–91, 2023, Doi: 10.5281/Zenodo.7983315.
- [3] A. Hidayatullah, R. Salim, N. Perawati, And E. Prasetya Adhy Sugara, "Pemodelan User Interface E-Raport Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Website E-Raport Smkn 3 Palembang)," *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, Vol. 3, No. 2, Pp. 1–6, 2022.
- [4] F. Ariani, A. Taufik, A. Arsanti, And U. N. Mandiri, "Application Of Design Thinking Method For Ui And Ux Design In Ngajiyuk Application Penerapan Metode Design Thinking Untuk Perancangan Ui/ Ux Pada Aplikasi Ngajiyuk," *Jisicom*, Vol. 6, No. 2, Pp. 425–440, 2022, Doi: 10.52362/Jisicom.V6i2.940.
- [5] A. Mirza *Et Al.*, "Design Of Ui/Ux Applications For Mobile-Based E-Commerce Tech.An Gadgets Using The Design Method Thinking Perancangan Ui/Ux Aplikasi E-Commerce Tech.An Gadget Berbasis Mobile Menggunakan Metode

- Desig Thinking.” *Jisicom*, Vol. 7, No. 1, Pp. 58–73, 2023, Doi: 10.52362/Jisicom.V7i1.1085.
- [6] S. Indriyana, A. Voutama,) Azhari, And A. Ridha, “Siti Indriyana, Et, All Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan User Experience Aplikasi Humaira Cakes,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, Vol. 4, No. 2, Pp. 1487–1496, 2023, Doi: 10.55338/Jpkmn.V4i2.1086.
- [7] R. Hartono, U. A. Rosid, D. R. Nursamsi, J. B. Singaparna, And K. Tasikmalaya, “Rancangan Ui/Ux Untuk Single Landing Page Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 7, No. 1, Pp. 72–77, 2023.
- [8] T. Parama Yoga And J. Hafizh Ferdiansyah Efendi Putra, “Perancangan Prototype User Interface Dan Pengujian User Experience Aplikasi Rental Mobil Berbasis Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Pt Trans Berjaya Khatulistiwa),” *Nuansa Informatika*, Vol. 17, Pp. 2614–5405, 2023, [Online]. Available: <https://journal.fkom.uniku.ac.id/ilkom48terakreditisinta5>
- [9] N. Tri, A. Putra, A. A. Dewi, P. Sari, N. Trinity, And L. Maharani, “Teknois: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Sains [221] Perancangan User Interface Pura Teluk Terima Dengan Metode Design Thinking,” *Teknois*, Vol. 13, Pp. 221–233, 2023, Doi: 10.36350/Jbs.V13i2.
- [10] T. Takhayaza Yudistia And D. Aqidatun Nisa, “User Interface Website Kuliner Khas Kota Madiun Menggunakan Design Thinking Untuk Promosi Umkm Lokal,” *Jurnal Nawala Visual*, Vol. 5, No. 1, Pp. 11–19, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual>