

Desain UI/UX Aplikasi Konter *Handphone* Berbasis *Mobile* Menggunakan *Design Thinking*

Adhi Wicak Milbar Gamas¹, Anita Sari Wardani², M. Najibulloh Muzaki³,
Sistem Informasi^{1,2,3}

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kec. Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur 64112

adhiwicak0@gmail.com

Abstrak. Angka UMKM di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. UMKM yang cukup eksis hingga saat ini salah satunya adalah UMKM konter *handphone*. Peningkatan tersebut dikarenakan permintaan akan jasa konter *handphone* sebagai tempat reparasi, penjualan suku cadang serta berbagai barang pendukung seperti kuota internet bahkan aksesoris. Tidak jarang pada UMKM konter *handphone* terlebih konter *handphone* dengan skala kecil menengah masih menggunakan media kertas dalam proses bisnisnya yang dirasa kurang efektif, sehingga untuk mendukung proses bisnis pada UMKM konter *handphone* diperlukan sebuah aplikasi. Namun, sebelum membuat aplikasi dibutuhkan perancangan *user interface* dari *prototype* aplikasi konter *handphone* untuk memberikan gambaran kepada calon pengguna terhadap produk yang akan dibuat dan apabila dari rancangan UI/UX aplikasi konter dirasa cocok dapat dikembangkan menjadi aplikasi seutuhnya dengan bantuan dari *developer*. Dalam melakukan perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yang merupakan metode yang berpusat terhadap kebutuhan pengguna. Hasil dari perancangan desain UI/UX tersebut kemudian dilakukan pengujian kegunaan menggunakan metode *USE questionnaire* yang terdiri dari 4 aspek yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *satisfaction*. Penyebaran kuesioner *USE* terdiri dari 30 butir pertanyaan dengan menggunakan 5 *point* penilaian. Penelitian ini memperoleh hasil pengukuran *usability testing* dengan perolehan nilai sebesar 89% pada aspek *usefulness* (kegunaan), 86% pada aspek *ease of use* (kemudahan dalam penggunaan), 89% pada aspek *ease of learning* (kemudahan dalam mempelajari) dan 83% pada aspek *satisfaction* (kepuasan).

Kata Kunci: *design thinking*, *handphone*, *use questionnaire*.

1 Pendahuluan

Perkembangan UMKM di Indonesia terus mengalami peningkatan, dikutip dari *website* Kemenkop, pertumbuhan UMKM di Indonesia pada tahun 2022 mengalami peningkatan hingga mencapai 8,71 unit UMKM yang tersebar di seluruh Indonesia. Salah satu UMKM yang hingga saat ini masih eksis yaitu UMKM konter *handphone*, selain karena *handphone* merupakan alat telekomunikasi elektronik, namun *handphone* juga sangat berpengaruh dengan aktivitas sehari-hari manusia. Maka tidak jarang setiap satu orang mempunyai lebih dari satu *handphone*.

UMKM konter *handphone* banyak tersebar dan dengan mudah dapat ditemukan, selain karena menjual suku cadang ataupun aksesoris tambahan untuk *handphone*, juga menyediakan berbagai keperluan lainnya seperti kuota internet ataupun pulsa elektronik. UMKM konter *handphone* hadir dengan beberapa skala, mulai dari skala kecil, skala menengah, skala besar ataupun dengan memiliki beberapa anak cabang konter di beberapa lokasi.

Salah satu contoh UMKM dengan skala menengah yang memiliki 3 anak cabang konter di 3 lokasi yang berbeda adalah W-One Cell. Konter ini berlokasi di Jl. Ahmad Yani No.135, Kranggan, Kec. Gurah, Kabupaten Kediri dengan *owner* yang bernama Mas Gunawan. Dalam proses bisnis konter *handphone* milik beliau masih manual menggunakan media kertas seperti pembukuan, transaksi jual beli barang dsb. Hal ini dirasa kurang efektif karena rawan akan terjadinya kecurangan yang dilakukan oleh karyawan konter dengan cara memanipulasi laporan tersebut. Sehingga, diperlukan sebuah aplikasi konter *handphone* untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Penelitian yang telah dilakukan oleh [1] dalam merancang sebuah aplikasi pemilihan kepala desa memberikan suatu solusi kepada calon pengguna berupa sebuah tampilan *prototype* aplikasi berbasis *android* untuk mengatasi masalah yang terjadi. Solusi berupa *prototype* desain aplikasi pemilihan kepala desa tersebut kemudian diuji kepada 10 orang responden dan kemudian mendapatkan hasil yang "Baik" [1].

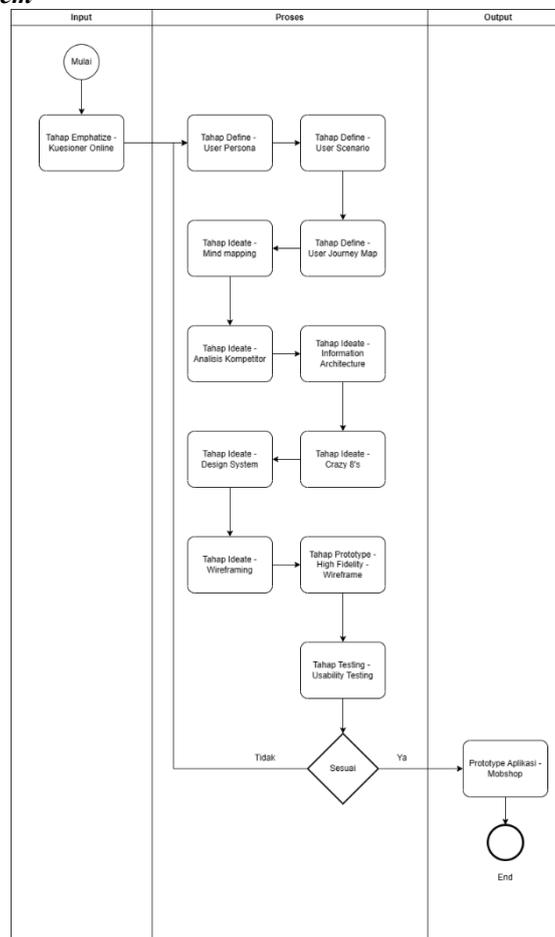
Penelitian lain [2], membuat sebuah rancangan desain aplikasi *virtual tourism*. Dalam penelitian ini menghasilkan desain *high-fidelity prototype* yang dibuat semirip mungkin seperti saat menggunakan aplikasi asli. Dari *high-fidelity prototype* ini kemudian dievaluasi untuk memastikan apakah desain yang telah dibuat sesuai dengan keinginan dari pengguna [2].

Berdasarkan penelitian sebelumnya, sebelum membuat aplikasi alangkah baiknya ada membuat perancangan desain UI/UX aplikasi konter *handphone* dengan alasan selain harga yang ditawarkan cukup murah, dengan membuat desain UI/UX aplikasi konter *handphone* bertujuan untuk memberikan gambaran kepada pelaku bisnis konter *handphone* berdasarkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. Dimana, apabila dari desain UI/UX konter *handphone* ini dirasa cocok, dengan pemilik konter dapat dijadikan acuan pertimbangan untuk merealisasikan desain tersebut menjadi aplikasi seutuhnya dengan bantuan dari *developer* [3]. Maka dari itu judul dari penelitian ini adalah **“Desain UI/UX Aplikasi Konter *Handphone* Berbasis *Mobile* Menggunakan *Design Thinking*”**.

2 Prosedur Pengembangan

Dalam melakukan pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Konter *Handphone* menggunakan metode *design thinking*. Penggunaan metode *design thinking* disini dianggap karena dapat memberikan solusi yang lebih kompleks berdasarkan preferensi dan kebutuhan dari pengguna. Informasi yang didapat kemudian dikelola dan direpresentasikan menjadi sebuah bentuk desain *prototype* [1].

2.1 Metode *Design System*



Gambar. 1. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan *design thinking* merupakan salah satu metode yang cukup populer. Metode *design thinking* terdiri dari 5 tahapan, antara lain :

a. Tahap *Emphatize*

Pada tahap ini merupakan tahapan pengumpulan data berupa menemukan *pain point* yang dirasakan oleh calon pengguna yaitu *owner* dari konter dan karyawan konter *handphone*. Pada tahap ini juga konteks dari produk yang akan dirancang yang berpusat pada calon pengguna [4]. Media yang digunakan untuk pengumpulan data disini adalah *google form*. Tahap ini juga bertujuan untuk mengumpulkan *insight* ataupun saran perihal desain *user interface* dan *user experience* dari aplikasi konter *handphone* berdasarkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi.

b. Tahap *Define*

Tahap untuk mendefinisikan permasalahan utama yang dirasakan oleh *user* yang telah didapatkan pada tahap *emphatize* sebelumnya. Pada tahapan ini menghasilkan *user persona*, *user scenario* dan *user journey maps*.

c. Tahap *Ideate*

Di tahap ini, menghasilkan ide-ide kreatif yang kemudian akan dijadikan sebagai pedoman dalam membuat desain *user interface* aplikasi konter *handphone*. Tahap ini juga merupakan tahapan yang cukup penting, karena pada tahap ini informasi yang telah dijabarkan akan disusun secara terstruktur, sistematis dan komprehensif yang bertujuan agar *user* dapat dengan mudah memahami informasi tersebut [5].

d. Tahap *Prototype*

Tahap menghasilkan sebuah kerangka ataupun rancangan dari sebuah *user interface* serta memberikan sebuah interaksi antar *frame* sehingga calon pengguna dapat melihat gambaran mengenai aplikasi yang di desain dengan memberikan pengalaman seperti menggunakan aplikasi jadi [6].

e. Tahap *Testing*

Tahap uji coba dari desain *user interface* untuk menguji kelayakan dari desain yang telah dibuat. Pada penelitian ini menggunakan metode *use questionnaire* yang terdiri dari 30 pernyataan yang terbagi menjadi 4 aspek yaitu *usefulness* (kegunaan), *ease of use* (kemudahan dalam penggunaan), *ease of learning* (kemudahan dalam mempelajari) dan *satisfaction* (kepuasan pengguna). Dengan menggunakan metode *use questionnaire* saat melakukan *testing*, desain yang telah dibuat dapat diukur atau dinilai seberapa efektif, efisien dan memuaskan saat digunakan oleh *user* [7].

2.2 Membuat kuesioner *usability testing*

Kuesioner untuk *usability testing* dalam perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi konter *handphone* menggunakan metode *use questionnaire*, bentuk paket kuesioner selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kuesioner *usability testing*

No	Kriteria
<i>Usefulness</i>	
1.	Sistem ini membantu saya untuk lebih efektif dalam mengelola <i>inventory</i> pada konter saya.
2.	Sistem ini membantu saya untuk lebih produktif dalam mengelola <i>inventory</i> pada konter saya.
3.	Sistem ini bermanfaat dalam mengelola <i>inventory</i> pada konter saya.
4.	Sistem ini memberi keleluasan saya dalam mengontrol <i>inventory</i> pada konter saya.
5.	Dengan menggunakan sistem ini, hal-hal yang ingin saya lakukan pada konter saya dapat dengan mudah saya capai.
6.	Sistem ini dapat menghemat waktu saya untuk dapat mengetahui sisa stok barang pada konter saya.
7.	Menu kategori pada sistem ini sesuai dengan kebutuhan saya.
8.	Menu cetak pada sistem ini bekerja sesuai dengan yang saya harapkan.
<i>Ease of Use</i>	
9.	Fitur-fitur pada sistem ini mudah untuk digunakan.

10. Sistem ini praktis untuk digunakan.
11. Sistem ini dapat dengan mudah dipahami saat digunakan,
12. Fitur tambah barang pada sistem ini dapat dioperasikan dengan mudah.
13. Sistem ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan saya.
14. Saya tidak menemukan kesulitan dalam menggunakan sistem ini.
15. Saya dapat menggunakan sistem ini walaupun tanpa adanya intruksi tertulis.
16. Sistem ini konsisten saat digunakan
17. Pengguna baru maupun pengguna lama saat menggunakan sistem ini akan menyukainya.
18. Saya dapat mengatasi kesalahan dengan mudah saat menggunakan sistem ini.
19. Saya dapat menggunakan sistem ini dengan lancar setiap saat.

Ease of Learning

20. Saya dapat belajar menggunakan fitur-fitur pada sistem ini dengan cepat.
21. Saya mudah mengingat bagaimana cara menggunakan fitur-fitur pada sistem ini,
22. Sistem ini mudah untuk dipelajari dalam menggunakannya.
23. Saya dengan cepat terampil dalam mempelajari fitur-fitur pada aplikasi ini.

Satisfaction

24. Saya puas dengan fitur-fitur yang disediakan pada sistem ini.
25. Saya akan merekomendasikan sistem ini kepada teman saya.
26. Sistem ini menyenangkan saat digunakan.
27. Fitur tambah cabang konter pada sistem ini bekerja seperti yang saya inginkan.
28. Sistem ini memiliki tampilan *user interface* yang sangat bagus.
29. Saya merasa harus memiliki sistem ini pada *handphone* saya.
30. Sistem ini nyaman untuk digunakan.

2.3 Rumus Pengujian Kuesioner

Mencari nilai interval untuk skor persen menggunakan rumus Interval (I) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Interval} &= 100 / \text{Jumlah skor (likert)} \\
 &= 100 / 5 && (1) \\
 &= 20
 \end{aligned}$$

Dari hasil nilai interval sehingga diperoleh skala untuk pengujian *usability* yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Kelayakan

Range	Kriteria
0 – 20 %	Sangat Tidak Setuju (STS)
21 – 40 %	Tidak Setuju (TS)
41 – 60 %	Cukup Setuju (CS)
61 – 80 %	Setuju (S)
81 – 100 %	Sangat Setuju (SS)

Kuesioner pada Tabel 1 kemudian akan disebarkan ke evaluator. Evaluator disini adalah mereka yang telah mengisi kuesioner pada tahap *emphatize* awal. Kemudian hasil dari kuesioner tersebut akan dicari persentasenya dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} \\
 \text{Persentase} &= \text{Jumlah skor rata-rata / skor maksimal} && (2)
 \end{aligned}$$

3 Hasil dan Pembahasan

3.1 Tahap *Emphatize*

Tahap awal sebelum merancang desain UI/UX aplikasi konter *handphone* adalah mencari *pain point* ataupun *insight* dari *user*, untuk itu disebarkan sebuah kuesioner sehingga memperoleh hasil seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Kuesioner tahap *emphatize*

Pertanyaan	Responden					
	1	2	3	4	5	6
Apakah Anda pernah mengetahui aplikasi konter <i>handphone</i> ?	Pernah	Pernah	Pernah	Tidak	Tidak	Pernah
Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi konter <i>handphone</i> ?	Tidak	Pernah	Pernah	Tidak	Tidak	Tidak
Jika pernah, layanan apa yang Anda gunakan?	Tidak pernah	Pembukuan stok barang dan penjualan	Pembukuan stok	Tidak pernah	Tidak pernah	Tidak pernah
Jika belum, halangan apa yang membuat Anda belum pernah menggunakannya ?	Tidak mengerti	Sudah pernah menggunakan	Sudah pernah menggunakan	Tidak mengerti	Tidak mengerti bahwa ada aplikasi pembantu konter	Tidak mengerti
Jika melihat dari beberapa aplikasi konter yang sudah ada, layanan apa yang menurut Anda perlu untuk ditawarkan namun belum tersedia ?	Tidak mengerti	Layanan untuk membedakan jenis barang yang ada di stok, antara aksesoris, <i>voucher</i> internet, dll agar <i>seller</i> dapat dengan mudah mencari barang yang diinginkan.	Tidak ada	Tidak tau	Aplikasi pembukuan pemasukkan pengeluaran yang fleksibel dan aplikasi stoking barang	Stok barang
Jika melihat dari beberapa aplikasi konter <i>handphone</i> yang sudah ada, layanan apa yang Anda sukai ?	Cara mendaftar yang mudah	Bisa mengetahui jumlah penjualan dan berapa nominal yang di dapat per hari dengan mudah	Cara mendaftar yang mudah	Dapat terintegrasi untuk beberapa cabang konter	<i>Update</i> data stok barang	Cara mendaftar yang mudah

Dari Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa calon *user* belum sepenuhnya mengetahui ataupun menggunakan aplikasi *inventory* stok barang atau aplikasi konter *handphone*. Selain itu, aplikasi yang berada di pasaran belum sepenuhnya memiliki layanan untuk integrasi antar cabang konter, yang mana layanan ini cukup penting apabila dari pihak *owner* memiliki lebih dari 1 cabang konter sehingga diperlukan sebuah aplikasi yang dapat menggabungkan kedua permasalahan tersebut agar proses bisnis yang terjadi dapat lebih efisien dan efektif.

3.2 Tahap Define

Tahap ini merupakan tahapan mendeskripsikan calon *user*. Calon *user* disini adalah *owner* dari konter dan pegawainya, sehingga diperoleh *user persona* dan *user journey maps* dari calon *user* sebagai berikut :

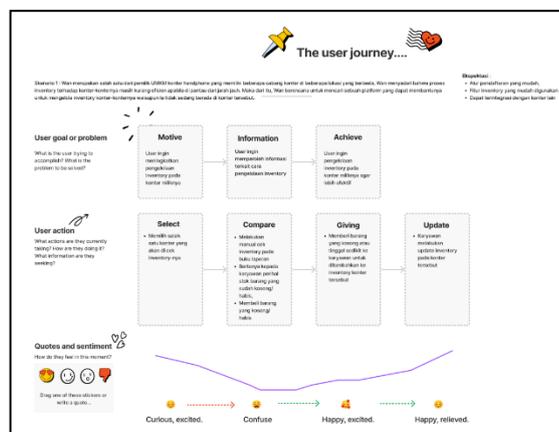
- **User Persona**



Gambar. 1. User persona

Gambar 1 menunjukkan informasi mengenai identitas dari pengguna, antara lain, nama, biografi singkat, tujuan serta *pain point* [8].

- **User Scenario**
Wan merupakan salah satu pemilik UMKM konter *handphone* yang memiliki beberapa cabang konter di beberapa lokasi yang berbeda. Wan menyadari bahwa proses bisnis terhadap konter-konternya masih kurang efisien apabila di pantau dari jarak jauh. Maka dari itu Wan berencana untuk mencari sebuah aplikasi yang dapat membantunya untuk mengelola konter-konter miliknya walaupun Ia sedang tidak berada pada konter tersebut.
- **User Journey Maps**

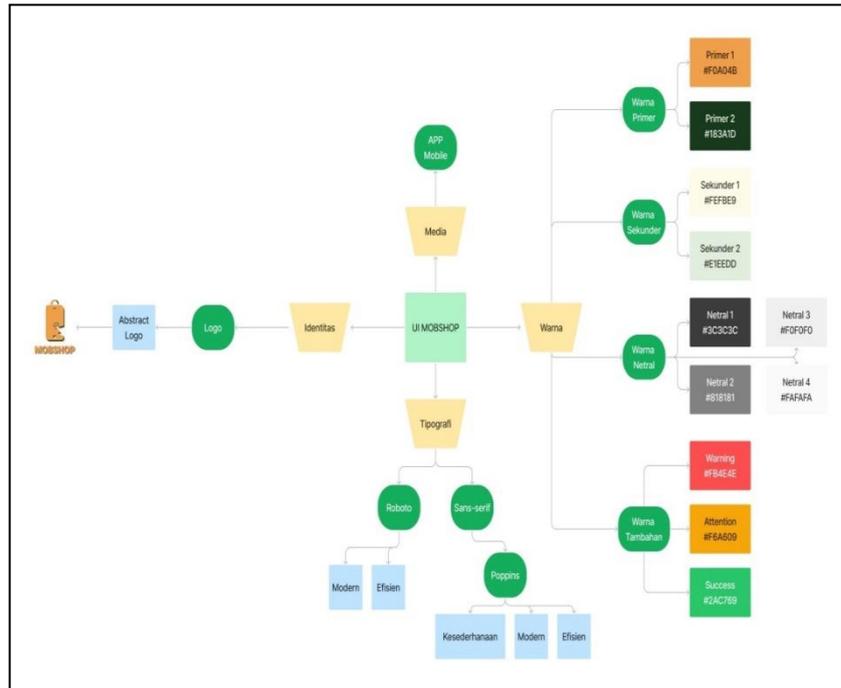


Gambar. 2. User Journey Maps

Gambar 2 berfungsi untuk memahami kebutuhan pengguna serta *pain point* yang dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan produk yang akan dibuat [9].

3.3 Tahap Ideate

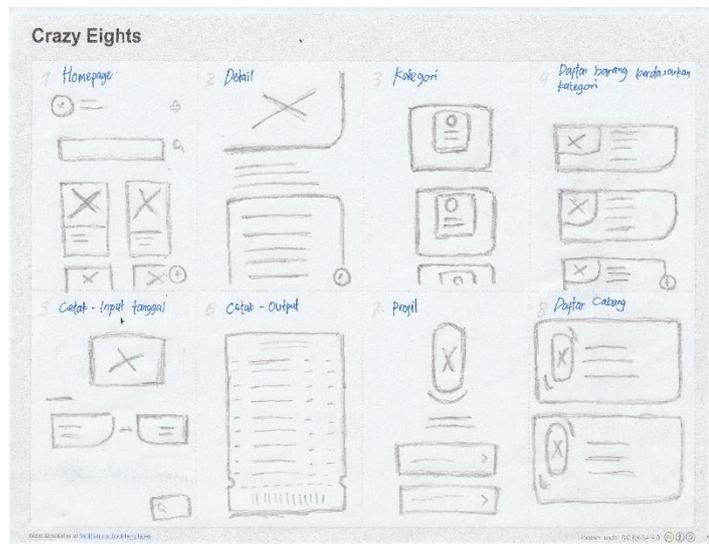
- *Mind Mapping*



Gambar. 3. Mind mapping

Gambar 3 merupakan sebuah cara untuk mengelola informasi secara keseluruhan melalui pemetaan pikiran yang berbentuk seperti cabang yang dituangkan langsung kedalam media tulis taupun ke media digital. Dengan menggunakan *mind mapping* dapat mempermudah dalam memahami konsep dari desain *user interface* yang akan dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna [10].

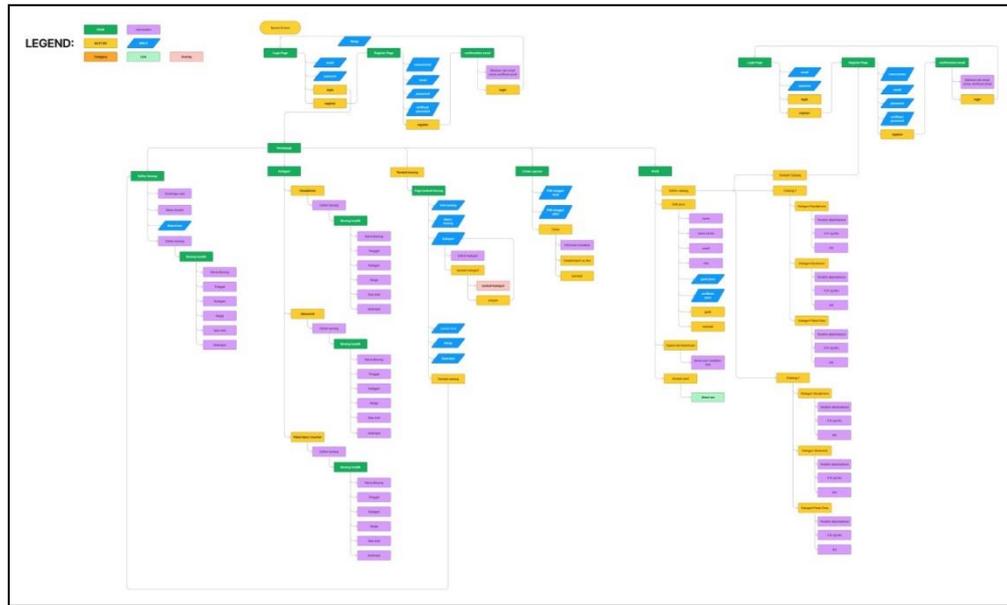
- *Crazy 8s*



Gambar. 4. Crazy 8s

Gambar 4 adalah metode yang digunakan untuk membuat sketsa secara cepat untuk menghasilkan 8 ide hanya dalam kurun waktu 8 menit.

- **Information Architecture**



Gambar. 5. *Information architecture*

Gambar 5 adalah sebuah struktur informasi yang disusun secara terstruktur, sistematis, serta komprehensif yang berfungsi untuk mengelola data yang awalnya begitu kompleks irubah menjadi informasi yang terstruktur agar dapat lebih mudah dipahami oleh *user* [5].

- **Design System**

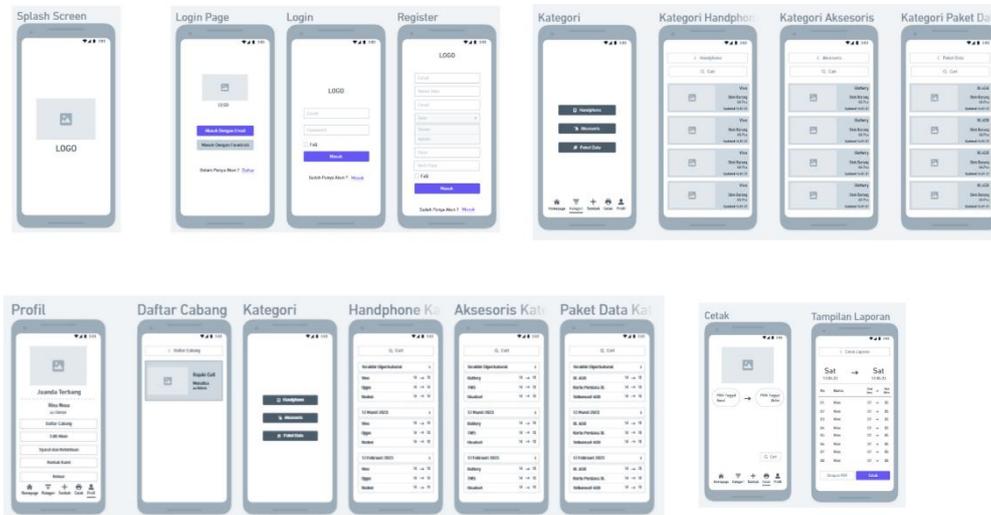


Gambar. 6. *Design system*

Gambar 6 merupakan kumpulan dari komponen-komponen pendukung dalam pembuatan *user interface* yang bersifat *reusable*. Komponen-komponen diantaranya adalah *typography*, *color palate*, *navbar*, *card*, dan juga beberapa jenis *button*.

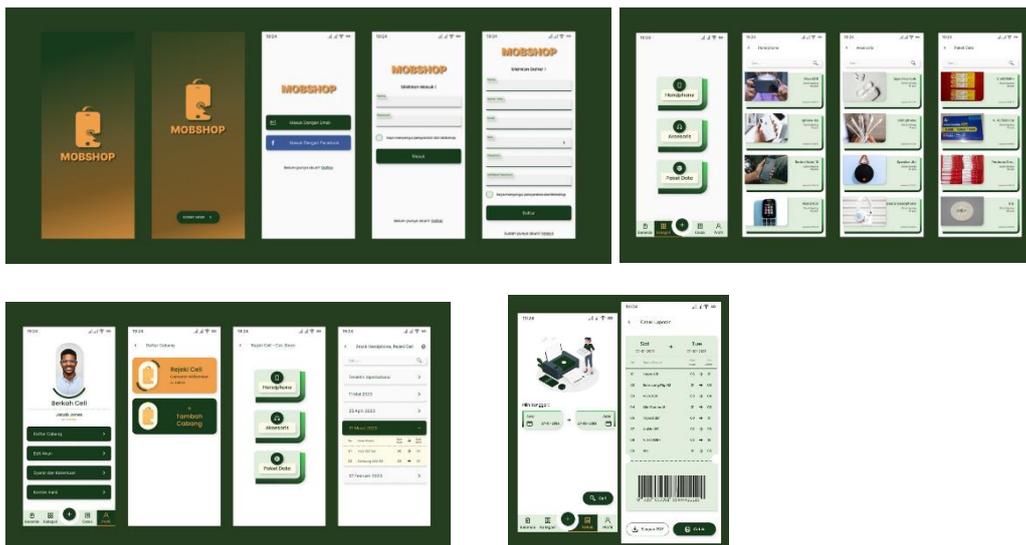
3.4 Tahap Prototype

- **Wireframe**



Gambar. 7. Tampilan dari *wireframe* aplikasi konter *handphone*.

- **High-fidelity**



Gambar. 8. Tampilan *high-fidelity* dari aplikasi konter *handphone*.

3.5 Tahap Testing

Pada tahap ini untuk *usability testing* menggunakan metode *use questionnaire*, pengujian ini dilakukan oleh 6 orang responden yang telah mengisi kuesioner pada tahap *emphatize* awal. Dengan hasil pengujian pernyataan dapat dilihat pada Tabel 4

Tabel 4. Hasil *usability testing* per pernyataan

No	Pernyataan	Skor Responden	Skor Maksimal	(%)	Keterangan
1.	P1	29	30	97%	Sangat Setuju
2.	P2	28	30	93%	Sangat Setuju
3.	P3	27	30	90%	Sangat Setuju
4.	P4	28	30	93%	Sangat Setuju
5.	P5	25	30	83%	Sangat Setuju
6.	P6	29	30	97%	Sangat Setuju
7.	P7	25	30	83%	Sangat Setuju
8.	P8	22	30	73%	Cukup Setuju
9.	P9	26	30	87%	Sangat Setuju
10.	P10	28	30	93%	Sangat Setuju
11.	P11	27	30	90%	Sangat Setuju
12.	P12	27	30	90%	Sangat Setuju
13.	P13	25	30	83%	Sangat Setuju
14.	P14	25	30	83%	Sangat Setuju
15.	P15	27	30	90%	Sangat Setuju
16.	P16	22	30	73%	Cukup Setuju
17.	P17	24	30	80%	Cukup Setuju
18.	P18	29	30	97%	Sangat Setuju
19.	P19	25	30	83%	Sangat Setuju
20.	P20	28	30	93%	Sangat Setuju
21.	P21	26	30	87%	Sangat Setuju
22.	P22	28	30	93%	Sangat Setuju
23.	P23	25	30	83%	Sangat Setuju
24.	P24	24	30	80%	Cukup Setuju
25.	P25	25	30	83%	Sangat Setuju
26.	P26	24	30	80%	Cukup Setuju
27.	P27	24	30	80%	Cukup Setuju
28.	P28	24	30	80%	Cukup Setuju
29.	P29	26	30	87%	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Skor Responden	Skor Maksimal	(%)	Keterangan
30.	P30	28	30	93%	Sangat Setuju

Perolehan dari data yang telah ditemukan kemudian dikonversikan berdasarkan aspek. Terdapat 4 aspek antara lain, *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *satisfaction*. Sehingga dapat diperoleh hasil seperti Tabel 5.

Tabel 5. Hasil *usability testing* berdasarkan aspek

No	Aspek Usability	Skor Responden	Skor Maksimal	(%)	Keterangan
1.	<i>Usefulness</i>	213	240	89%	Sangat Setuju
2.	<i>Ease of use</i>	285	330	86%	Sangat Setuju
3.	<i>Ease of Learning</i>	107	120	89%	Sangat Setuju
4.	<i>Satisfaction</i>	175	210	83%	Sangat Setuju

4 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari tahap-tahap perancangan, pembuatan, serta pengujian dari desain *user interface* dan *user experience* pada aplikasi Mobshop dengan menggunakan *design thinking*, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- *Prototype* aplikasi konter *handphone* telah lancar dibuat menggunakan pendekatan *design thinking* dan berhasil dilakukan *usability testing* sehingga memperoleh *feedback* dari evaluator terhadap desain *prototype* aplikasi ini dengan tanggapan yang sangat baik.
- Hasil dari desain *prototype* aplikasi konter *handphone* memiliki beberapa fitur unggulan selain dapat mengelola *inventory* konter namun juga dapat melakukan cetak barang secara *realtime* dan dapat menambahkan konter cabang untuk mempermudah dalam mengelola konter-konter cabang
- Analisis data dari hasil *usability testing* berdasarkan *USE Questionnaire* diperoleh hasil 89% untuk aspek *usefulness*, 86% dari aspek *ease of use*, 89% dari aspek *ease of learning* dan 83% dari aspek *satisfaction*.

Referensi

- [1] F. Fariyanto, S. Suaidah, dan F. Ulum, "PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, hal. 52–60, 2021, doi: <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.853>.
- [2] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, dan M. H. Aufan, "PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, hal. 43–52, Agu 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [3] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, dan N. Sulistiyowati, "Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 7, no. 1, hal. 1, Des 2022, doi: 10.51211/imbi.v7i1.1949.
- [4] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, dan P. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, hal. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [5] S. Soedewi, W. Swasty, A. Mustikawan, dan F. E. Naufalina, "Information Architecture Pada Aplikasi E-Commerce (Studi Komparasi Aplikasi Shopee Dan Tokopedia)," *Bhs. Rupa*, vol. 5, no. 1, hal. 22–34, 2021.
- [6] R. Ramadan dan H. M. Az-zahra, "Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 8, hal. 8831–8840, 2019.
- [7] T. J. Maulani dan A. R. P. Suprpto, "Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User

- Experience Questionnaire (UEQ)(Studi Kasus: Website Superprof. co. id dan Zonapivat. com),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 2548, no. 6, hal. 964X, 2021.
- [8] N. Aulia, S. Andryana, dan A. Gunaryati, “User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method,” *SISFOTENIKA*, vol. 11, no. 1, hal. 26, Des 2020, doi: 10.30700/jst.v11i1.1066.
- [9] M. A. D. Pratama, Y. R. Ramadhan, dan T. I. Hermanto, “Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 4, hal. 980, Agu 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4442.
- [10] D. T. Harjanti, “PENERAPAN TEKNIK PETA PIKIRAN (MIND MAP) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP GEOGRAFI PADA PESERTA DIDIK KELAS XI-2 IPS SMAN 1 RASAU JAYA KABUPATEN KUBU RAYA,” *J. Geogr. Gea*, vol. 14, no. 1, hal. 94–100, Agu 2016, doi: 10.17509/gea.v14i1.3366.