

## PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE GURUINOVATIF.ID BY HAF ECS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

### UI/UX REDESIGN ON THE GURUINOVATIF.ID WEBSITE BY HAF ECS USING DESIGN THINKING METHOD

Riky Aprilianto<sup>1</sup>, Hario Jati Setyadi<sup>2</sup>, Putut Pamilih Widagdo<sup>3</sup>

E-mail: <sup>1</sup>rikya861@gmail.com, <sup>2</sup>hariojati.setyadi@ft.unmul.ac.id, <sup>3</sup>pututpamilih@gmail.com

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman

#### Abstrak

Salah satu perkembangan teknologi dalam memanfaatkan sarana digital dan internet adalah UI (User Interface) dan UX (User Experience). Guruinovatif.id by hafecs adalah platform online learning bersertifikat untuk guru diseluruh indonesia dalam membangun keterampilan mengajar dengan kursus dan webinar berbasis website. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang ulang website guruinovatif.id by hafecs sesuai dengan masalah yang dihadapi oleh user serta memudahkan pengguna dalam mendapatkan informasi yang ada pada website guruinovatif.id by hafecs. Metode yang digunakan dalam perancangan ulang website guruinovatif.id adalah design thinking. Design Thinking adalah salah satu cara atau proses perancangan desain untuk mewujudkan keinginan user dalam menggunakan ide dan solusi untuk memenuhi kebutuhan user. Pengujian atau testing prototype dari hasil rancangan menggunakan metode usability testing untuk menilai apakah desain yang dihasilkan dapat dipahami oleh user dan penyelesaian masalah pada tahap paint point menggunakan tools maze design. Berdasarkan hasil testing atau pengujian untuk mengukur usability testing kepada 10 responden, yang dimana telah diberikan 7 tugas untuk diselesaikan dan mendapatkan tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan skenario dengan hasil usability score sebesar 84% dan dapat diartikan bahwa desain yang telah dibuat dapat diterima dengan baik oleh user serta dapat berguna secara efektif dan efisien bagi para pengguna.

**Kata Kunci:** Design Thinking, User Interface, User Experience, Usability Testing.

#### Abstract

One of the technological developments in utilizing digital and internet facilities is the UI (User Interface) and UX (User Experience). Guruinovatif.id by hafecs is a certified online learning platform for teachers throughout Indonesia in building teaching skills with web-based courses and webinars. The purpose of this research is to redesign the guruinovatif.id by hafecs website in accordance with the problems faced by users and make it easier for users to get information on the guruinovatif.id by hafecs website. The method used in redesigning the guruinovatif.id website is design thinking. Design Thinking is a way or process of designing a design to realize the user's desire to use ideas and solutions to meet user needs. Testing or testing the prototype from the design results uses the usability testing method to assess whether the resulting design can be understood by the user and solving problems at the paint point stage using maze design tools. Based on the results of testing or testing to measure usability testing to 10 respondents, who have been given 7 tasks to complete and get a success rate in completing scenarios with a usability score of 84% and it can be interpreted that the design that has been made can be well received by users and can be useful effectively and efficiently for users.

**Keywords:** Design Thinking, User Interface, User Experience, Usability Testing.

## 1. PENDAHULUAN

UI (*User Interface*) adalah bagaimana tampilan suatu produk atau jasa yang dilihat oleh *user* atau pengguna atau suatu cara produk dan pengguna untuk berinteraksi. UI (*User Interface*) berbentuk tampilan *visual* suatu produk dalam menjembatani sistem dengan *user* atau pengguna. UX (*User Experience*) merupakan bagaimana pengalaman *user* dalam berinteraksi menggunakan suatu produk atau jasa [1].

Berdasarkan hasil observasi secara langsung pada pelaksanaan program magang bersertifikat kampus merdeka *batch 2* pada bulan maret hingga juli 2022 di unit *guruinovatif.id by hafecs* kota Yogyakarta, Selama proses pengamatan terdapat beberapa permasalahan yang dikeluhkan oleh *user* saat menggunakan *website guruinovatif.id*. Salah satunya adalah fitur berbagi artikel dengan permasalahan penempatan fitur menulis artikel yang tidak strategis, penempatan informasi mengenai artikel tidak teratur dan kurangnya fitur cara menulis artikel.

Hasil wawancara yang dilakukan secara online *via zoom meeting* pada jumat tanggal 23 desember 2022, menurut salah satu responden wawancara yaitu ibu Iklhasih Amalia Hasyim sebagai pengguna *guruinovatif.id by hafecs* mengatakan bahwa fitur berbagi artikel masih membingungkan terutama bagi pemula, pengalaman yang dirasakan perlunya waktu lebih banyak untuk memahami proses menulis artikel dari mulai menulis hingga mengedit artikel, dikarenakan kurangnya informasi cara penulisan artikel pada *website guruinovatif.id by hafecs*.

Berdasarkan permasalahan yang tersebut maka dalam perancangan ulang UI (*User Interface*) / UX (*User Experience*) pada *website guruinovatif.id by hafecs* menggunakan metode *design thinking*. Penggunaan metode *design thinking* diharapkan mampu memberikan ide inovatif seseorang ketika berada pada fase inspirasi, ide, serta implementasi terkait setiap siklus lebih dari sekali yakni ketika sedang melaksanakan pengembangan berbagai ide baru serta sedang melakukan eksplorasi berbagai solusi baru. Dengan menggunakan metode *design thinking* diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dan memenuhi kebutuhan *user* dalam menggunakan *website guruinovatif.id by hafecs*.

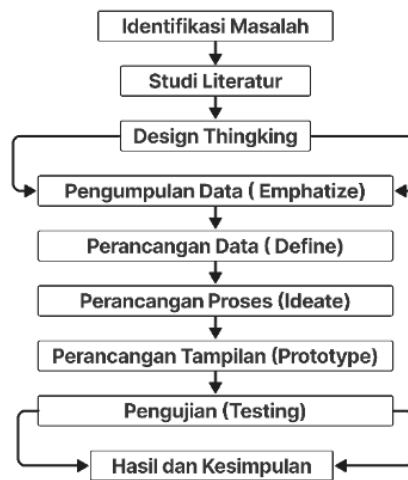
Berdasarkan permasalahan yang ada maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana melakukan perancangan ulang pada *website guruinovatif.id by hafecs* menggunakan metode *design thinking* untuk mendapatkan tampilan yang lebih baik dan mudah dipahami oleh pengguna”.

Batasan masalah penelitian ini diantaranya adalah target pengujian (*testing*) adalah 10 orang pengguna *website guruinovatif.id*, perancangan *website* ini dibuat dengan menggunakan *framework* figma, pengujian (*testing*) menggunakan hasil perancangan *prototype* dengan *tools Maze design*.

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu memaksimalkan UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) pada *website guruinovatif.id by hafecs* sehingga mudah dipahami oleh *user* atau pengguna, menghasilkan rancangan *design* baru UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) pada *website guruinovatif.id* menggunakan metode *design thinking*, sebagai referensi developer dalam merancang ulang UI (*user Interface*) dan UX (*User Experience*) pada suatu *website*.

## 2. METODOLOGI

Hasil perancangan ulang UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) pada *website guruinovatif.id by hafecs* dilakukan untuk mengetahui kemanfaatannya bagi pengguna. Pada penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dan subjek dalam penelitian ini adalah pengguna *website guruinovatif.id by hafecs*. Tahapan pada penelitian ini seperti pada gambar 1. diagram alur penelitian:



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

## 2.1 Identifikasi Masalah dan Studi Literatur

Identifikasi masalah pada penelitian ini dilakukan dengan observasi secara langsung di kantor guruinovatif.id by hafecs dan menemukan beberapa permasalahan yang kemudian diangkat dipenelitian ini. Untuk memperkuat masalah yang ada kemudian dilakukan wawancara kepada pengguna yang berjumlah 10 orang berupa 5 orang pengguna umum dan 5 orang karyawan guruinovatif.id.

Studi literatur dilakukan untuk mencari sumber teori yang relevan dengan permasalahan yang ada dalam merancang ulang UI (*User Interface*)/ UX (*User Experience*) pada *website* guruinovatif.id by hafecs. Teori yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari jurnal, buku dan artikel terdahulu serta informasi lainnya dari internet dengan topik suatu perancangan ulang pada *website* menggunakan metode *design thinking* sebagai metode dalam pemecahan masalahnya.

### 2.1 Metode *Design Thinking*

*Design thinking* adalah suatu proses yang dapat mewujudkan harapan pengguna atau Sebuah metode untuk menyelesaikan masalah dengan berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan [2]. Dalam penyelesaian masalah metode *design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu:

#### a. Pengumpulan Data (*Emphatize*)

*Empathize* berkaitan dengan perasaan, empati, emosi, pandangan, dan juga pengalaman pengguna dengan perancang sistem. Pada tahap *empathize* dilakukan suatu pendekatan dengan *user* untuk mengetahui apa saja masalah yang dihadapi dan harapan apa saja yang dibutuhkan oleh *user* [3]. Dalam mengumpulkan data *user* dilakukannya observasi dan wawancara kepada 10 responden yaitu 5 orang pengguna umum dan 5 orang karyawan guruinovatif.id by hafecs.

#### b. Perancangan Data (*Define*)

*Define* adalah tahap perancangan data atau tahap perumusan masalah. Pada tahap ini membuat daftar permasalahan yang dihadapi *user* untuk digunakan sebagai *point of view* dalam merancang produk aplikasi[4]. Pada tahap ini permasalahan yang sudah didapatkan akan dijadikan kumpulan masalah atau *Pain Point* dan permasalahan yang ada akan dikerucutkan menjadi *How-Might We (HMW)* atau proses menyusun permasalahan utama yang dihadapi oleh pengguna *website* guruinovatif.id by hafecs.

c. Perancangan Proses atau Algoritma (*Ideate*)

*Ideate* merupakan proses mendapatkan ide-ide untuk penyelesaian masalah yang sudah di klasifikasikan pada tahap *define* [5]. Pada tahap *define* dilakukan proses pengumpulan solusi ide yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ide-ide yang sudah terkumpul kemudian di pilah berdasarkan dampak bagi pengguna dan pengembangan *website guruinovatif.id by hafecs*.

d. Perancangan Tampilan (*Prototype*)

*Prototype* adalah proses untuk menghasilkan suatu desain antarmuka berdasarkan hasil dari tahap *ideate* dengan desain antarmuka yang sudah siap digunakan dari segi tampilan, fitur maupun alurnya [6]. Pada perancangan tampilan atau *prototype* dilakukannya impelentasi ide dengan tujuan membuat skenario penggunaan desain antarmuka sesuai harapan dan kebutuhan pengguna [7].

e. Pengujian (*Testing*)

Pengujian dilakukan kepada 10 responden pada tahap *emphatize* yaitu 5 orang pengguna umum dan 5 orang karyawan *guruinovatif.id by hafecs* yang mencakup tahapan *pre-testing process* dan *testing process*. Untuk mengukur kemudahan *user* saat menggunakan rancangan dilakukan dengan *usability testing*. *Usabiity testing* merupakan proses interaksi atau proses mengukur suatu produk untuk mencapai target yang ditetapkan seperti efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna [8]. Dalam melakukan *usability testing* menggunakan bantuan *tools maze design*. *Maze design* merupakan *tools* penyedia layanan secara gratis untuk melakukan *usability testing online* yang menghasilkan *usability score*. *Usability score* terhadap skenario dihasilkan dari data berupa *Direct Success*, *Indirect Success*, *Bounce Rate*, *Average Duration*, *Miss Click Rate* dan *Heat Map*. Data hasil kalkulasi *usability score* didapat dari *Screen Usability Score (SCUS)*, *Maze Usability Score (MAUS)* dan *Mission Usability Score (MIUS)* dengan skala 0-100 [9].

Rumus dari *Screen Usability Score (SCUS)* sebagai berikut :

$$SCUS = MAX(0, 100 - (DOR * dW) - (MCR * mW) - (MIN(10, MAX(0, (AVGD - 5)/2))))$$

dimana SCUS adalah *Screen Usability Score*, DOR adalah *drop-off* dan *bounce rate*, dW adalah *DOR weight*; Satuan dW sama dengan 1 poin pada setiap *drop-off/bounce*, MCR adalah *misclick rate*, mW adalah *MCR weight*; Satuan mW sama dengan 0.5 poin untuk setiap *misclick*, AVGD adalah *average duration* dalam detik, MAX(VALUE, {EXPRESSION}) yaitu untuk mengembalikan nilai maksimum antara VALUE dan EXPRESSION dan MIN(VALUE, {EXPRESSION}) yaitu untuk mengembalikan nilai minimum antara VALUE dan EXPRESSION.

Rumus dari *Mission Usability Score (MIUS)* sebagai berikut :

$$MIUS = DSR + (IDSR / 2) - avg(MC\_P) - avg(DU\_P)$$

dimana DSR adalah *Direct Success Rate*, IDSR adalah *Indirect Success Rate*, avg adalah *average* atau nilai rata-rata, MC\_P adalah *misclick penalty* (MCR \* 0.5) dan DU\_P adalah *duration penalty* (MIN(10, MAX(0, (AVGD-5) / 2))).

Rumus dari *Maze Usability Score (MAUS)* sebagai berikut :

$$MAUS = avg(MIUS)$$

dimana MAUS adalah *Maze Usability Score*, avg adalah *average* atau nilai rata-rata dan

MIUS adalah *Mission Usability Score*.

**Tabel 1. Alur Skenario**

No.	Goals	Skenario
1	User dapat mengakses halaman <i>login</i> dan berhasil melakukan <i>login</i> di <i>website guruinovatif.id</i> .	“Anda sebagai <i>user</i> ingin masuk ke beranda <i>guruinovatif.id</i> dengan melakukan <i>login</i> ”
2	User dapat mengakses halaman “Artikel” dengan melihat “Tutorial Menulis Artikel”	“Anda Sebagai <i>user</i> ingin melihat halaman artikel dan melihat tutorial menulis artikel yang ada di <i>website guruinovatif.id</i> .”
3	User dapat mengakses halaman “Menulis Artikel” dengan melakukan menulis dan menyimpan artikel di <i>draft</i>	“Anda sebagai <i>user</i> ingin menulis artikel dan menyimpan artikel di <i>draft guruinovatif.id</i> ”
4	User dapat mengakses “Artikel Saya” serta mengajukan artikel yang sudah disimpan <i>didraf</i> dan me <i>rivew</i> artikel tersebut”	“Anda sebagai <i>user</i> ingin mengajukan artikel yang sudah anda buat dan me <i>rivew</i> artikel yang sudah anda ajukan”
5	User dapat mengakses halaman artikel dengan melakukan menyimpan artikel kedaftar “Artikel Tersimpan”	“Anda sebagai <i>user</i> ingin melihat list artikel yang ada diguruinovatif.id dengan melakukan menyimpan artikel ke daftar artikel tersimpan”
6	User dapat me <i>rivew</i> artikel yang diinginkan dan <i>user</i> dapat membagikan artikel yang sedang di <i>review</i> melalui <i>salin link</i>	“Anda sebagai <i>user</i> ingin membagikan artikel yang sedang anda baca melalui <i>salin link</i> ”
7	User dapat mengakses halaman profil dengan melakukan <i>logout</i> di <i>website guruinovatif.id</i>	“Anda sebagai <i>user</i> ingin <i>logout</i> dari <i>website guruinovatif.id</i> ”

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Pengumpulan Data (*Emphitize*)

Tahapan *empathize* dilakukan dengan observasi secara langsung dan wawancara. Observasi dilakukan secara langsung di kantor *guruinovatif.id* tepatnya di kota Yogyakarta. Observasi dilakukan selama 5 bulan bersamaan dengan berjalannya proses magang bersertifikat kampus merdeka *batch 2*. Selama proses pengamatan terdapat beberapa permasalahan yang dikeluhkan oleh *user* saat menggunakan *website guruinovatif.id*.

Wawancara untuk mengetahui kebutuhan, *task*, *paint point* dan harapan pengguna. Wawancara dilakukan kepada 10 responden yaitu 5 orang pengguna umum dan 5 orang karyawan *guruinovatif.id* by hafecs yang hampir setiap harinya mengakses *website guruinovatif.id*.

#### 3.2 Perancangan Data (*Define*)

Tahap *define* dilakukan untuk mendapatkan *list* permasalahan yang sudah didapatkan (*Paint point*) pada tahap sebelumnya *emphatize*. Permasalahan yang ada pada gambar 2. *pain point* kemudian dikerucutkan atau diklasifikasi menjadi *How-Might we* untuk memudahkan perancangan dalam menentukan ide pada tahap selanjutnya.



Gambar 2. Pain Point



Gambar 3. How Might-We

### 3.3 Perancangan Proses/ Algoritma (*Ideate*)

Tahap *ideate* dilakukan dengan menentukan solusi dari permasalahan yang sudah didapatkan pada tahap *define*. Pada tahap ini mengumpulkan ide-ide untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna *guruinovatif.id by hafecs*. Ide-ide yang sudah terkumpul dipilih sesuai dengan kebutuhan yang berdampak bagi pengguna dan pengembangan *website guruinovatif.id by hafecs*.



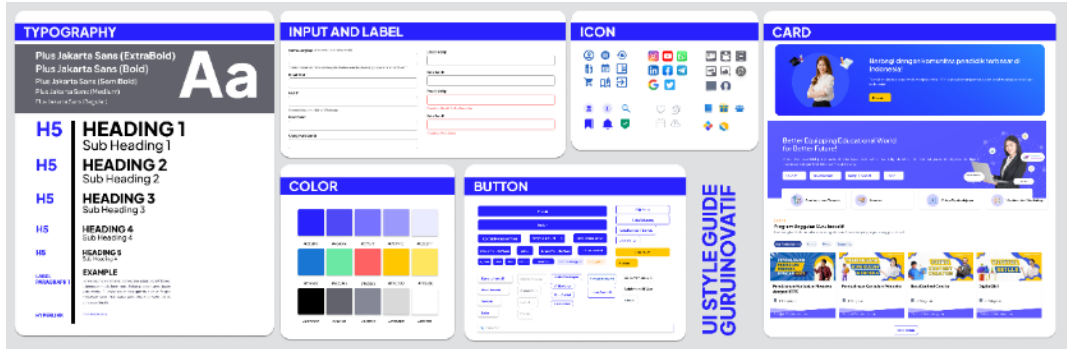
Gambar 4. Ideate

### 3.4 Perancangan Tampilan (*Prototype*)

Tahap *prototyping* ide yang sudah didapatkan pada tahap *ideate* akan di dirancang dalam bentuk desain. Sebelum proses desain akan dilakukan pembuatan *user flow* dan *wireframe* sebagai kerangka desain.

#### 1. UI Style Guide

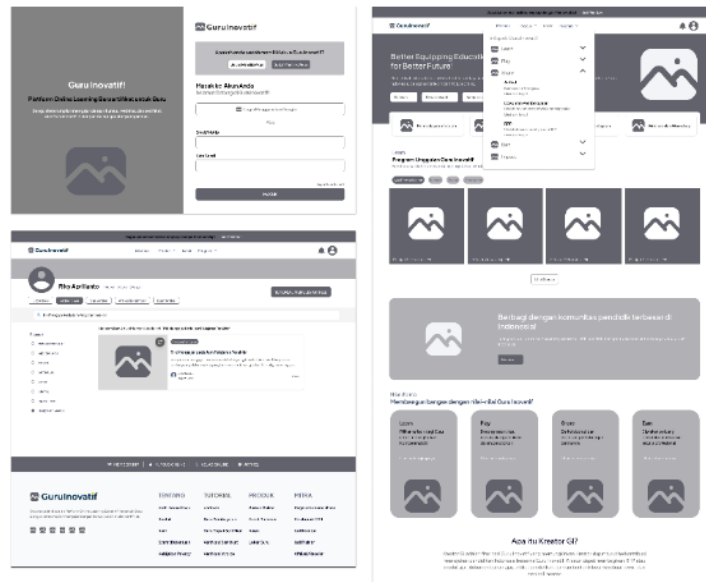
*UI Style Guide* dibuat dalam perancangan ulang *design ui/ux* pada *guruinovatif.id* untuk menjaga konsistensi elemen-elemen dan sebagai sumber pedoman dalam mendesain. *UI Style Guide* yang terdiri dari *color, typography, button, text field, icon, input dan label, card* dan gambar.



Gambar 5. *UI Style Guide*

2. *Wireframe*

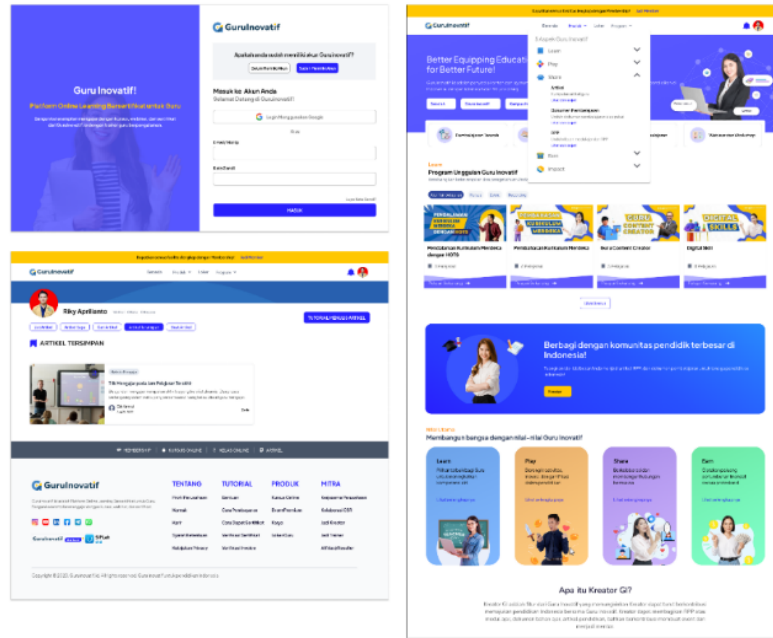
*Wireframe* digunakan sebagai kerangka atau sketsa desain antarmuka untuk memberikan pandangan awal pada proses pembuatan desain *website guruinovatif.id* by hafecs. *Wireframe* dibuat berupa sketsa atau gambaran dasar berwarna hitam putih dengan beberapa komponen dan elemen.



Gambar 8. *Wireframe Website Guruinovatif.id* by Hafecs

3. *Mockup*

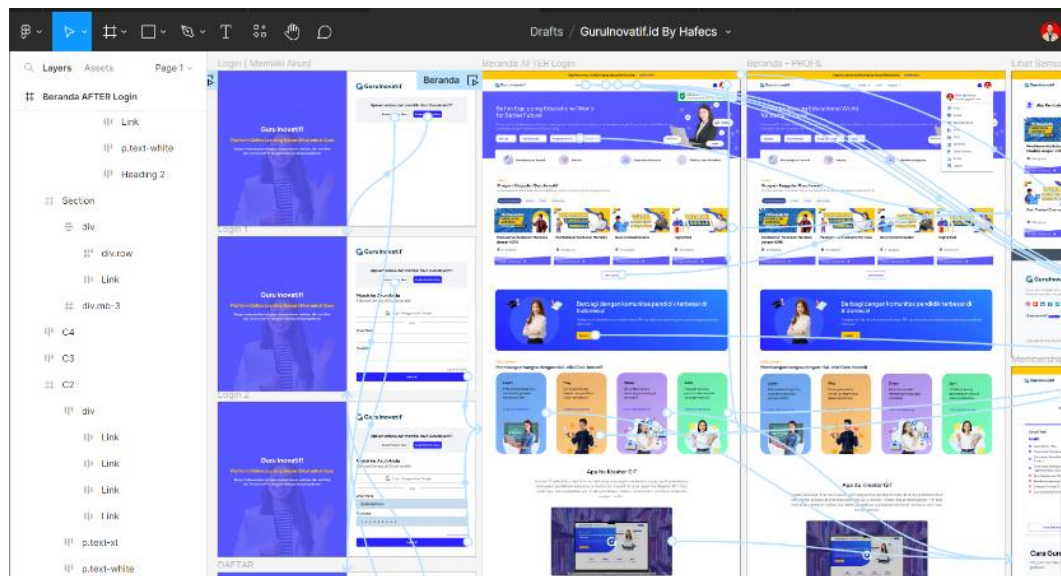
*Mockup* merupakan tingkat lanjutan dari tahap *wireframe* atau hasil akhir desain antarmuka. Pada tahap *mockup* tampilan *design website guruinovatif.id* by hafecs sudah berupa desain yang lengkap yang berisi informasi seperti gambar, warna, tipografi dan elemen lainnya.



Gambar 8. Mockup Website Guruinovatif.id by Hafecs

#### 4. Prototype

Tahap *prototype* adalah pembuatan alur interaksi antara pengguna dan desain antarmuka pada *website* guruinovatif.id by hafecs.. *Prototype* merupakan hasil dari tahap *mockup* dimana fitur-fitur yang ada pada tampilan desain dapat berinteraksi dengan pengguna.



Gambar 8. Mockup Website Guruinovatif.id by Hafecs

#### 3.5 Pengujian (Testing)

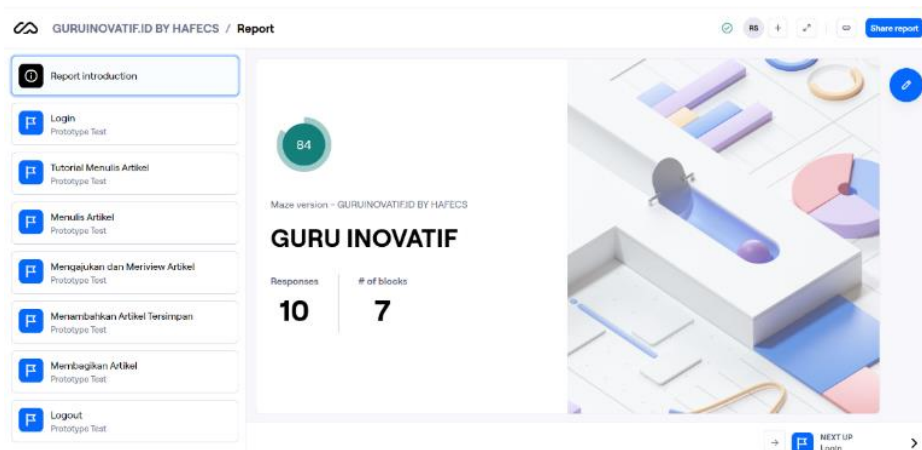
Tahap pengujian dilakukan dengan responden mengkases tautan dari *maze design* untuk menyelesaikan *mission* atau alur skenerio yang sudah ditentukan. Hasil dari pengujian ini akan diperoleh data *usability score* yang dihasilkan dari penyelesaian *mission* menggunakan *maze design*.



Tabel 2. Hasil Rangkuman Pengujian

Skenario	Direct Success Rate	Indirect SuccessRate	Give up / Bounce Rate	Average Duration	Misclick Rate	Usability Score
1	90%	0.0%	0.0%	10.5 Detik	7.4%	92
2	10%	6.7%	0.0%	10.1 Detik	6.1%	48
3	60.0%	2.8%	0.0%	20.0 Detik	2.1%	80
4	100%	0.0%	0.0%	5.7 Detik	28.6%	90
5	77.8%	0.0%	0.0%	17.2 Detik	0%	89
6	100%	0.0%	0.0%	12.9 Detik	16.7%	94
7	100%	0.0%	0.0%	4.4 Detik	13.0%	95

### 3.6 Pembahasan



Gambar 5. Hasil pengujian menggunakan tools Maze Design

Prototype yang telah diuji kepada responden dengan bantuan tools maze design menghasilkan rata-rata usability score 84% yang berarti baik. Terdapat beberapa skenario dengan hasil usability score yang rendah. Skenerio 2 mengenai melihat tutorial menulis artikel mendapat hasil user score paling rendah dari 7 skenario. Berdasarkan hasil tools maze skenario 2 mendapat usability score rendah dikarenakan responden keluar dari jalur yang diharapkan sebesar 90% yang berarti sangat baik dan responden menyelesaikan skenario menggunakan jalur yang diharapkan hanya sebesar 10%.

Skenario 7 mendapatkan hasil usability score paling tinggi dari 7 skenario lainnya sebesar 94% yang berarti sangat baik. Pada skenario 7 responden diminta untuk logout atau keluar dari website guruinovatif.id. Berdasarkan hasil dari tools maze design skenario 7 memperoleh 100% yang berarti sangat baik dan responden menyelesaikan tugasnya dengan jalur yang diharapkan.

Skenario 4 adalah skenario dengan nilai misclik atau kesalahan klik paling tinggi sebesar 2.86%. Berdasarkan hasil dari tools maze Design rata-rata penguji salah mengklik pada button mengajukan, dikarenakan ukuran button yang kecil sehingga responden mengklik tidak pada posisi button ajukan.

Responden tidak menyelesaikan skenario yang diberikan (Bounce Rate) pada 7 skenerio sebesar 0%, hal tersebut menandakan bahwa seluruh responden sebagai pengguna dapat memahami prototype yang telah dirancang ulang

## 4. KESIMPULAN

Hasil perancangan ulang design ui/ux pada website Guruinovatif.id by Hafecs menggunakan metode design thinking memenuhi kebutuhan pengguna dan mengimplementasikan fitur-fitur yang didapatkan dari kebutuhan pengguna. Dengan

adanya perancangan ulang ini telah dihasilkan desain *prototype* yang baru dan pengguna dapat merasakan kemudahan saat menggunakan *website* guruinovatif.id by hafecs.

Berdasarkan Hasil *testing* atau pengujian menggunakan *tools maze Design* dengan menggunakan *usability testing* kepada 10 responden pengguna guruinovatif.id yang dimana telah diberikan 7 tugas untuk diselesaikan dan mendapatkan tingkat keberhasilan dalam menyelesaikan skenario dengan hasil *usability score* 84% yang berarti baik dan dapat diartikan bahwa desain yang telah dibuat dapat diterima dengan baik oleh *user* serta dapat berguna secara efektif dan efisien bagi para pengguna.

Penyelesaian masalah pada penelitian ini menggunakan metode *design thinking*. Sehingga peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode yang lain seperti *centered design* untuk menjadi perbandingan metode *design thinking*.

## 5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [2] V. K. Reynaldi and N. Setiyawati, "Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Platform Pendidikan Teknologi," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 07, no. 03, pp. 853–849, 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i3.
- [3] S. Nurjanah, N. Nurjannah, and S. P. Kristiani, "Perancangan UI/UX Menggunakan *Design Thinking* Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta," *JSI : Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, vol. 14, no. 1, pp. 2442–2449, 2022, doi: 10.36706/jsi.v14i1.16533.
- [4] D. Tri Widiatmoko and B. Setya Utami, "Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus PT Selektani)," *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 19, no. 1, pp. 120–136, 2022, doi: 10.24246/aiti.v19i1.120-136.
- [5] T. Albert, J. Andi Nugroho, and Widya Hapsari, "Perancangan Ulang UI/UX *Website* sebuah Perusahaan Farmasi," *RUPAKA Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual*, vol. 4, no. 1, pp. 90–96, 2021, doi: 10.24912/rupaka.v4i1.17009.
- [6] F. Candra Wardana and I. Gusti Lanang Putra Eka Prisma, "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis *Mobile*," *JEISBI : Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, vol. 03, no. 04, pp. 1–12, 2022, Accessed: Sep. 02, 2022. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/47740>
- [7] R. Fitriana, "Perancangan Dan Pembangunan *User Interface* Dan *User Experience* Aplikasi Beramaal Dengan Metode *Design Thinking*," Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang, 2022. Accessed: Jul. 29, 2023. [Online]. Available: <http://etheses.uin-malang.ac.id/36759/1/18650053.pdf>
- [8] R. Rotama Marbun *et al.*, "Perancangan *User Interface/User Experience* (UI/UX) *Website* Helpmeong Untuk *Shelter* Menggunakan Metode *Goal-Directed Design*," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 7, no. 4, pp. 1096–1109, 2022.
- [9] Ramadhana Bagus Solichuddin, "Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Dengan Metode *User Centered Design* Pada Situs Web 'Kalografi,'" Yogyakarta, 2021.