

Perancangan UI/UX Website Tymo Studio Menggunakan Metode Design Thinking

Muhammad Aysicom Paraguay¹, Ruhwaan², Teuku Mufizar³

²³¹Universitas Perjuangan, Jl. Peta No. 177 Kahuripan, Tasikmalaya 46115

e-mail: ¹2203010421@unper.ac.id, ²ruhwan@yahoo.com, ³fizargama@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:
Diterima Redaksi : 22 Januari 2025
Revisi Akhir : 15 Maret 2025
Diterbitkan Online : 31 Mei 2025

Kata Kunci:

User Interface, User Experience, Fotografi, website, Design Thinking, System Usability Scale.

Korespondensi:

2203010421@unper.ac.id

ruhwan@yahoo.com

fizargama@gmail.com

A B S T R A K

Tymo studio sudah berdiri sejak tahun 2019, menawarkan beragam layanan fotografi dari mulai foto keluarga hingga pernikahan. Perkembangan pesat teknologi digital telah mendorong berbagai sektor usaha untuk memanfaatkan internet sebagai media utama dalam pemasaran dan komunikasi dengan pelanggan. Tymo Studio menyadari pentingnya memiliki platform digital seperti website, untuk memasarkan layanan mereka secara efektif di internet. Untuk saat ini, Tymo Studio mengandalkan Social Media sebagai sarana pemasaran. Sebelumnya, Tymo Studio sudah pernah merancang website mereka sendiri, tapi batal dipublikasikan akibat terkendala desain interface yang kurang menarik. Oleh sebab itu, Tymo Studio berencana untuk lebih dulu fokus pada perancangan desain User Interface, untuk mendapatkan website dengan desain yang lebih profesional guna meningkatkan citra merek mereka. Penelitian ini menggunakan konsep pikir berpusat manusia atau human centris untuk menyelesaikan masalah dan menemukan solusi baru. Proses ini terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Metode ini juga memungkinkan para peneliti untuk kembali ke tahap sebelumnya untuk memperbaiki. Hasil dari desain web yang mencakup User Experience dan User Interface yang dapat menyelesaikan masalah setelah mereka menemukan dan memahami masalah tersebut. Setelah pengujian prototipe rancangan antarmuka, tingkat kepuasan pengguna dinilai dengan menggunakan perhitungan Skala Kemudahan Sistem. Hasilnya adalah 86,5, yang menunjukkan bahwa antarmuka berada dalam kategori baik dengan skala B.

1. PENDAHULUAN

Tymo Studio adalah penyedia jasa fotografi sejak 2019 yang melayani berbagai kebutuhan, seperti foto keluarga, pre-wedding, dan dokumentasi acara. Perkembangan teknologi digital mendorong bisnis fotografi untuk memanfaatkan internet sebagai media utama pemasaran dan komunikasi dengan pelanggan (Aryanto, 2019). Saat ini, Tymo Studio mengandalkan media sosial seperti Instagram dan TikTok, namun menyadari pentingnya website profesional untuk meningkatkan kredibilitas, profesionalitas, dan daya saing di era digital.

Upaya Tymo Studio sebelumnya untuk merancang website belum memenuhi ekspektasi, sehingga mereka memutuskan memprioritaskan desain UI/UX. Desain yang matang diharapkan menghasilkan tampilan yang profesional, sederhana, elegan, berciri khas, dan memberikan kemudahan navigasi bagi pengguna. Penelitian ini bertujuan merancang desain UI/UX website Tymo Studio menggunakan metode Design Thinking, yang berpusat pada pengguna untuk menggali kebutuhan mendalam dan menghasilkan solusi yang tepat sasaran (Shirvandi et al., 2021).

Metode Design Thinking melibatkan lima tahap iteratif: Empathize untuk memahami kebutuhan pengguna, Define untuk menganalisis masalah, Ideate untuk

menghasilkan ide dan solusi, Prototype untuk membuat model awal, dan Test untuk menguji serta menyempurnakan desain berdasarkan umpan balik. Proses ini dirancang untuk menciptakan website yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dalam mendukung strategi pemasaran Tymo Studio, memperluas jangkauan pasar, dan memperkuat kehadiran digital mereka di era yang kompetitif.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan

Perancangan adalah suatu proses pemilihan dan pemikiran yang menghubungkan fakta-fakta berdasarkan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masa depan dengan menggambarkan dan merumuskan tindakan tertentu yang dianggap diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu, serta menguraikan bagaimana tujuan tersebut dapat dicapai. (Buana Ayu & Wijaya, 2023.)

2.2 User Interface

User interface (UI) adalah cara program dan pengguna berinteraksi satu sama lain. UI juga dapat berbentuk tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan pengguna ke sistem. Tampilan UI dapat dirancang dengan cara yang menarik. Ini dapat mencakup bentuk, warna, icon, dan tulisan. Secara

sederhana, antarmuka pengguna adalah cara pengguna melihat produk. (Haryuda Putra et al., 2021)

2.3 User Experience

Menurut Edi Susilo, dalam sebuah blog berjudul "Mengapa User Experience Itu Penting", user experience (UX) adalah pengalaman yang diberikan kepada pengguna oleh website atau software agar interaksi yang dilakukan menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. (Kesuma Bhakti et al., 2022)

2.4 Website

Website, juga disebut sebagai situs web, adalah kumpulan data yang terdiri dari halaman web yang saling terhubung yang disediakan oleh individu, kelompok, atau organisasi. (Rochmawati, 2019)

2.5 Design Thinking

Sebuah pendekatan penyelesaian masalah berbasis solusi di mana pengalaman pengulangan pengguna adalah satu-satunya fokus. Proses lima langkah yang digunakan adalah perhatikan, definisi, ideasikan, prototipe, dan uji.. (Aulia et al., 2020)

2.6 User Persona

User Persona adalah representasi karakteristik pengguna yang dibangun berdasarkan data kualitatif dan kuantitatif untuk memahami kebutuhan, perilaku, dan hambatan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Tujuan dari *User Persona* adalah untuk memberi pengembang wawasan tentang bagaimana fitur tambahan dapat memenuhi kebutuhan dan meningkatkan pengalaman pengguna dengan produk atau layanan..(Febrianto & Andhika, 2021)

2.7 Brainstorming

Metode *Brainstorming* adalah proses menyampaikan sebanyak mungkin ide untuk memecahkan masalah secara terbuka, bebas, dan tanpa kritik. Dalam pemecahan masalah, pendapat dapat diberikan secara deduktif, yaitu dari konsep umum menuju konsep khusus. (Melisa Bernanza, 2018)

2.8 Tools

Saat ini, desainer UI atau UX menggunakan Figma, salah satu alat atau alat pendukung dalam perancangan UI/UX untuk situs web penjualan komputer dan aplikasi mobile. Beberapa desainer diizinkan oleh Figma untuk bekerja sama, bekerja dalam tim, berkomentar, memberi saran, atau mengubah desain secara bersamaan. Selain itu, Figma tersimpan secara otomatis untuk setiap perubahan karena bersifat real-time. (Pramudita et al., 2021)

2.9 Wireframe

Sebelum *stakeholder* menyetujui letak informasi aplikasi sebelum desain UI dibuat, *wireframe* berfungsi sebagai kerangka awal sebelum desain halaman web atau antarmuka aplikasi. Tahap ini sangat penting dalam

desain produk dan harus dipahami dengan baik.. (Hartawan & Id, 2022)

2.10 User Flow

Alur pengguna adalah langkah atau alur yang akan dilakukan dan diselesaikan oleh pengguna saat menggunakan suatu produk. Alur pengguna ini berfungsi sebagai acuan dalam desain interface dan pengalaman pengguna pada suatu produk. Semakin baik perancangan alur pengguna (alur pengguna) dari awal hingga akhir proses tertentu, semakin mudah produk bekerja dan semakin besar kemungkinan kesuksesan UX. (Adi Surya Pratama et al., 2022.)

2.11 Usability Testing

Uji kinerja adalah cara untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya pada pengguna langsung. Fitur ini menilai kemudahan penggunaan antarmuka web. (Yurmaludin Mz, 2016)

2.12 System Usability Scale

SUS adalah penilaian global aspek usability (efektivitas, efisiensi, dan kepuasan) yang dirasakan oleh pengguna. Skor SUS harus lebih dari 70 untuk termasuk dalam kategori "Terima kasih". (Brooke, 2019). SUS (Skala Kegunaan Sistem). SUS dibuat untuk menilai usability secara "quick and dirty" (Brooke, 1996). Survei terdiri dari sepuluh pertanyaan, dengan lima poin Likert sebagai tanggapan untuk masing-masing pertanyaan. SUS menghasilkan skor yang mudah dipahami dari 0 hingga 100, dan skor yang lebih tinggi menunjukkan bahwa lebih mudah digunakan. (Aprilia et al., 2018) Pernyataan dalam SUS beragam, tetapi secara umum mencakup aspek-aspek usability seperti kompleksitas, kejelasan, kegunaan, dan kesederhanaan penggunaan. Proses penilaian dengan SUS relatif cepat dan mudah dilakukan. Setelah pengguna menyelesaikan penggunaan produk atau layanan, mereka diminta untuk menilai seberapa setuju mereka dengan masing-masing pernyataan dalam SUS. Nilai skor kemudian dihitung dan diinterpretasikan untuk menghasilkan penilaian keseluruhan terhadap usability sistem tersebut. Keuntungan utama dari SUS adalah kesederhanaannya yang memungkinkan untuk digunakan dalam berbagai konteks dan oleh berbagai jenis pengguna. Selain itu, SUS memiliki keunggulan karena telah teruji keandalannya dan validitasnya secara luas dalam literatur ilmiah.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

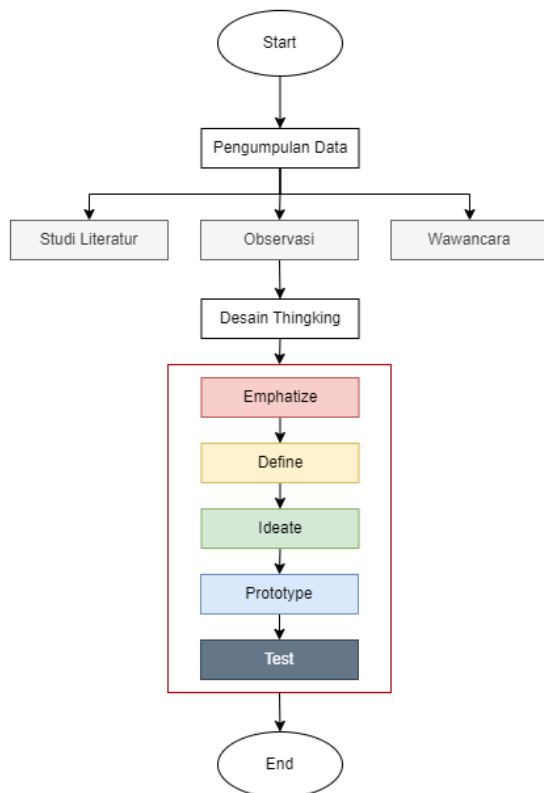
$\bar{x}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor SUS

n = Jumlah Responden

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian Design Thinking digunakan untuk merancang UI dan pengalaman pengguna di websiteTymo Studio.



Gambar 3. 1 Metodologi Penelitian

3.1 Pengumpulan Data

Ada Tiga tahap pengumpulan data, Yaitu Wawancara, Observasi, dan Studi Literatur :

1. Wawancara dilakukan secara langsung dengan individu terkait, yaitu pendiri sekaligus owner dari Tymo Studio itu sendiri, kemudian sejumlah wawancara terhadap pelanggan Tymo Studio. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengumpulkan informasi dan data yang relevan dengan.
2. Observasi dilakukan untuk memastikan perancangan website sesuai dengan kebutuhan pihak terkait dan menjadi panduan bagi penulis dalam mengembangkan antarmuka website yang baik.
3. Informasi yang berkaitan dengan penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber pustaka. Proses ini mencakup pengambilan dan pengumpulan data dari artikel, buku, jurnal, serta penelitian terdahulu yang memiliki topik terkait sebagai referensi utama penelitian ini.

3.2 Design Thinking

Ada 5 tahapan proses dalam metode ini yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test.

3.3 Empathize

Pada tahap *Empathize*, penulis melakukan Wawancara terhadap Pemilik Studio dan juga pelanggan. Tujuan dari wawancara adalah untuk memahami kebutuhan apa yang dirasakan oleh calon pengguna website, kemudian dari hasil wawancara tersebut dibuatlah *Empathy Map*.

3.4 Define

Tahap define bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ditemukan atau menganalisis hasil dari tahap empathize. Pada fase ini, fokusnya adalah memahami kebutuhan dan tantangan yang dihadapi pengguna, kemudian merumuskan masalah dalam sebuah pernyataan singkat berdasarkan riset. Selanjutnya, penulis membuat user persona untuk lebih memahami karakteristik dan kebutuhan pengguna.

3.5 Ideate

Pada tahap ini, penulis melakukan brainstorming untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, dengan mengumpulkan berbagai ide solusi melalui proses brainstorming

3.6 Prototype

Tahap prototype melibatkan penerapan kerangka alur yang telah dibuat. Pada tahap ideate, dilakukan perancangan wireframe, design system, high fidelity design, serta pembuatan prototype sebagai hasil akhir dari desain website Tymo Studio

3.7 Test

Tahap test merupakan langkah terakhir dalam metode Design Thinking, di mana pengujian dilakukan terhadap rancangan Website menggunakan Maze.co, kemudian dilanjutkan System Usability Scale oleh pengguna untuk mendapatkan masukan dan saran guna meningkatkan kualitas website.

3.5.2 Case Folding

Case folding merupakan proses untuk mengubah kalimat atau huruf menjadi huruf kecil.

4. HASIL PEMBAHASAN

4.1 Pengumpulan Data

Ada 3 langkah yang dilakukan oleh penulis. Langkah pertama adalah wawancara secara langsung dengan pemilik Tymo Studio, dilanjutkan oleh observasi, lalu terakhir, penulis melakukan Studi literatur.

4.2 Wawancara

wawancara secara langsung dengan pemilik Tymo Studio untuk mendapatkan informasi dan data atas permasalahan apa yang sedang dialami oleh Tymo Studio

4.3 Observasi

Observasi ini dilakukan dengan mengamati langsung kegiatan di Studio untuk mendapatkan data dan informasi pada objek penelitian dimana penulis akan mendapatkan informasi dari pihak Studio dan calon pelanggan. Kemudian data ini dapat digunakan sebagai dasar dan acuan dalam perancangan UI/UX Website Tymo Studio sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.

4.4 Studi Literatur

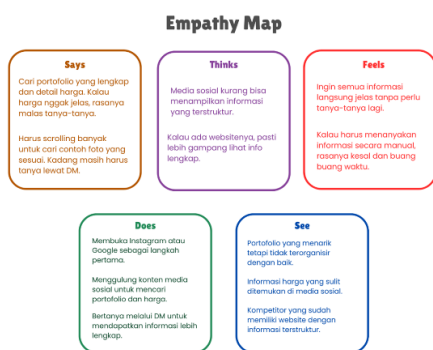
Sebagai referensi dan acuan untuk penelitian ini tentang desain UI dan pengalaman pengguna di situs web Tymo Studio, penelitian ini dilakukan melalui penelitian dan berbagai referensi yang relevan.

4.5 Design Thinking

Dalam menjalankan metode *Design Thinking*, ada 5 tahapan yang harus dilalui.

4.6 Empathize

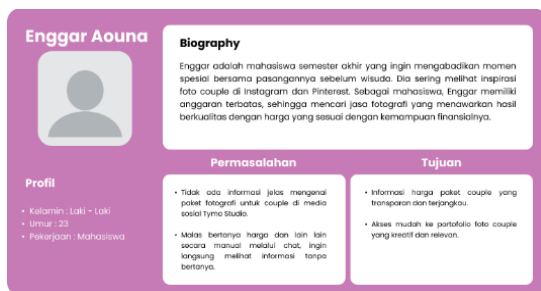
Penulis melakukan wawancara terhadap Pemilik tymo studio dan pelanggan guna memahami kebutuhan hingga kemudian dibuatlah Empathy Map



Gambar 4. 1 Empathy Map

4.7 Define

Tahap ini merupakan hasil analisis dari proses Empathize, di mana seluruh temuan riset dan observasi mengenai permasalahan serta kebutuhan objek dianalisis secara mendalam. Lalu dari data yang didapatkan melalui tahap Empathize, dibuatlah User persona.



Gambar 4. 2 User Persona

4.8 Ideate

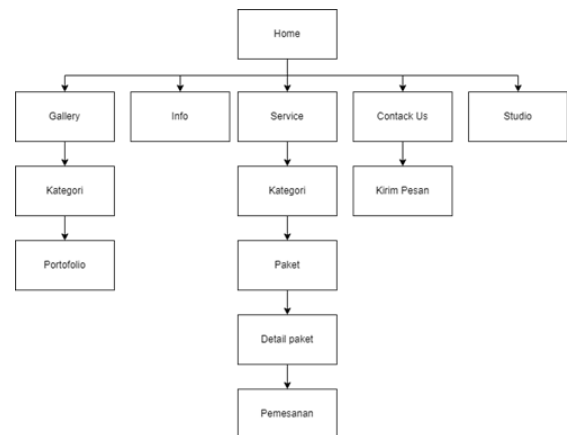
Tahap ini mencakup seluruh proses penggalian gagasan dan ide yang dirumuskan setelah kebutuhan calon pengguna disimpulkan pada tahap *Define*. Pada tahap ini, penggabungan ide dan inovasi dilakukan untuk menghasilkan solusi yang tepat dan relevan guna menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya dengan Brainstorming. Kemudian penulis membuat *Sitemap* dan *User Flow*

1. Brainstorming



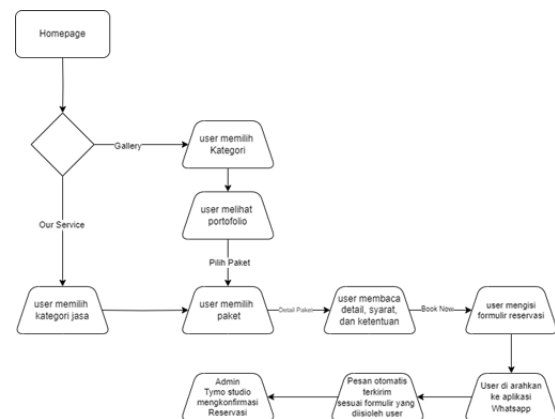
Gambar 4. 3 BrainStorming

2. Sitemap



Gambar 4. 4 Sitemap

3. User Flow



Gambar 4. 5 User Flow

4.9 Prototype

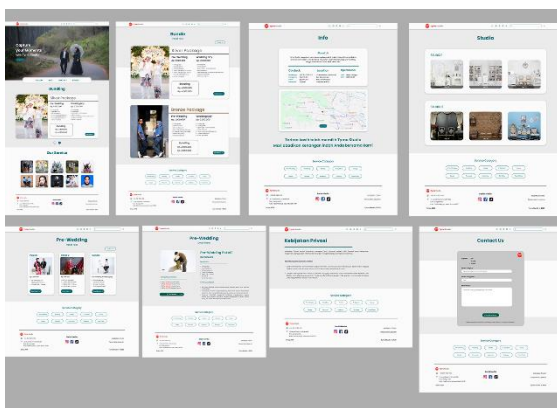
Tahap ini merupakan tahap implementasi dari berbagai tahapan dan kegiatan pada tahap sebelumnya, dan dapat diuji coba sebagaimana mestinya. Begitu pula, dalam tahap ini dibuatkan sebuah wireframe dan UI untuk website Tymo Studio menggunakan aplikasi Figma.

1. Low-Fidelity Wireframe



Gambar 4. 6 Low-Fidelity Wireframe

2. High-Fidelity Wireframe



Gambar 4. 7 High-Fidelity Wireframe

4.10 Test

Test adalah tahapan terakhir dari metode Design Thinking. Tahapan ini mencakup Usability Testing menggunakan website Maze.co untuk menguji Prototype Interface Website Tymo Studio dan dilanjutkan dengan metode System Usability Scale untuk menguji tingkat kepuasan pengguna terhadap desain website Tymo Studio.

4.10.1 System Usability Scale

10 responden diminta menyelesaikan kuesioner System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi prototype kepuasan pengguna. Kuesioner diberikan melalui Google Form berisikan sepuluh pernyataan yang nantinya partisipan akan memilih antara 5 pilihan, yaitu : Sangat Tidak Setuju dengan nilai 1, Tidak setuju dengan nilai 2, Netral dengan nilai 3, Setuju dengan nilai 4, dan terakhir sangat setuju dengan nilai 5. Ada 10 pernyataan yang harus dijawab partisipan.

1. Navigasi Pada website mudah dipahami
2. Informasi layanan di website sulit ditemukan
3. Desain dan tata letak website terlihat menarik dan profesional
4. Website memiliki terlalu banyak gangguan visual yang membingungkan
5. Proses reservasi melalui website mudah dilakukan

6. Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk memahami interface website
7. Website memberikan informasi yang relevan dan cukup lengkap
8. Saya merasa kesulitan menemukan halaman yang saya butuhkan di website.
9. Saya merasa puas dengan pengalaman keseluruhan menggunakan website Tymo Studio
10. saya tidak yakin dengan kualitas layanan berdasarkan tampilan website

Table 4. 1 Jawaban Quisioner

No	Responden	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	R1	5	2	5	1	4	2	4	1	4	1
2	R2	5	1	4	2	5	1	4	2	4	1
3	R3	5	1	4	1	4	2	5	2	5	1
4	R4	5	2	4	2	4	1	5	1	5	2
5	R5	5	1	5	1	4	2	5	1	5	2
6	R6	4	1	4	2	4	2	5	1	4	2
7	R7	4	1	4	2	5	1	4	2	4	2
8	R8	5	1	4	1	4	2	4	1	4	2
9	R9	4	1	5	2	4	2	4	1	5	2
10	R10	5	1	4	2	4	2	5	2	5	2

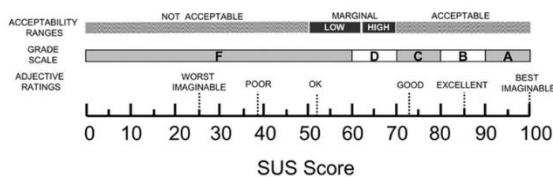
Setelah mengumpulkan data dari responden, data diolah menggunakan langkah berikut :

1. Pertanyaan ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9): skor responden dikurangi dari 1. Skor SUS ganjil = " $\sum$ " Px - 1
2. Pertanyaan genap (2, 4, 6, 8, dan 10): skor responden dikurangi dari 5. Skor SUS genap = " $\sum$ " 5 - Pn. di mana Pn adalah jumlah pertanyaan genap.
3. Setelah semua hasil konversi dijumlahkan, hasilnya dikalikan dengan 2,5 untuk menghasilkan rentang nilai antara 0 - 100 (" $\sum$ " skor ganjil - " $\sum$ " skor genap) x 2,5
4. Setelah semua skor dikumpulkan, jumlah total responden dibagi untuk menemukan skor rata-rata. Untuk melakukan perhitungan ini, digunakan rumus $\bar{x} = \sum x / n$

Table 4. 2 Hasi Hitung SUS

No	Responden	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	R1	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	35	87.5
2	R2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	35	87.5
3	R3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	36	90
4	R4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	35	87.5
5	R5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	37	92.5
6	R6	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	33	82.5
7	R7	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	33	82.5
8	R8	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	34	85
9	R9	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	34	85
10	R10	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	34	85
Jumlah total												365	
Hasil Akhir = Jumlah total / n												86.5	

Hasil dari perhitungan sistem usability scale (SUS), menunjukkan bahwa 10 responden mendapatkan hasil total 365, yang merupakan skor rata-rata berdasarkan rumus SUS, yaitu 86.5. Dari perhitungan ini, dapat disimpulkan bahwa desain aplikasi yang telah dibuat berada dalam kategori baik dengan skala B.



Gambar 4. 8 Adjective Rating dan Acceptability Range

5. ATURAN LAIN

5.1 Kesimpulan

Ada beberapa kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan temuan penelitian yang menggunakan metode Design Thinking :

1. Metode Design Thinking dapat digunakan untuk merancang UI/UX untuk website Tymo Studio.
2. Telah diketahui tingkat kepuasan pengguna mengenai Prototype website Tymo Studio yang telah diuji dengan System Usability Scale. Hasilnya adalah 86.5, yang menunjukkan bahwa Interface tersebut berada dalam kategori Baik dengan skala B.

5.2 Saran

Penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan masih perlu dilakukan pengembangan, sehingga peneliti mengusulkan beberapa saran agar penelitian ini dapat ditingkatkan di masa depan, antara lain :

1. Semoga Desain website ini dapat dikembangkan menjadi website yang sesungguhnya, sehingga bisa digunakan oleh calon pengguna
2. Peneliti yang ingin mengembangkan penelitian ini dapat memberikan fitur lain yang bisa berguna untuk calon pelanggan khususnya dalam jasa Fotografi

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kurniawan. (2022). PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE WEBSITE SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN AL-HIKMAH MESUJI KABUPATEN OGAN KOMERING ILIR DENGAN METODE DESIGN THINKING.
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisono Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Aprilia, I., Santoso, P. I., Ferdiana, R., Elektro, T., Informatika, T., Gadjah, U., & Yogyakarta, M. (2018). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale (Vol. 17, Issue 1). <http://www.tegal>
- Aryanto, G. E. (2019). Penggunaan Digital Marketing Pada Jasa Usaha Fotografi "X." In *Jurnal Strategi* (Vol. 1).
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method. *SISFOTENIKA*, 11(1), 26. <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1066>
- Buana Ayu, T., & Wijaya, N. (n.d.). 2 ND MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2023 PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID. <https://www.payoprint.id/>.
- Buana Ayu, T., & Wijaya, N. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID. <https://www.payoprint.id/>.
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7), 1245–1256. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i7.274>
- Hamdandi, M., Chandra, R., Bachtiar, F., Lais, N., Sastika, D. A., & Pribadi, M. R. (2022). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking.
- Hartawan, M. S., & Id, J. (2022). PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM.
- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. In Rifqi Fahrudin *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).

- Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Melisa Bernanza, R. (2018). HUBUNGAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BRAINSTORMING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Safitri, N. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *Shilka Dina Anwariya*, 3(1). www.youtube.com,
- Ramadhana Bagus Solichuddin. (2021). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA SITUS WEB “KALOGRAFI.”
- Rinaldy Leonard, V., Zaman, B., Bahri, S., Informatika, T., & Kharisma Makassar, S. (2022). PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE LELANGYUK MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN. *JTRISTE*, 9(1), 31–45. <https://lelangyuk.com>
- Rochmawati, I. (2019). ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM. www.iwearup.com
- Salsa Bila, D., & Rosa Indah, D. (2023). Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking. *Media Online*, 3(6), 746–753. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.870>
- Seila Tazkiyah, A. A. (2022). PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE LABORATORIUM ENERGY MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA.
- Shirvanadi, E. C. (2021). SKRIPSI PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER).
- Subagja, D., Hartono, R., & Ruhwaan. (2023). EVALUASI UI/UX PADA SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN TNI-AD MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DAN DESIGN THINKING. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(1).
- Tohmas Albert. (2021). Perancangan Ulang UI/ UX Website sebuah Perusahaan Farmasi.
- Yehezkiel Adi Surya Pratama, S. (2022). PENGEMBANGAN UI/UX BERBASIS METODE DESIGN THINKING FITUR SEND YOUR WASTE PERUSAHAAN WASTE4CHANGE. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Issue 5).
- Yumarlin MZ. (2018). EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS JANABADRA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING. *Jurnal Informasi Interaktif*, 1(1).