

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PADI RAYA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

UI/UX DESIGN OF PADI RAYA APPLICATION USING THE DESIGN THINKING METHOD

Anwar Sodik^{1*}, Muhammad Abiru Sabil²

E-mail: anwar@itats.ac.id*, m.abirusabil@gmail.com

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik Elektro dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi Padi Raya, sebuah *platform* berbasis *mobile* yang mendukung penerapan pertanian presisi dalam budidaya padi. Pertanian presisi dimanfaatkan untuk mengatasi risiko gagal panen melalui pengelolaan pertanian berbasis data. Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya pemanfaatan teknologi digital oleh petani, khususnya dalam pemilihan varietas padi dan penjadwalan perawatan tanaman. Penelitian ini berfokus pada pengembangan tampilan antar muka aplikasi *mobile* yang ramah pengguna untuk menjawab kebutuhan tersebut. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* dengan lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Prototipe dirancang menggunakan Figma dan dievaluasi menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi Padi Raya memberikan pengalaman pengguna yang baik pada aspek daya tarik, efisiensi, kejelasan, dan stimulasi. Dengan desain UI/UX yang sesuai kebutuhan pengguna, aplikasi ini memiliki potensi besar sebagai solusi digital inovatif untuk mendukung implementasi pertanian presisi.

Kata kunci: *ui/ux, design thinking, pertanian presisi, aplikasi mobile, user experience questionnaire.*

Abstract

This study aims to design the user interface (UI/UX) of the Padi Raya application, a mobile-based platform that supports the implementation of precision agriculture in rice farming. Precision agriculture is utilized to mitigate the risk of crop failure through data-driven farm management. The main issue addressed in this study is the low adoption of digital technology among farmers, particularly in selecting rice varieties and scheduling crop maintenance. This research focuses on developing a user-friendly mobile application interface to address these needs. The methodology employed is the Design Thinking approach, consisting of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The prototype was designed using Figma and evaluated through the User Experience Questionnaire (UEQ) to measure user experience quality. The test results indicate that the Padi Raya application provides a positive user experience, particularly in aspects of attractiveness, efficiency, clarity, and stimulation. With a UI/UX design that aligns with user needs, this application has great potential as an innovative digital solution to support the implementation of precision agriculture.

Keywords: *UI/UX, design thinking, precision agriculture, mobile application, user experience questionnaire.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara agraris yang mempunyai lahan pertanian luas dan subur. Luas total lahan tanam padi di tahun 2023 mencapai 10,21 juta Hektar dan 1,7 Juta hektar diantara-Nya berada di Jawa Timur, Namun luas potensi gagal panen mencapai 209,08 ribu hektare, naik 41,05% dibanding tahun 2022 dan Total produksi padi 2023 sekitar 53,98 juta ton, turun 767,98

ribu ton dibandingkan 2022 [1]. Gagal panen dan ketidakstabilan stok padi membuat impor beras pada tahun 2023 meningkat menjadi 3.062.857,6 ton, dibandingkan tahun 2022 yang hanya 429.207,3 ton [2]. Di sisi lain, penggunaan teknologi dalam sektor pertanian di Indonesia masih terbatas dan belum berkelanjutan, sehingga dampak yang diberikan tidak terlalu signifikan terhadap peningkatan produktivitas dan efisiensi pertanian [3]. Permasalahan ini tidak hanya berdampak pada kestabilan ekonomi nasional, tetapi juga sangat merugikan para petani [4].

Untuk mengatasi permasalahan gagal panen dan menurunnya produktivitas, diperlukan penerapan metode bertani yang lebih efektif sekaligus lebih efisien [5]. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah praktik pertanian presisi [6]. Pertanian presisi merupakan praktik manajemen pertanian yang memanfaatkan data dan teknologi untuk mengatasi variabilitas spasial dan temporal di ladang, mengoptimalkan penggunaan sumber daya, dan meningkatkan hasil [4]. *Information technology* (IT) memegang peranan penting dalam mendukung praktik ini, karena memungkinkan petani untuk memantau kondisi lahan dan tanaman secara jarak jauh. Dengan adanya teknologi tersebut, petani tidak perlu lagi melakukan pemantauan secara manual ke sawah, sehingga proses pengelolaan menjadi lebih efisien, waktu dan tenaga lebih hemat, serta kehidupan petani dapat menjadi lebih sejahtera [7].

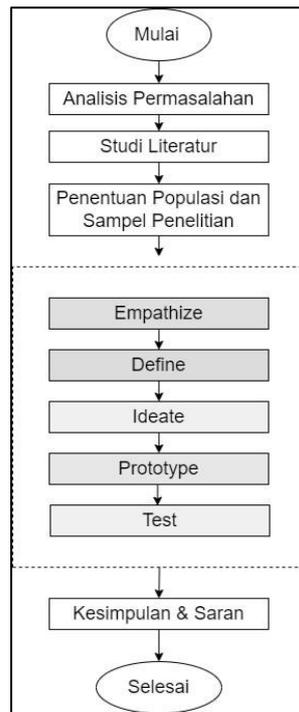
Selain itu, penerapan teknologi dalam pertanian juga dapat mendorong pembangunan sektor pertanian yang lebih berkelanjutan di berbagai wilayah [4]. Melihat pentingnya peran teknologi dalam mendukung pertanian modern, saya sebagai penulis berupaya merancang sebuah solusi digital yang mampu memberikan manfaat bagi petani di lapangan. Solusi ini mengadopsi pendekatan pertanian presisi yang berbasis data dan kebutuhan pengguna. Maka lahirlah ide aplikasi bernama “Padi Raya”, yaitu sebuah *platform mobile* yang dirancang untuk mendukung petani dalam mengambil keputusan secara tepat, terstruktur, dan berbasis informasi aktual guna mengoptimalkan hasil produksi dan mengurangi risiko gagal panen.

Aplikasi “Padi Raya” dikembangkan dalam bentuk *platform mobile* berbasis Android dan iOS, yang dirancang agar mudah digunakan selain itu disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan kondisi para petani. Sebelum membuat sebuah aplikasi yang menarik, penting untuk memahami kondisi dan kebutuhan target konsumen. Karena Padi Raya berfokus pada teknologi pertanian, target konsumen utamanya adalah petani berusia 19-39 tahun di Jawa Timur. Berdasarkan data BPS tahun 2023, terdapat 971.102 petani *milenial*, di mana 43,85% di antaranya sudah melek teknologi [8]. Oleh karena itu, tampilan antarmuka aplikasi perlu dirancang secara sederhana, intuitif, dan mudah dipahami agar ramah bagi pengguna, khususnya petani. Untuk menjawab tantangan tersebut, dalam penelitian ini penulis mengembangkan antarmuka aplikasi Padi Raya dengan pendekatan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* berfokus pada kepuasan pengguna selama proses perancangan aplikasi [9]. Dengan antarmuka yang sederhana dan intuitif, diharapkan para petani dapat mengoperasikan aplikasi secara maksimal untuk mendukung aktivitas pertanian mereka. Sebagai upaya untuk menjawab permasalahan yang telah diuraikan, penulis menyusun penelitian dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi Padi Raya Menggunakan Metode *Design Thinking*”.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, yaitu pendekatan perancangan yang berfokus pada pengguna secara langsung dalam proses pemecahan masalah secara kreatif [10]. Metode ini menempatkan sudut pandang pengguna sebagai pusat dari solusi yang dikembangkan terdiri dari lima tahapan utama Seperti yang tertera pada Gambar 1 : Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Tahap pertama adalah Empathize, yang bertujuan untuk memahami kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi oleh pengguna [10]. Teknik yang digunakan meliputi observasi langsung dan wawancara mendalam kepada petani di Desa Kradenrejo. Tahap kedua adalah Define, yaitu menganalisis dan menyusun data dari tahap sebelumnya untuk merumuskan masalah utama [11]. Informasi yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara diorganisasi dan dianalisis lebih lanjut untuk menemukan pola dan kebutuhan utama.

Tahap ketiga adalah Ideate, yaitu tahapan eksploratif untuk menghasilkan ide-ide solusi dari masalah yang telah teridentifikasi [12]. Melalui sesi brainstorming dan teknik seperti mind mapping, dikembangkan berbagai alternatif desain yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap keempat adalah Prototype, yaitu mewujudkan ide menjadi bentuk nyata dalam prototipe aplikasi[8]. Prototipe dibuat dalam tiga tingkat, yaitu: *Low Fidelity*: sketsa kasar untuk menguji alur dan tata letak. *Medium Fidelity*: prototipe dengan interaksi dasar dan elemen visual seperti ikon dan gambar. *High Fidelity*: prototipe dengan visualisasi lengkap termasuk warna, tipografi, dan transisi. Tahap terakhir adalah Testing, yaitu uji coba prototipe kepada pengguna secara langsung untuk mengukur pengalaman penggunaan [13]. Instrumen yang digunakan adalah *User Experience Questionnaire (UEQ)*, yang menilai enam aspek UX: Attractiveness, Efficiency, Perspicuity, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Metode Design Thinking dipilih karena mampu menggali kebutuhan riil pengguna dan menghasilkan solusi desain yang sesuai dengan konteks permasalahan di lapangan, serta memungkinkan iterasi berdasarkan umpan balik pengguna.



Gambar 1 Diagram alir penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan hasil dari setiap tahapan yang telah dilakukan selama proses penelitian, mulai dari identifikasi permasalahan hingga perancangan dan pengujian prototipe aplikasi. Penjabaran disusun berdasarkan temuan lapangan, hasil desain antarmuka, serta evaluasi pengalaman pengguna menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

3.1 Empathize

Tahap *Empathize* untuk memahami kebutuhan, tantangan, dan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna aplikasi Padi Raya, yaitu petani dengan wawancara dan observasi[14]. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang aktivitas sehari-hari dan kebutuhan para petani yang menjadi target pengguna aplikasi Padi Raya.

Selain observasi juga perlu dilakukan sesi wawancara dengan petani. Wawancara ini untuk menggali informasi secara langsung dari para petani mengenai tantangan, kebutuhan, dan harapan mereka dalam mengelola sawah dan tanaman padi dengan lebih spesifik dan mendetail.

Wawancara dengan anggota kelompok tani di Desa Krandenanrejo, yang menjadi acuan utama dalam pengembangan solusi ini meliputi beberapa pertanyaan seperti:

- Apakah bapak/ibu pernah memanfaatkan teknologi informasi dalam merawat padi ? misal aplikasi untuk membantu memilih bibit dan menjadwalkan perawatan tanaman?.
- Bagaimana Bapak/Ibu biasanya memilih jenis padi yang akan ditanam?
- Faktor apa saja yang menurut Bapak/Ibu penting dalam menentukan bibit padi yang cocok untuk lahan apakah musimnya , atau ketahanan terhadap hama?
- Apakah Bapak/Ibu pernah mengalami kesulitan dalam memilih bibit padi yang sesuai dengan kondisi lahan? Jika iya, bagaimana cara Bapak/Ibu mengatasi hal tersebut?

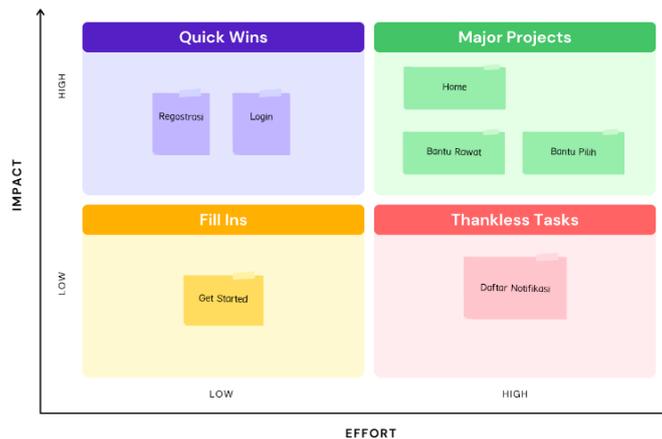
Pada tahap *Empathize*, *emphaty map* digunakan sebagai alat bantu untuk Menyusun dan memahami hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan terhadap petani [15]. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat mengidentifikasi pola pikir, perasaan, serta tantangan utama yang dihadapi pengguna dalam proses perawatan tanaman.



Gambar 2 Emphaty Map

Define

Tahap *Define* adalah langkah merumuskan permasalahan utama yang harus diselesaikan. Data hasil wawancara disusun secara terorganisasi dan kemudian dianalisis [16]. Proses analisis ini melibatkan pengelompokan wawasan berdasarkan pola yang muncul dari hasil wawancara dan observasi untuk memahami permasalahan utama yang dialami *user*. Setelah diketahui permasalahan utama dibuatlah *User Persona Map*, meliputi representasi visual yang menggambarkan karakteristik, kebutuhan, dan tantangan dari pengguna mempermudah pemahaman terhadap profil pengguna sehingga desain solusi dapat lebih terarah. Pada gambar 3 adalah *User Persona* .



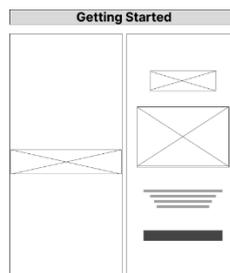
Gambar 5 Prioritization Matrix

3.3 Prototype

Tahap ini merupakan implementasi dari hasil proses *ideate* yang telah dilakukan sebelumnya. Pembuatan prototipe dilakukan dalam tiga tahap, yaitu *Low-Fidelity*, *Medium-Fidelity* dan *High-Fidelity* [18]. Berikut adalah hasil dari proses pengembangan prototipe yang bertujuan untuk memvisualisasikan desain awal dan menguji kelayakan antarmuka sebelum tahap pengembangan lebih yaitu :

a. *Low fidelity*

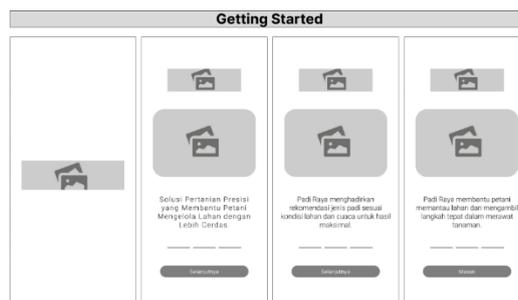
Tahap *Low Fidelity Design* pada Gambar 6 merupakan langkah awal dalam proses perancangan antarmuka aplikasi Padi Raya. Pada tahap ini, desain masih berupa sketsa sederhana yang difokuskan pada susunan struktur, tata letak halaman, serta alur navigasi antar fitur dalam aplikasi.



Gambar 6 Low Fidelity

b. *Medium Fidelity*

Medium Fidelity Design pada Gambar 6 merupakan tahap lanjutan dari *low fidelity* yang bertujuan menyusun struktur tampilan antarmuka secara lebih jelas dan terarah.



Gambar 7 Medium Fidelity

c. *High Fidelity*

High Fidelity Design adalah tahap akhir dalam proses perancangan antarmuka aplikasi yang bertujuan untuk menghasilkan desain yang lebih detail dan mendekati tampilan akhir aplikasi. Tahap ini merupakan kelanjutan dari *Low-Fidelity* Design, di mana setiap elemen visual seperti warna, font, ikon, serta tata letak sudah ditentukan secara lebih presisi untuk mempermudah proses pengembangan aplikasi.



Gambar 8 *High Fidelity*

3.4 Testing

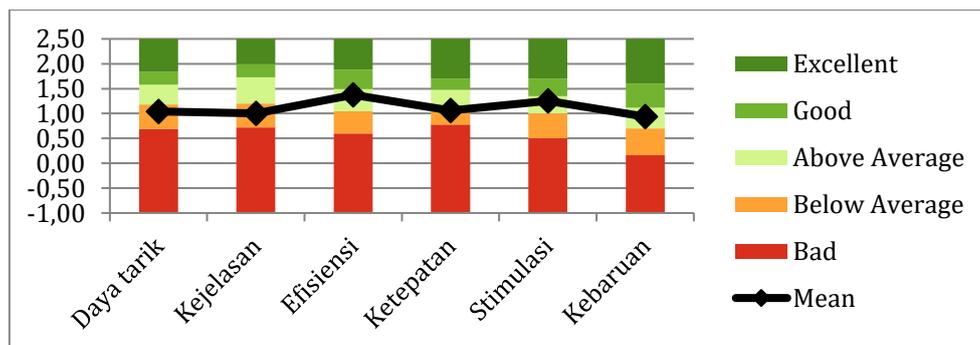
Setelah tahap pembuatan desain selesai dilakukan tahap pengujian untuk mengetahui respons pengguna terhadap tampilan antarmuka aplikasi Padi Raya yang telah dibuat. Pengujian ini dilakukan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) guna mengevaluasi aspek pengalaman pengguna, seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan dari desain yang telah dikembangkan.

Pada tahap pengujian aplikasi Padi Raya, responden yang dilibatkan merupakan petani aktif berasal dari Desa Kradenanrejo, Kecamatan Kedungpring, Kabupaten Lamongan. Karakteristik umum responden mencakup latar belakang pendidikan, pengalaman bertani, serta kemampuan dalam menggunakan teknologi digital, yang secara umum berada pada tingkat dasar hingga menengah. Berikut ini adalah Tabel 1 yang berisi data responden yang telah didapatkan dari proses penyebaran kuesioner.

Tabel 1 Hasil Kuesioner *user experience questionnaire*

		Items																							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
6	6	2	3	2	7	2	2	1	2	6	5	6	6	4	5	2	1	2	5	4	6	2	3	4	6
6	6	5	5	2	6	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	3	3	4
5	5	4	4	4	4	4	5	3	5	4	3	4	5	5	4	5	3	4	4	4	3	3	4	4	5
5	4	2	2	2	5	5	6	3	3	5	3	5	6	5	5	3	3	3	6	2	5	3	3	3	5

Hasil *benchmark* ditampilkan pada Gambar 9. Dari gambar ini, kita bisa mengetahui apakah kualitas aplikasi termasuk kategori baik, sedang, atau perlu diperbaiki berdasarkan enam aspek yang dinilai



Gambar 9 Benchmark

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), didapatkan hasil sebagai berikut:

- a. Daya Tarik (*Attractiveness*) memiliki nilai 1,04 dengan kategori *Below Average*, menunjukkan aplikasi perlu ditingkatkan dari sisi visual dan pengalaman keseluruhan.
- b. Kejelasan (*Perspicuity*) bernilai 1 dan termasuk *Below Average*, artinya informasi dan navigasi dalam aplikasi masih perlu penyederhanaan dan perbaikan.
- c. Efisiensi (*Efficiency*) memiliki nilai 1,38 dan berada pada kategori *Above Average*, mengindikasikan bahwa aplikasi belum sepenuhnya cepat atau efisien dalam digunakan oleh pengguna.
- d. Ketepatan (*Dependability*) memperoleh nilai 1,06 dengan predikat *Below Average*, yang berarti navigasi dan kontrol aplikasi masih perlu ditingkatkan.
- e. Stimulasi (*Stimulation*) mendapatkan nilai 1,25 dan termasuk *Above Average*, menunjukkan aplikasi belum sepenuhnya mampu menarik minat atau memberikan kesan menyenangkan bagi pengguna.
- f. Kebaruan (*Novelty*) dengan skor 0,94 juga berada di kategori *Above Average*, menunjukkan inovasi dalam aplikasi masih dianggap kurang oleh pengguna.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang antarmuka aplikasi Padi Raya menggunakan metode Design Thinking sebagai pendekatan berbasis kebutuhan pengguna. Hasil riset menunjukkan bahwa petani di Desa Kradenanrejo belum memanfaatkan teknologi digital dalam proses bertani, sehingga dibutuhkan solusi yang sederhana, relevan, dan mudah digunakan. Prototipe aplikasi yang dikembangkan dilengkapi fitur Bantu Pilih dan Bantu Rawat, yang dirancang untuk membantu petani dalam memilih varietas padi dan menjadwalkan perawatan tanaman secara lebih terstruktur. Hasil pengujian dengan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa meskipun aspek efisiensi dan stimulasi berada dalam kategori *Above Average*, aspek seperti daya tarik, kejelasan, dan ketepatan masih berada di kategori *Below Average*. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Padi Raya memiliki potensi sebagai solusi awal, namun memerlukan pengembangan lebih lanjut pada aspek visual, navigasi, dan pengalaman pengguna agar lebih sesuai dengan kebutuhan petani.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan adalah agar pengembangan aplikasi Padi Raya difokuskan pada peningkatan aspek daya tarik visual, kejelasan navigasi, serta ketepatan alur interaksi agar pengalaman pengguna lebih optimal. Proses iterasi desain sebaiknya melibatkan lebih banyak responden dari latar belakang petani yang beragam untuk memperkaya wawasan kebutuhan pengguna. Selain itu, integrasi fitur pendukung seperti rekomendasi berbasis data, notifikasi otomatis, serta panduan interaktif dapat meningkatkan kegunaan aplikasi. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk menguji penerapan aplikasi dalam skala lebih luas dengan melibatkan petani di berbagai daerah, sehingga solusi yang dihasilkan benar-benar relevan, praktis, dan berkontribusi signifikan dalam mendukung praktik pertanian presisi.

6. DAFTAR RUJUKAN

- [1] W. Widyawati, N. H. AR, S. Syafrial, and S. Sujarwo, "Crafting the future of rice in Indonesia: sustainable supply through systems thinking," *Cogent Soc. Sci.*, Dec. 2025, Accessed: Sep. 04, 2025. [Online]. Available: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/23311886.2025.2488113>
- [2] M. Marwanti, S. H. Adi, H. Sosiawan, M. Sarwani, G. Irianto, and M. I. Wahab, "Disrupsi Sistem Produksi Padi Nasional: Mampukah Indonesia Memenuhi Kebutuhan Beras di Tahun 2045?," *J. TRITON*, vol. 14, no. 2, pp. 403–421, Dec. 2023, doi: 10.47687/jt.v14i2.588.

- [3] L. Sudarwati and N. F. Nasution, "Upaya Pemerintah dan Teknologi Pertanian dalam Meningkatkan Pembangunan dan Kesejahteraan Petani di Indonesia," *J. Kaji. Agrar. Dan Kedaulatan Pangan JKAKP*, vol. 3, no. 1, Art. no. 1, Mar. 2024, doi: 10.32734/jkakp.v3i1.15847.
- [4] A. G. Perangin-angin, "Pengembangan Agraria dan Teknologi Bidang Pertanian: Perspektif Sosiologis-Antropologis," *Umbara*, vol. 8, no. 1, p. 74, Jul. 2023, doi: 10.24198/umbara.v8i1.45387.
- [5] R. Rahmatullah, M. Mansyur, F. Mardiani, and M. Z. A. Anis, "Upaya Petani Padi Dalam Mengatasi Gagal Panen Di Desa Anjir Pasar Lama, Kecamatan Anjir Pasar, Kabupaten Barito Kuala 2016-2024," *Publ. Berk. Pendidik. Ilmu Sos.*, vol. 5, no. 1, pp. 72–82, Mar. 2025, doi: 10.20527/pakis.v5i1.14916.
- [6] F. R. Tulungen, "TEKNOLOGI PERTANIAN PRESISI UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI PRODUKSI PADI DI INDONESIA," *J. Cahaya Mandalika ISSN 2721-4796 Online*, vol. 5, no. 2, pp. 720–727, Jun. 2024, doi: 10.36312/jcm.v5i2.3135.
- [7] Ade Salamun, "INOVASI PERTANIAN BERKELANJUTAN BERBASIS KOMUNITAS STUDI ATAS KONTRIBUSI SERIKAT TANI ISLAM INDONESIA," *J. Bina Ummat Membina Dan Membentengi Ummat*, vol. 8, no. 1, pp. 15–25, Jun. 2025, doi: 10.38214/jurnalbinaummatstidnatsir.v8i1.306.
- [8] D. I. Listikarini, "PENGARUH LUAS PANEN PADI DAN PENGGUNAAN INTERNET OLEH PETANI TERHADAP PRODUKSI PADI PADA WILAYAH KABUPATEN/KOTA DI PROVINSI JAWA TIMUR," *Mimb. Agribisnis J. Pemikir. Masy. Ilm. Berwawasan Agribisnis*, vol. 9, no. 2, pp. 2546–2555, Jul. 2023, doi: 10.25157/ma.v9i2.10494.
- [9] A. Sodik, R. R. Putri, I. Firdaus, and S. A. Husada, "Penerapan Metode Design Thinking Pada User Interface Dan User Experince Aplikasi Monitoring Skripsi Berbasis Website," *J. Ilm. Telsinas Elektro Sipil Dan Tek. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 176–189, Sep. 2024, doi: 10.38043/telsinas.v7i2.5611.
- [10] G. B. Ramadhan and R. A. Firdausiah, "Pendekatan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Inovasi Produk," *J. Kewirausahaan Dan Inov.*, vol. 3, no. 3, pp. 918–928, May 2024, doi: 10.21776/jki.2024.03.3.25.
- [11] A. Sodik, I. Albanna, Muchtarruddin, and J. N. Manuputty, "Applying Design Thinking in Food-Waste Mobile Application," presented at the International Conference on Advanced Engineering and Technology, SCITEPRESS, Feb. 2023, pp. 255–259. doi: 10.5220/0012107800003680.
- [12] A. Sodik, D. A. Noviyanti, and N. A. Antoko, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Pengembangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna pada Website Learning Management System (LMS)," *INTEGER J. Inf. Technol.*, vol. 9, no. 1, Apr. 2024, doi: 10.31284/j.integer.0.v9i1.5705.
- [13] L. M. Alaik and A. Sodik, "Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Website Paid Newsletter XYZ Dengan Model User Centered Design," *Pros. Semin. Nas. Sains Dan Teknol. Terap.*, no. 0, Art. no. 0, Nov. 2023, Accessed: Feb. 18, 2024. [Online]. Available: <http://ejurnal.itats.ac.id/sntekpan/article/view/5150>
- [14] A. Rachman, B. S. Salim, A. Sodik, J. Iswanto, A. R. Vanchapo, and M. A. Manuhutu, "Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 2, pp. 9281–9289, Jul. 2023, doi: 10.31004/jptam.v7i2.7807.
- [15] M. S. Khairy, "PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MARKETPLACE SISTEM RANTAI PASOK 'PANEN- PANEN,'" *J. Inform. Polinema*, vol. 8, no. 3, pp. 39–44, Jun. 2022, doi: 10.33795/jip.v8i3.818.
- [16] Y. Margaretta, T. A. Despayani, Y. Amri, D. N. Watunglawar, and A. Taryana, "IMPLEMENTASI DESIGN THINKING PADA PROTOTYPE KONTEN MEDIA SOSIAL PRODUK AC RAMAH LINGKUNGAN," *J. Ilm. Manaj. Ekon. Akunt. MEA*, vol. 8, no. 2, pp. 1904–1923, Jul. 2024, doi: 10.31955/mea.v8i2.4260.

- [17] A. Y. Priyono, G. Aryotejo, and S. Adhy, "Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototype Lost and Found," *J. Masy. Inform.*, vol. 14, no. 2, pp. 96–107, Nov. 2023, doi: 10.14710/jmasif.14.2.52662.
- [18] F. A. Ardhana, S. H. Wijoyo, and S. Suprpto, "Perancangan User Experience pada Situs Web Jaringan Inovasi Pelayanan Publik Nasional (JIPPNAS) dengan menggunakan Metode Design Thinking," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 1, pp. 62–72, Feb. 2023.