

# Perancangan UI/UX Aplikasi *E-learning* Kampus Universitas Stikubank Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*

Axeldo Chorwanda Ganggas Adyaksa<sup>1</sup>, Dwi Budi Santoso<sup>2\*</sup>, Jeffri Alfa Razaq<sup>3</sup>

<sup>1,2\*,3</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

*Email:* axeldochorwanda0033@mhs.unisbank.ac.id<sup>1</sup>, dbs@edu.unisbank.ac.id<sup>2\*</sup>, mrjf@edu.unisbank.ac.id<sup>3</sup>

## Histori Artikel:

*Dikirim* 15 Mei 2024; *Diterima dalam bentuk revisi* 20 Juni 2024; *Diterima* 1 Juli 2024; *Diterbitkan* 20 September 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

## Abstrak

Universitas Stikubank yang berada di kota Semarang sebenarnya sudah menggunakan aplikasi E-learning, namun ada beberapa keluhan dari pengguna aplikasi tersebut. Keluhan tersebut seringkali memperlumahkan tentang UI dan UX dari aplikasi tersebut. maka dari itu peneliti mengangkat kasus ini sebagai bahan penelitian. Penelitian pada dasarnya mengarah pada perancangan UI dan UX dengan menggunakan metode Design Thinking yang mencakup dari Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan testing. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan wawancara dengan jumlah total 6 narasumber yang terdiri dari 4 mahasiswa dan 2 dosen. Tujuan penelitian dilakukan supaya peneliti mengetahui seberapa menarik dan seberapa mudah kah aplikasi E-learning Unisbank saat ini. Pada tahap pengujian kepada responden peneliti menggunakan SUS (system Usability Testing) untuk menguji kegunaan prototipe. hasil pengujian menggunakan SUS memperoleh 75.75 nilai ini berada ditingkatan baik (grade B).

**Kata Kunci:** User Interface; User Experience; Wawancara; Design Thinking.

## Abstract

Stikubank University, located in Semarang, has implemented an E-learning application. However, there have been several user complaints regarding its UI (User Interface) and UX (User Experience). Consequently, this issue has been chosen as the subject of research. The research primarily focuses on redesigning the UI and UX using the Design Thinking methodology, which encompasses the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data collection was conducted through interviews with a total of 6 participants, comprising 4 students and 2 lecturers. The objective of the research is to determine how appealing and user-friendly the current E-learning application at Stikubank University is. For the testing phase, the researcher utilized the System Usability Scale (SUS) to evaluate the usability of the prototype. The testing results using the SUS get a score of 75.75, which the 'good' category (grade B).

**Keyword:** User Interface; User Experience; Interview; Design Thinking.

## 1. Pendahuluan

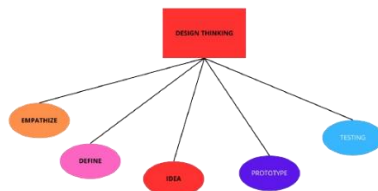
Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan. Salah satu perubahan penting adalah adopsi platform *E-learning*, yang semakin diminati di kalangan institusi pendidikan di seluruh dunia. *E-learning* memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara fleksibel, tanpa batasan ruang dan waktu. Dengan menggunakan platform ini, pengguna, baik dosen maupun mahasiswa, dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan dari mana saja. Fleksibilitas ini tidak hanya meningkatkan efisiensi proses pembelajaran tetapi juga memperluas akses pendidikan bagi mereka yang memiliki keterbatasan waktu atau lokasi geografis. Dalam konteks pendidikan tinggi, seperti di Universitas Stikubank, *E-learning* telah menjadi salah satu solusi utama untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih dinamis dan inklusif. Namun, meskipun penerapan *E-learning* menawarkan banyak manfaat, tantangan dalam hal desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sering kali muncul. UI dan UX yang kurang optimal dapat menghambat efektivitas proses pembelajaran, terutama ketika pengguna kesulitan menavigasi platform atau ketika antarmuka tidak intuitif. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan yang komprehensif dalam perancangan ulang UI dan UX aplikasi *E-learning*. Salah satu pendekatan yang sering digunakan untuk meningkatkan kualitas desain aplikasi digital adalah *Design Thinking*. Pendekatan ini merupakan metode inovatif yang berpusat pada manusia, yang bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang efektif dengan mempertimbangkan potensi teknis serta tujuan bisnis (Setiayawansyah *et al.*, 2021). Pendekatan *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* (Feriyanto *et al.*, 2021). Tahap pertama, *empathize*, berfokus pada pemahaman terhadap kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara, yang kemudian diikuti dengan tahap *define*, di mana masalah-masalah utama didefinisikan berdasarkan temuan sebelumnya. Pada tahap *ideate*, berbagai ide kreatif dikembangkan sebagai solusi potensial untuk masalah yang telah diidentifikasi. Tahap berikutnya, *prototype*, melibatkan pembuatan model atau prototipe yang mewakili solusi yang diusulkan, dan terakhir, tahap *testing* digunakan untuk menguji prototipe dengan pengguna sebenarnya guna mengukur keberhasilannya dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi pengguna.

Universitas Stikubank sebagai lembaga pendidikan menyadari pentingnya penerapan metode *Design Thinking* untuk meningkatkan kualitas UI dan UX pada platform *E-learning* mereka (Putra *et al.*, 2021). Dengan memperhatikan kebutuhan dan preferensi pengguna, diharapkan aplikasi *E-learning* yang dirancang ulang dapat memberikan pengalaman yang lebih baik, tidak hanya dari segi tampilan, tetapi juga dalam hal fungsionalitas dan kegunaan. Pendekatan ini memberikan penekanan kuat pada partisipasi aktif pengguna dalam proses perancangan, sehingga solusi yang dihasilkan lebih relevan dan sesuai dengan ekspektasi mereka. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI dan UX aplikasi *E-learning* Universitas Stikubank menggunakan metode *Design Thinking*. Melalui penerapan tahapan-tahapan yang sistematis dalam *Design Thinking*, diharapkan hasil dari penelitian ini mampu meningkatkan kualitas interaksi antara pengguna dan aplikasi, sehingga mampu mendukung kegiatan pembelajaran di lingkungan kampus dengan lebih efektif. Selain itu, penelitian ini juga berupaya untuk memastikan bahwa aplikasi *E-learning* yang dihasilkan tidak hanya sekadar memenuhi standar teknis, tetapi juga memberikan pengalaman yang memuaskan bagi para pengguna. Dengan perbaikan pada aspek UI dan UX, diharapkan pengguna dapat mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah dan efisien, yang pada akhirnya akan meningkatkan produktivitas dan kualitas proses pembelajaran.

## 2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, objek yang diteliti adalah aplikasi *E-learning* Universitas Stikubank yang memerlukan peningkatan dari segi tampilan (UI) dan kegunaan (UX) agar lebih menarik dan mudah digunakan oleh penggunanya. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, sebuah pendekatan dalam perancangan yang berfokus pada pemahaman kebutuhan

pengguna untuk menghasilkan solusi yang lebih efektif dan fungsional. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama yang saling terkait, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*.



Gambar 1. Model Proses Penelitian

Tahap pertama, *Empathize*, dilakukan untuk memahami kebutuhan serta masalah yang dihadapi oleh pengguna aplikasi. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dengan sejumlah pengguna, termasuk mahasiswa dan dosen, untuk mendapatkan pandangan langsung terkait pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi *E-learning* Universitas Stikubank. Data yang diperoleh dari wawancara ini menjadi dasar dalam mengidentifikasi masalah-masalah utama yang dihadapi oleh pengguna. Tahap kedua, *Define*, merupakan proses pengelompokan hasil wawancara berdasarkan dua aspek utama, yaitu desain dan kegunaan. Pada tahap ini, peneliti menganalisis respons dari pengguna dan menyusun masalah yang paling relevan untuk diselesaikan. Pengelompokan ini membantu peneliti untuk fokus pada elemen-elemen yang paling berpengaruh pada pengalaman pengguna. Tahap ketiga, *Ideate*, adalah fase di mana peneliti mengumpulkan ide-ide yang muncul dari analisis sebelumnya. Ide-ide ini dihasilkan dari kombinasi perspektif peneliti dan masukan pengguna. Selanjutnya, ide-ide ini dirumuskan menjadi konsep-konsep desain yang akan diwujudkan dalam bentuk prototipe. Proses ini memerlukan kreativitas dan inovasi untuk memastikan solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tahap keempat, *Prototype*, merupakan tahap pengembangan konsep menjadi model nyata. Prototipe yang dihasilkan dapat berupa *mockup* digital atau model fisik yang memungkinkan pengguna memberikan umpan balik. Pada fase ini, prototipe diuji dengan melibatkan pengguna yang sama untuk mendapatkan masukan tentang kelemahan atau potensi perbaikan yang diperlukan. Tahap terakhir, *Testing*, adalah pengujian prototipe dengan pengguna target. Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi apakah desain yang dikembangkan telah memenuhi ekspektasi pengguna. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur seberapa baik prototipe dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Tahap ini sangat penting untuk menemukan area yang masih memerlukan peningkatan dan memastikan solusi yang dihasilkan berfungsi sesuai tujuan awal penelitian. Dengan melalui lima tahapan ini, metode *Design Thinking* menyediakan kerangka kerja yang sistematis dan berfokus pada pengguna, yang memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya efektif secara teknis tetapi juga dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

Berdasarkan metode penelitian *design thinking*, penelitian ini mengikuti prosedur pendekatan *design thinking* yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Setiap tahap akan dijelaskan satu per satu sesuai dengan studi kasus dalam penelitian ini.

##### 1) *Empathize*

Tahap pertama dari metode *design thinking* bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna guna memahami kebutuhan apa saja yang akan diimplementasikan dalam perancangan UI/UX aplikasi *E-learning* Universitas Stikubank. Pada tahap ini, data dikumpulkan melalui wawancara dengan pengguna aplikasi *E-learning* Universitas Stikubank.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara

No	Pernyataan
Q1	Apa yang membuat Anda tertarik untuk menggunakan aplikasi <i>E-learning</i> Unisbank?
Q2	Bagaimana perasaan Anda ketika pertama kali menggunakan aplikasi tersebut?
Q3	Apa yang membuat Anda merasa nyaman saat menggunakan aplikasi <i>E-learning</i> Unisbank?
Q4	Bagaimana perasaan Anda ketika mengalami kesulitan atau hambatan dalam menggunakan fitur-fitur aplikasi?
Q5	Apa yang Anda pikirkan tentang antarmuka pengguna aplikasi <i>E-learning</i> Unisbank?
Q6	Bagaimana perasaan Anda ketika berhasil menyelesaikan tugas atau modul pembelajaran melalui aplikasi tersebut?
Q7	Apa yang membuat Anda merasa frustrasi atau kesal saat menggunakan aplikasi <i>E-learning</i> Unisbank?
Q8	Bagaimana perasaan Anda terhadap interaksi dengan instruktur atau sesama pengguna melalui aplikasi tersebut?
Q9	Apa yang membuat Anda kembali menggunakan aplikasi <i>E-learning</i> Unisbank secara teratur?
Q10	Bagaimana perasaan Anda terhadap kemudahan akses materi pembelajaran melalui aplikasi ini?
Q11	Bagaimana perasaan Anda ketika mengalami kendala saat mengumpulkan tugas atau ujian?
Q12	Menurut Anda, apakah aplikasi <i>E-learning</i> ini sudah mudah digunakan?
Q13	Bagaimana pendapat Anda tentang desain aplikasi <i>E-learning</i> Unisbank?
Q14	Apa saran Anda untuk peningkatan aplikasi <i>E-learning</i> Unisbank?
Q15	Apa yang Anda katakan kepada orang lain tentang pengalaman menggunakan aplikasi <i>E-learning</i> Unisbank?

Pertanyaan-pertanyaan di atas digunakan sebagai bahan penelitian untuk menemukan solusi yang dihadapi oleh pengguna aplikasi *E-learning* Universitas Stikubank.

2) Define

Setelah mendapatkan hasil dari wawancara yang dilakukan pada tahap *empathize*, peneliti kemudian mendefinisikan fokus permasalahan yang dialami oleh pengguna. Analisis ini dilakukan berdasarkan hasil wawancara dari 6 narasumber, yang terdiri dari 4 mahasiswa dan 2 dosen. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami apa yang dibutuhkan dan masalah utama yang dihadapi dalam pengembangan prototipe.

3) Ideate

Pada tahap ini, ide-ide dari 6 narasumber yang telah diwawancarai digunakan sebagai dasar untuk merancang aplikasi *E-learning* Universitas Stikubank yang sesuai dengan kaidah *design thinking*, yaitu *user-centric design*. Setelah pemetaan ide dilakukan, peneliti menganalisis ide-ide tersebut dan menghubungkannya dengan kebutuhan dan masalah pengguna, seperti yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Tabel Ide dan Solusi

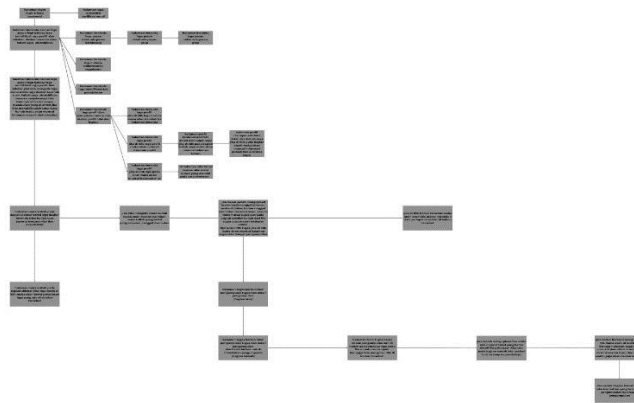
No	Pernyataan
1	<i>UI/UX</i> sudah cukup bagus, namun perlu perbaikan agar lebih <i>user-friendly</i> , misalnya dengan penjelasan ikon pada aplikasi dan penggunaan maskot yang mencerminkan identitas kampus/universitas.
2	Sinkronisasi warna yang lebih menarik, misalnya logo Unisbank yang berwarna merah marun, sehingga halaman web juga sebaiknya mengikuti warna merah marun tersebut.
3	Bagian <i>header</i> diubah menjadi logo atau nama kampus saja. Pada halaman beranda,

tambahkan nomor telepon kampus agar memudahkan orang tua mahasiswa untuk menghubungi kampus jika ingin menanyakan informasi terkait Universitas Stikubank.

- 4) Minimalkan fitur-fitur yang jarang digunakan, karena banyak mahasiswa dan dosen yang masih merasa kebingungan.

4) *Prototype*

Setelah menghasilkan ide-ide dari tahap *ideate*, peneliti mengimplementasikannya dalam perancangan desain aplikasi *E-learning* Universitas Stikubank. Beberapa tampilan prototipe dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. *Prototype E-Learning* Universitas Stikubank

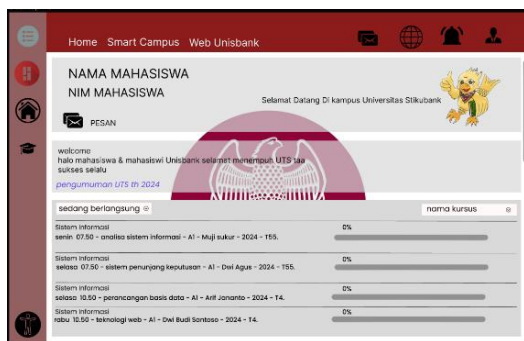
Untuk tampilan desain UI nya dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 3. Halaman *Login*



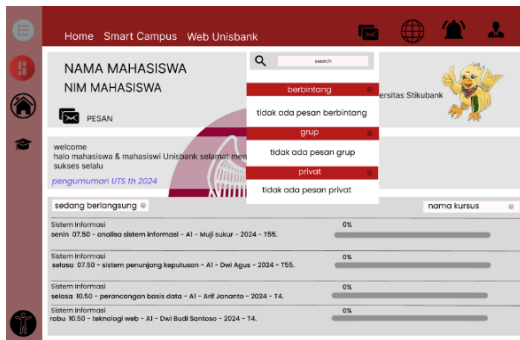
Gambar 4. Halaman *Lupa Password*



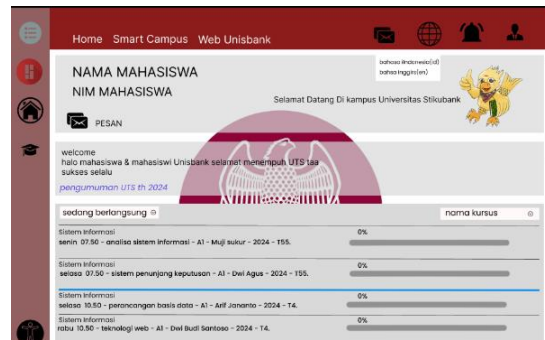
Gambar 5. Halaman *Beranda*



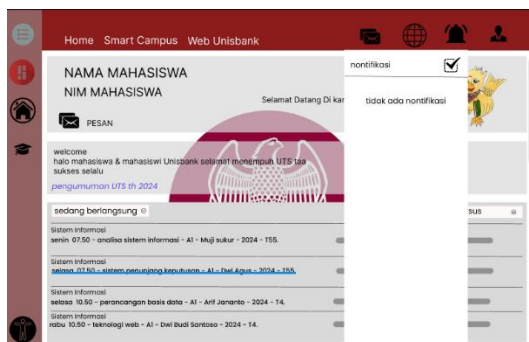
Gambar 6. Halaman *Beranda* Jika Mengklik *Logo Menu*



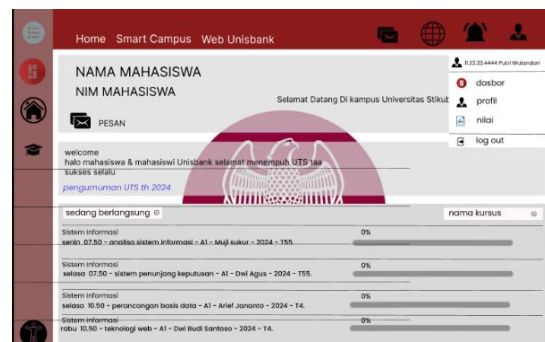
Gambar 7. Halaman Beranda Jika Mengklik Logo Pesan



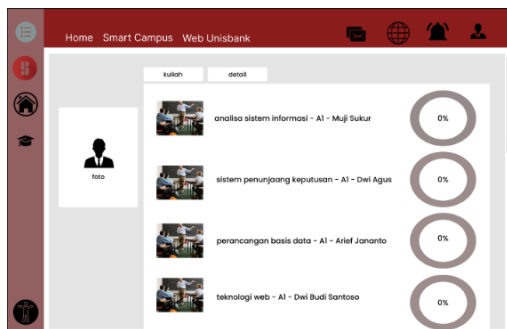
Gambar 8. Halaman Beranda Jika Mengklik Logo Bahasa



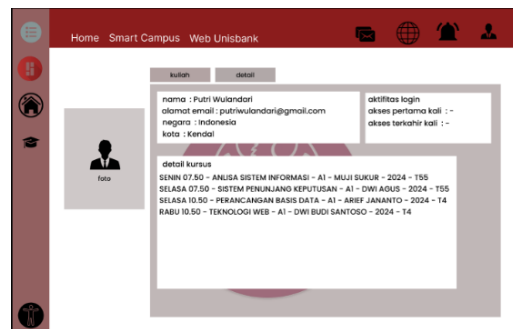
Gambar 9. Halaman Beranda Jika Mengklik Logo Nontifikasi



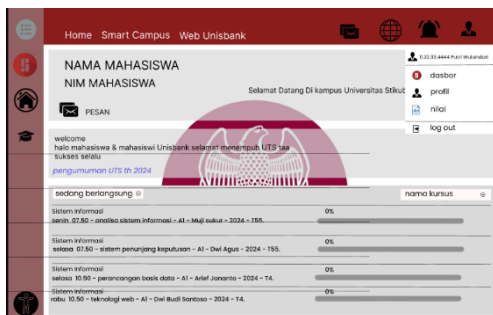
Gambar 10. Halaman Beranda Jika mengklik Logo Profil



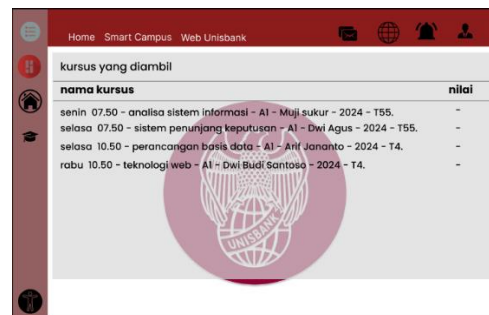
Gambar 11. Halaman Profil



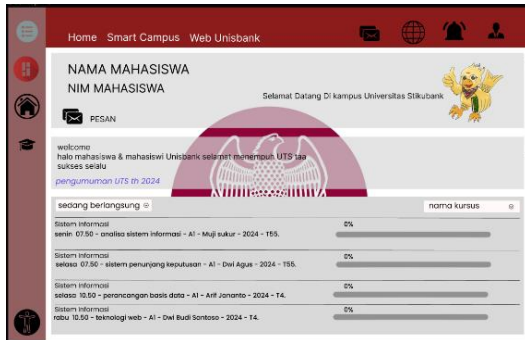
Gambar 12. Halaman Profil Bagian Detail



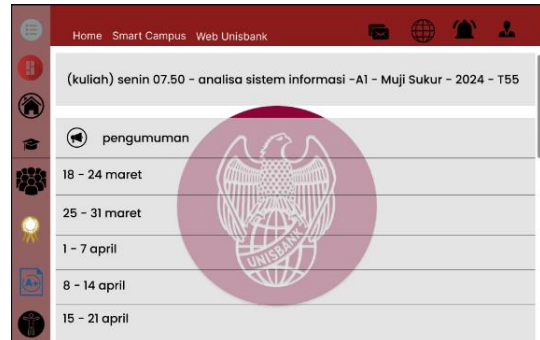
Gambar 13. Halaman Beranda-Logo Profil-Logo Nilai



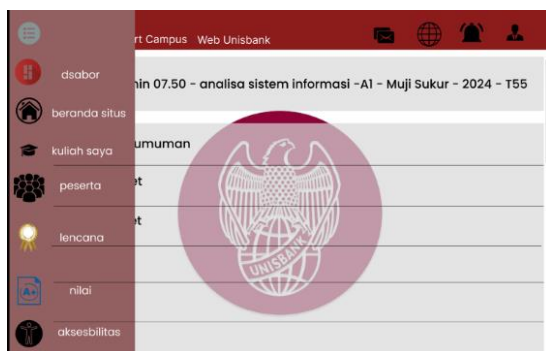
Gambar 14. Halaman Nilai



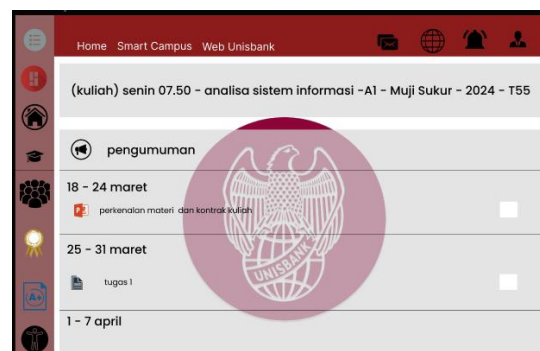
Gambar 15. Halaman Beranda Lalu Mengklik Matakuliah



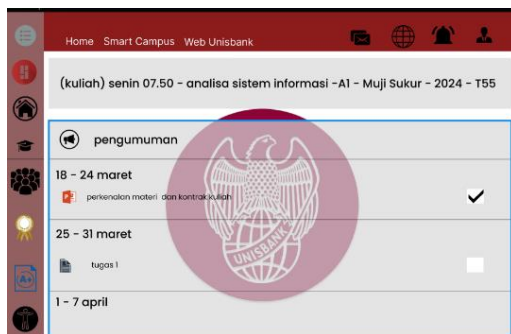
Gambar 16. Halaman Matakuliah



Gambar 17. Halaman Matakuliah-Logo Menu



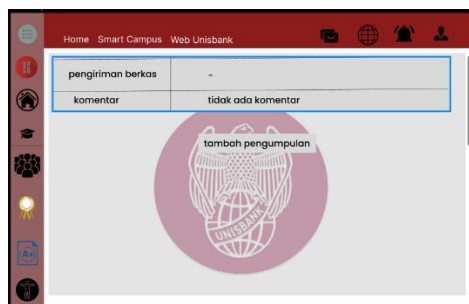
Gambar 18. Halaman Matakuliah-Berisi Tugas dan Materi



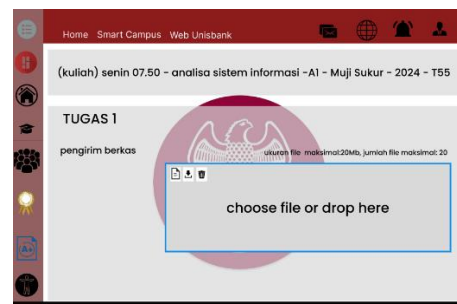
Gambar 19. Halaman Matakuliah setelah mengklik materi



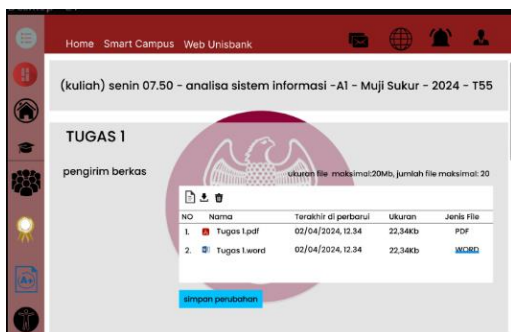
Gambar 20. Halaman tugas 1-Bagian Atas



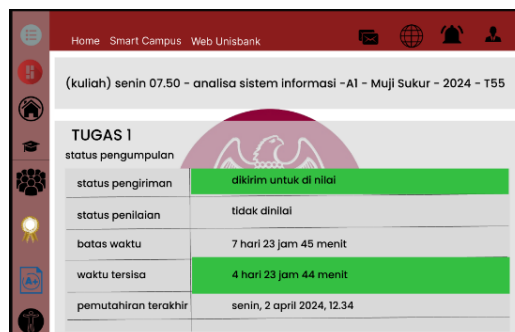
Gambar 21. Halaman tugas 1-Bagian Bawah



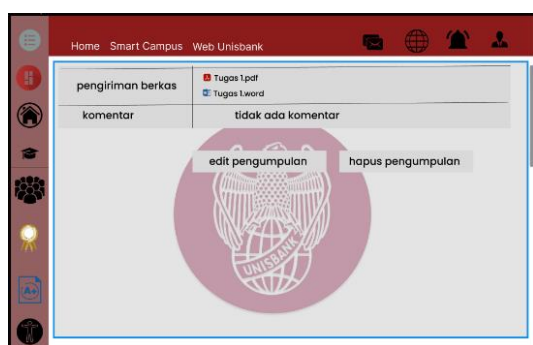
Gambar 22. Halaman Pengumpulan Tugas



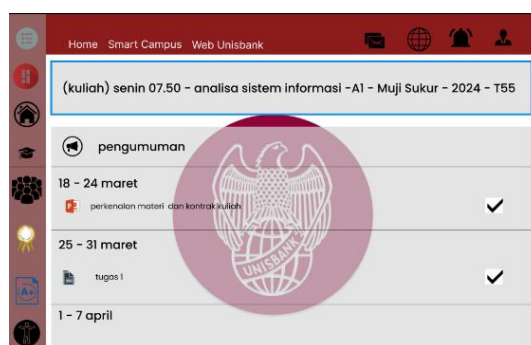
Gambar 23. Halaman Pengumpulan Tugas-Berisi Tugas



Gambar 24. Halaman Tugas 1 Jika Berhasil Dikumpulkan-Bagian Atas



Gambar 25. Halaman Tugas 1 Jika Berhasil Dikumpulkan-Bagian Bawah



Gambar 26. Halaman Matakuliah apabila Materi dan Tugas Berhasil Dikumpulkan

5) *Testing*

Pada tahap terakhir ini menggunakan kuisioner SUS (*System Usability Scale*) untuk mengetahui apakah layak untuk digunakan atau tidak. Dari hasil Usability Testing yang dilakukan kepada pengguna dengan menggunakan SUS. Hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut, untuk cara menghitung hasil data dari *System Usability Scale* digunakan rumus:

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

$\bar{x}$  = Rata-rata

$\sum x$  = Jumlah total dari semua nilai

$n$  = Jumlah data atau nilai

Tabael 3. Hasil Keseluruhan Skor Data

No	Responden	Jumlah	Nilai (jumlah dikali 2.5)
1	Emanuel Adrian	24	60
2	Jimmy Pratama	25	62.5
3	M. Rafi Haidar	33	82.5
4	Ngaliyah Subari	20	50
5	Bapak Amin	30	75

6	M. Alfin Taufiq	20	50
7	M. satya F.	34	85
8	Detia Kurniawati	39	97.5
9	Genoveva Andrasthea	39	97.5
10	M. Esma Danial	39	97.5

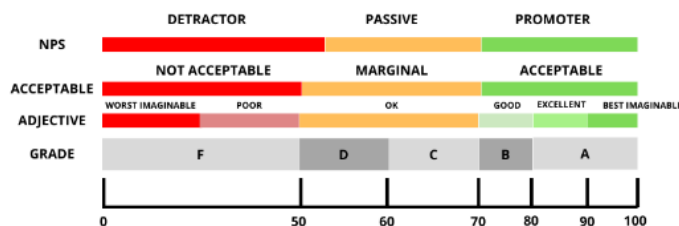
Setelah peneliti mendapatkan total hasil keseluruhan data tersebut kemudian peneliti menghitung rata-rata dari keseluruhan data tersebut dengan rumus:

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

$$\bar{X} = \frac{757.5}{10}$$

$$X = 75.75$$

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas hasil uji coba menunjukkan nilai 75.75 dan selanjutnya terdapat diagram hasil percobaan dari desain UI *E-learning* Universitas Stikubank, berikut adalah hasil diagram dari *System Usability Scale*.



Gambar 27. Penilaian SUS Score

Dari diagram di atas dapat diketahui hasil akhir rata-rata dari perhitungan menggunakan SUS yaitu 75.75, dan dapat dikategorikan B yang berarti *Good*.

### 3.2 Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* untuk meningkatkan kualitas *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* aplikasi *E-learning* Universitas Stikubank. Berdasarkan hasil penelitian, metode *Design Thinking* terbukti efektif dalam menciptakan solusi yang berfokus pada kebutuhan pengguna, seperti yang juga dijelaskan dalam penelitian sebelumnya oleh Sugiyarti *et al.* (2023) yang menyatakan bahwa perbaikan *UI/UX* dengan metode ini mampu meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan. Hasil penelitian kami sejalan dengan temuan tersebut, di mana perubahan pada antarmuka aplikasi *E-learning* berhasil membuat aplikasi lebih mudah digunakan dan sesuai dengan harapan pengguna. Pada tahap *empathize*, wawancara dengan 4 mahasiswa dan 2 dosen menghasilkan beberapa temuan kunci terkait masalah kegunaan aplikasi. Masalah utama yang diidentifikasi adalah kurangnya kejelasan pada ikon dan navigasi yang membingungkan, yang juga merupakan tantangan umum dalam pengembangan antarmuka pengguna, seperti yang ditemukan oleh Feriyanto *et al.* (2021) dalam konteks aplikasi pemilihan kepala desa. Pada tahap ini, sangat penting untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi dan mengidentifikasi hambatan yang mengganggu proses belajar mereka. Pada tahap *define*, analisis data wawancara memungkinkan peneliti mengidentifikasi fokus permasalahan utama, yakni desain antarmuka dan

kebutuhan pengguna akan kesederhanaan dalam penggunaan fitur. Temuan ini mirip dengan studi yang dilakukan oleh Sari *et al.* (2020) yang mengungkapkan bahwa kesederhanaan desain dapat memperbaiki pengalaman pengguna secara keseluruhan. Oleh karena itu, kami memprioritaskan penyederhanaan antarmuka aplikasi dalam fase perancangan.

Tahap *ideate* menghasilkan beberapa ide kreatif, termasuk penambahan penjelasan ikon, sinkronisasi warna dengan identitas kampus, dan penghapusan fitur yang tidak digunakan. Ide-ide ini didasarkan pada masukan pengguna yang kemudian diimplementasikan dalam prototipe. Ini mirip dengan pendekatan yang diterapkan oleh Haryuda *et al.* (2021), yang menemukan bahwa ide-ide yang muncul dari kolaborasi dengan pengguna dapat meningkatkan kesesuaian desain aplikasi dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap *prototype*, perubahan desain diuji oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik langsung. Prototipe yang dihasilkan memperbaiki beberapa aspek visual dan kegunaan aplikasi, seperti yang juga dilakukan oleh Setiayawansyah *et al.* (2021) dalam pengembangan sistem informasi administrasi perpustakaan. Umpan balik dari pengguna menunjukkan bahwa perbaikan ini berhasil, terutama dalam hal kemudahan navigasi dan kejelasan ikon. Pengujian dilakukan pada tahap *testing* menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata 75,75, yang dikategorikan sebagai "baik" (grade B). Skor ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi sudah menunjukkan perbaikan yang signifikan, masih terdapat ruang untuk penyempurnaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian Rusanty *et al.* (2019) yang menggunakan metode yang sama dalam pengembangan aplikasi *marketplace* dan memperoleh hasil serupa.

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan ini menunjukkan bahwa pada tahap ketiga, yaitu *Ideate*, wawancara dengan dosen dan mahasiswa memberikan umpan balik yang berharga untuk pengembangan ide-ide dan solusi dalam perancangan UI/UX aplikasi *E-learning* Universitas Stikubank. Ide-ide yang dihasilkan dari wawancara tersebut menjadi dasar dalam proses pengembangan prototipe yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap kelima, yaitu *testing*, dilakukan pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, di mana hasil pengujian menunjukkan nilai 75,75. Nilai ini termasuk dalam kategori baik, dengan peringkat "B" berdasarkan SUS.

#### 5. Daftar Pustaka

- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(4), 839-853.
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). Penerapan metode design thinking pada mata kuliah desain pengembangan produk pangan. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 83-93.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan aplikasi pemilihan kepala desa dengan metode ux design thinking (Studi kasus: kampung kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52-60.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111-117. DOI: <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>.

- Madawara, H. Y., Tanaem, P. F., & Bangkalang, D. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 111-125. DOI: <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.560>.
- Mursyidah, A., Aknuranda, I., & Az-Zahra, H. M. (2019). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3931-3938.
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484-10493.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi metode pendekatan design thinking dalam pembuatan aplikasi happy class di kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45-55.
- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24-36. DOI: <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan metode design thinking pada perancangan website umkm kirihuci. DOI: <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>.
- Sugiyarti, N., & Hasani, R. A. (2023). Re-Design UI/UX IBS Core dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(1), 93-102. DOI: <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1028>.