

Analisa Perancangan UI/UX Aplikasi *Inventory* Gudang Berbasis Web di PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel

Rachul Ram Dhani*¹, Dian Hafidh Zulfikar²

¹²Universitas Islam Raden Fatah

¹²Palembang, Indonesia

Email: 1rahulramdhani091@gmail.com

Abstract

The development of information technology has had a significant impact on inventory management. PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel, through the SSC ICT MOR II function, which is responsible for managing technology and information, understands the importance of efficient warehouse inventory management. Therefore, this research aims to make it easier for employees, especially in the SSC ICT MOR II function, in inventory management at PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel. This was achieved by designing a user interface (UI/UX) for a web-based warehouse application using the Design Thinking method approach. The Design Thinking method is used as a framework for understanding user needs, identifying problems, and designing innovative solutions. There are five stages in the Design Thinking method, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The test results show that the application design works well, meets needs, and has potential for further development.

Keywords: *UI/UX, Design Thinking, Warehouse Inventory*

Abstraksi

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan pada pengelolaan inventaris barang. PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel, melalui fungsi SSC ICT MOR II, yang bertanggung jawab dalam pengelolaan teknologi dan informasi, memahami kepentingan pengelolaan inventaris gudang yang efisien. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pegawai, khususnya di bagian fungsi SSC ICT MOR II, dalam manajemen inventaris barang di PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel. Ini dicapai dengan merancang antarmuka pengguna (UI/UX) untuk aplikasi gudang berbasis web menggunakan pendekatan metode Design Thinking. Metode Design Thinking digunakan sebagai kerangka kerja untuk memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi masalah, dan merancang solusi yang inovatif. Terdapat lima tahapan dalam metode Design Thinking, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain aplikasi ini berjalan dengan baik, sesuai dengan kebutuhan, dan memiliki potensi untuk pengembangan lebih lanjut.

Kata Kunci: *UI/UX, Design Thinking, Inventaris Gudang*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, aplikasi berbasis web telah menjadi sarana yang sangat penting dalam menghadirkan layanan dan kemudahan akses bagi pengguna, manajemen persediaan atau *inventory management* menjadi unsur kunci

adalah operasi bisnis yang efisien dan sukses Inovasi dan teknologi berkembang pesat, baik skala kecil maupun besar, menghadapi tuntutan untuk mengoptimalkan proses perencanaan, pemantauan, dan pengelolaan inventaris perusahaan. Pada PT. Pertamina Patra Niaga Regional Sumbagsel bagian SSC ICT MOR II masih belum menerapkan sistem *monitoring* barang inventaris secara terotomatisasi. Oleh karena itu dengan menerapkan dan merancang sistem atau aplikasi *monitoring* barang inventaris berbasis web yang efisien dan inovatif dapat membantu dalam mengelola barang inventaris mereka.

Pertamina, PT Beroperasi di segmen hilir industri minyak dan gas, Patra Niaga merupakan anak perusahaan PT. Pertamina (Persero). Usaha ini mengatur pasokan bahan bakar minyak ke SPBU[1]. Perusahaan Pertamina Patra Niaga bergerak dalam bisnis perdagangan dan distribusi produk-produk minyak dan gas, termasuk bahan bakar, pelumas dan produk terkait lainnya. Perusahaan ini berperan sebagai perantara antara PT Pertamina dan pelanggan industri, transportasi serta sektor-sektor lainnya yang membutuhkan pasokan energi. PT Pertamina Patra Niaga bertanggung jawab untuk menjaga ketersediaan produk-produk energi ini dan mendistribusikannya ke berbagai wilayah di Indonesia. Dengan perannya yang penting dalam rantai pasok energi, PT Pertamina Patra Niaga membantu memastikan bahwa kebutuhan bahan bakar dan produk minyak lainnya di seluruh negeri terpenuhi dengan efisien. Agar proses bisnis ini berjalan lancar PT. Pertamina patra niaga membangun bagian fungsi IT yang bisa melancarkan proses bisnis di lingkup media komunikasi dan teknologi yang bertujuan untuk melancarkan serta memaksimalkan pekerjaan para pegawai. Pada Pt Pertamina Patra Niaga memiliki bagian fungsi IT yaitu SSC ICT MOR II yang bertugas menjaga keefektifan dan kelancaran kerja para pegawai di lingkup informasi komunikasi dan teknologi. Pada PT. Pertamina Patra Niaga Regional SUMBAGSEL bagian SSC ICT MOR II mempunyai barang – barang inventaris berupa alat bantu atau perangkat teknologi seperti *Personal Computer* (PC), laptop, printer, *scanner*, CCTV, *toner*, Kabel Jaringan dan lain-lain. Saat ini pada bagian gudang di SSC ICT MOR 2 masih belum menerapkan sistem *monitoring* barang inventaris secara terotomatisasi, saat ini masih mengandalkan pelaporan menggunakan Microsoft Excel sehingga di dalam operasional pekerjaan sehari-hari sering menemui kendala seperti sulitnya mencari barang, kehilangan barang dan lain sebagainya.

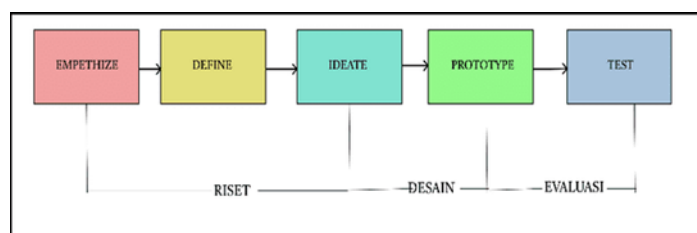
Penelitian yang berkaitan dan relevan dengan penelitian ini yang sebelumnya dilakukan oleh Yuda Samudra mengenai "Penerapan Metode Design Thinking dalam Pengembangan Sistem CRM, *Cash Flow*, dan *Management Stock Inventory* pada Aplikasi Krealogi," Penelitian ini menekankan pada desain antarmuka aplikasi inventaris yang disesuaikan dengan kebutuhan bisnis melalui pendekatan Design Thinking. Dalam fase pengujian, Tahapan *Usability Testing* digunakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang telah dikembangkan. Hasil kesimpulan menunjukkan bahwa seluruh tugas berhasil melewati uji *usability*, dengan skor di atas batas kelulusan minimal 6. Evaluasi oleh pengguna juga menunjukkan bahwa

fitur aplikasi ini telah menyediakan alur dan antarmuka yang ramah pengguna, dapat diakses, sebagaimana tercermin dari skor SEQ (Single Ease Question) sebesar 6 dari 7 poin [2].

Dengan memperhatikan permasalahan yang muncul, penelitian mengenai analisis perancangan UI/UX aplikasi inventaris ini memanfaatkan pendekatan metode Design Thinking. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan karakteristik dan preferensi pengguna dengan memanfaatkan alat bantu Figma. Penggunaan *tools* ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam menghasilkan tata letak antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna. Metode ini menekankan integrasi tuntutan individu atau kelompok dengan kebutuhan manusia sebagai prasyarat keberhasilan perusahaan. Ada lima fase dalam menggunakan Design Thinking: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test Innovation* [3].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking, yaitu proses pemikiran menyeluruh yang berfokus pada pengembangan solusi yang dimulai dengan proses empati terhadap kebutuhan spesifik yang berpusat pada manusia. Lima fase Design Thinking dalam penelitian ini adalah *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Pada gambar 1 ini menjelaskan tentang lima tahapan alur penelitian Design Thinking.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.1. Design Thinking

Design Thinking adalah pendekatan pemikiran yang digunakan oleh seorang desainer dengan berfokus pada objek responden dalam proses pemecahan masalah yang dihadapinya. Metode ini memberikan manfaat yang luar biasa karena dapat diterapkan dalam berbagai konteks, mulai dari pengembangan teknologi, perancangan produk, strategi pemasaran, hingga perancangan fasilitas. Dengan menggunakan Design Thinking, para profesional dapat mengatasi sejumlah permasalahan kompleks dan mencapai solusi yang inovatif dan efektif [4].

2.2. Riset

Riset adalah salah satu tahapan yang wajib dilalui oleh seorang peneliti untuk memastikan bahwa penelitian yang akan dilakukan berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. [5]. Dalam melakukan riset, kita perlu mencari tahu tentang pemahaman terhadap konsep-konsep dan istilah dasar. Hal ini akan membantu pelaksanaan riset dalam mencapai tujuan untuk memahami kebutuhan para pengguna dengan lebih baik.

2.2.1. Empathize

Fase penelitian pertama, yang dikenal sebagai tahap empati, adalah memastikan kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara. [6]

2.2.2. Define

Define Data yang dikumpulkan pada langkah ini dikembangkan dan dikumpulkan selama fase empati [7]. Tujuan kami pada tahap ini adalah menghasilkan ide-ide baru dan solusi potensial terhadap masalah pengguna, yang akan menjadi landasan bagi desain produk atau aplikasi masa depan.

2.2.3. Ideate

Agar aplikasi dapat dianggap sebagai representasi fisik, tahap ide melibatkan penemuan dan penetapan solusi dari pengetahuan dan analisis permintaan pengguna melalui pembuatan *wireframe* [8]. Pada tahap *ideate* melakukan perancangan solusi yang didapatkan dari berbagai ide yang telah dikumpulkan tahap *ideas* ini sekiranya nanti dapat membantu untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

2.3. Design

Design adalah proses pekerjaan persiapan yang dilakukan berupa perencanaan atau perancangan sebelum dilakukannya produksi sesuatu. Perencanaan ini memiliki tujuan agar apa yang diciptakan memiliki nilai dan fungsi yang bermanfaat bagi pengguna.[9]. proses *design* ini dilakukan pada tahap *prototype*

2.3.1. Prototype

Prototype adalah desain awal dari produk yang digunakan untuk mendeteksi kesalahan secara dini dan membuka kemungkinan-kemungkinan baru.[10]. Prototype juga merupakan cara merancang proses iterasi pertama dari produk yang kami kembangkan dengan menyatukan ide-ide ke dalam prototipe kerja yang siap untuk diuji.

2.4. Evaluasi

Evaluasi adalah proses di mana nilai atau arti diberikan berdasarkan hasil pertimbangan, untuk menentukan apakah sesuatu memiliki nilai atau tidak.[11]. Tahap evaluasi ini merupakan tahap penilaian akhir yang diambil melalui tahapan uji testing

2.4.1. Test

Langka testing merupakan cara untuk memperbaiki solusi yang ada dan membuatnya menjadi lebih baik lagi [12]. Setelah membuat prototipe yang berfungsi, langkah berikutnya adalah menguji desain untuk melihat apakah desain tersebut berfungsi sebagaimana mestinya dan untuk mengumpulkan masukan untuk perbaikan produk lebih lanjut. Lima individu akan dinilai dalam penelitian ini nanti karena ini adalah jumlah yang cocok untuk memberikan informasi tentang tren perilaku.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Empethize

Pada fase penekanan, penulis mengamati desain dan mengidentifikasi kekurangan dan kesenjangan melalui observasi tentang pengelolaan barang inventaris dengan dilakukan wawancara kepada Manajer PT. Pertamina patra niaga Sumbagsel yang bertujuan mendapatkan pemahaman baru dan informasi tambahan tentang topik yang relevan, Hasil dari wawancara dapat dilihat pada tabel 1 dan proses wawancara dan observasi pada gambar 2 berikut.

Tabel 1. Tahapan Proses wawancara Terhadap User

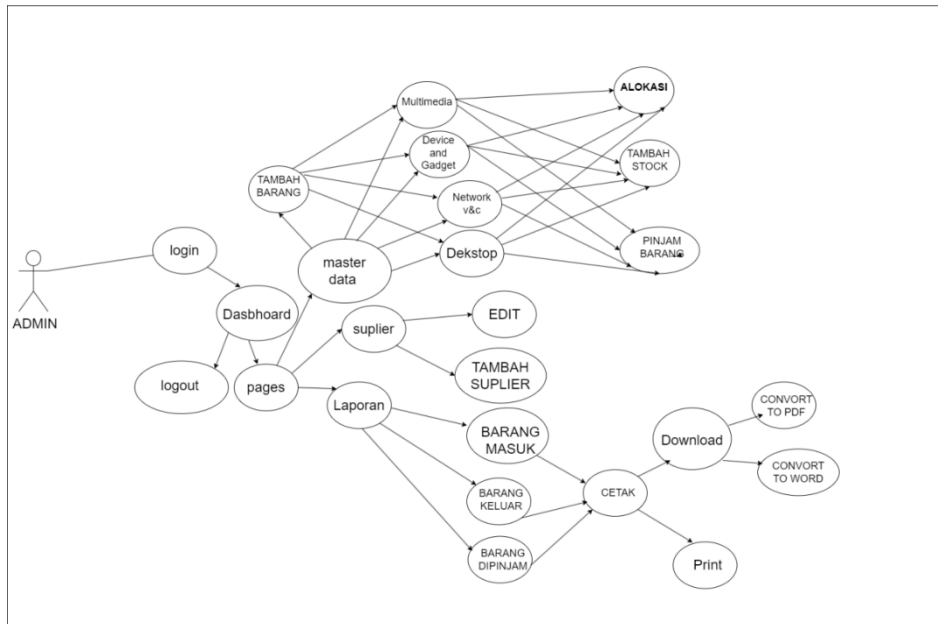
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pengolahan barang inventaris disini sudah menggunakan sistem yang terotomatisasi ?	Di perusahaan ini untuk pengolahan barang inventaris di gudang masih belum menerapkan sistem <i>monitoring</i> barang inventaris masih belum tersistem secara terotomatisasi saat ini masih mengklkan pelaporan menggunakan Microsoft Excel sehingga di dalam operasional pekerjaan sehari-sehari sering ditemui kendala seperti sulitnya mencari barang, kehilangan barang dan lain sebagainya.
2	Apakah perlu dibangunnya suatu sistem pengolahan barang inventaris agar memudahkan pekerjaan para pegawai	perlu adanya sistem yang terotomatisasi untuk membantu pengolahan barang inventaris agar tidak terjadinya kendala serta kesusahan dalam operasional pekerjaan sehari-sehari
3	Bagaimana proses pengolahan barang inventaris di perusahaan ini ?	Proses barang inventaris dimulai dari barang masuk yang bermacam – macam jenis dan tipe yang dikirim oleh masing–masing <i>suplier</i> berbeda dan barang keluar yang digunakan berdasarkan keperluan perihal tertentu seperti pengalokasian barang dan peminjaman barang yang di mana rekapitulasi pekerjaan operasional ini dilakukan oleh admin dan dipantau oleh koordinator Fungsi
4	Menurut bapak apakah Aplikasi berbasis <i>website</i> bisa diterapkan dalam pengelolaan penyimpanan barang inventaris agar memudahkan pegawai?	Aplikasi berbasis <i>website</i> cukup bagus untuk diterapkan dalam membantu pengolahan data barang inventaris agar memudahkan pekerjaan para pegawai
5	Jika saya merancang <i>user interface</i> aplikasi berbasis <i>website</i> untuk sistem pengolahan barang inventaris apakah dapat membantu dalam implementasi yang akan datang	Cukup dapat membantu dalam menerapkan ide inovasi baru dalam pembangunan sistem operasional kepegawaian yang nantinya bisa diterapkan dikemudian hari



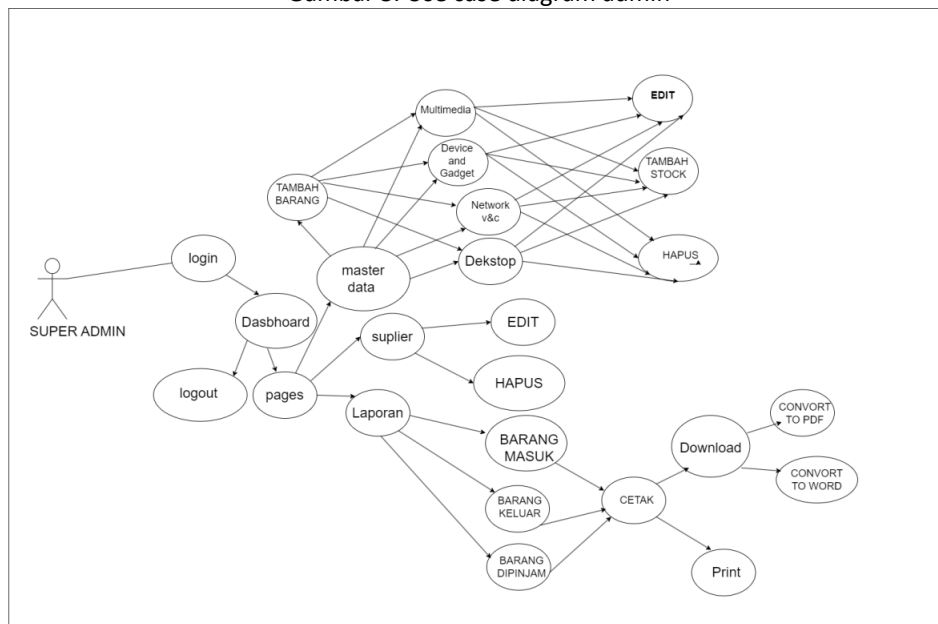
Gambar 2. proses wawancara dan observasi

3.2. Define

Pada tahap *define* ini didapatkan dari hasil wawancara di tahap *emphetize* bahwasanya pada *website* inventaris yang akan dirancang ini *user* memerlukan 2 platform untuk pengoperasian aplikasi inventaris ini 2 platform tersebut yaitu admin dan super admin dibuatnya 2 platform ini bertujuan untuk memaksimalkan pekerjaan pengguna dengan tanggung jawab dan kewenangan yang berbeda. Admin dan super admin diimplementasikan sebagai platform untuk memperluas cakupan fungsionalitas dan kontrol terhadap aplikasi inventaris. Admin bertugas untuk mengelola tugas sehari-hari, mengakses data inventaris, dan melibatkan diri dalam kegiatan operasional. Di sisi lain, super admin memiliki kewenangan lebih tinggi, termasuk pengaturan sistem, manajemen pengguna, dan akses penuh terhadap seluruh fungsi aplikasi dan pada tahap ini penulis membuat 2 *use case* diagram yaitu admin dan Super Admin. Pada gambar 3 dan gambar ini merupakan perilaku *use case* diagram dari Platform Admin dan Platform Super Admin



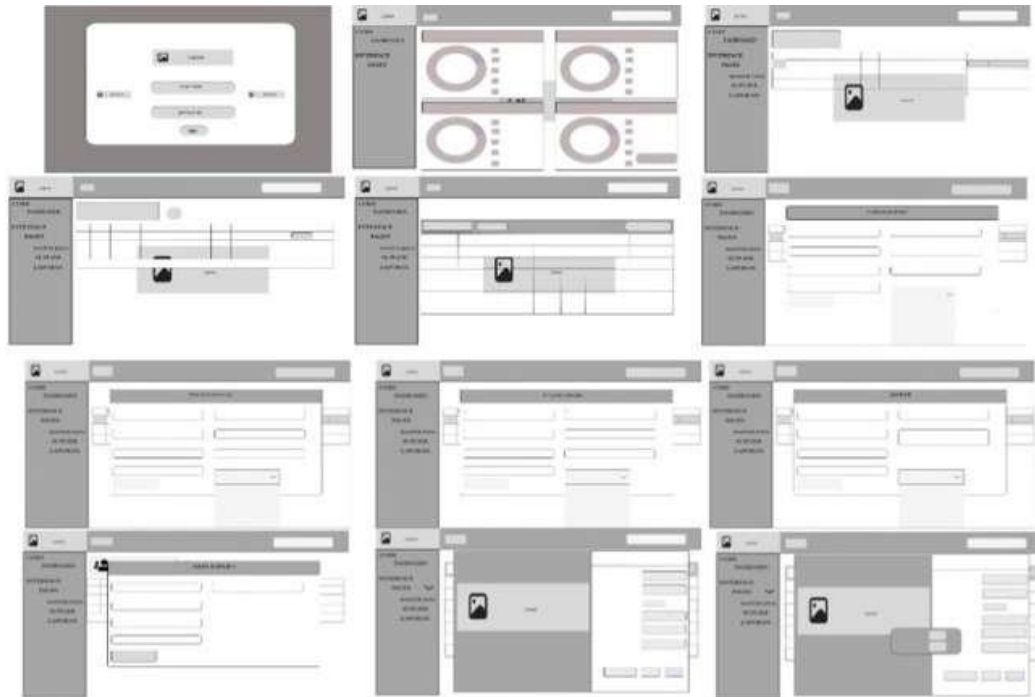
Gambar 3. Use case diagram admin



Gambar 4. Use case diagram super admin

3.3. Ideate

Setelah selesai pada tahap *define*, tahap selanjutnya penulis mengumpulkan permasalahan yang akan dikembangkan menjadi ide-ide serta solusi dari permasalahan yang ada. Dalam tahap ini, ide dan solusi yang berpotensi akan dikembangkan menjadi sebuah produk atau layanan, sehingga pengguna dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini. Solusi ini dilakukan dengan diilustrasikan menggunakan *wireframe* sebagai rancangan awal. *Wireframe* adalah representasi kerangka yang biasanya dibuat untuk suatu item di halaman *website* atau aplikasi yang berfungsi sebagai gambaran tata letak konten-konten yang akan ada[13].



Gambar 5. Wireframe

3.4. Prototype

Tahap selanjutnya adalah menggabungkan konsep tersebut ke dalam prototipe yang dibangun. Tujuan memasukkan konsep ke dalam prototipe adalah untuk melihat bagaimana reaksi pengguna terhadap ringkasan jangka pendek desain UI/UX situs inventaris produk. Apakah memenuhi keinginan dan harapan pengguna, dan jika tidak, apakah modifikasi akan dilakukan dengan mempertimbangkan perbaikan untuk membuat pengguna senang? Gunakan alat Figma pada saat ini. Figma adalah alat desain yang sering digunakan untuk membuat tampilan situs web, program desktop, aplikasi seluler, dan lainnya. Dengan membuat koneksi *online*, Figma dapat digunakan pada sistem operasi Windows, Linux, atau Mac [14]. Mereka yang bekerja di bidang desain web, UI/UX, dan sektor terkait sering memanfaatkan aplikasi Figma.

3.4.1. Halaman login

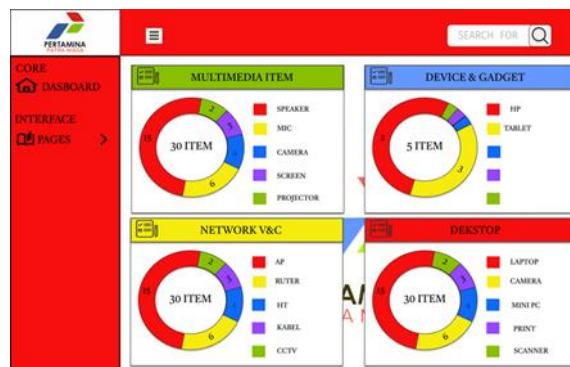
Pada tampilan menu *login* pada gambar 6, terdapat *username* pengguna dan *password* pengguna, pengguna bisa memasukkan *username* serta *password* untuk *login* ke menu utama halaman *website*.



Gambar 6. Tampilan Login

3.4.2. Halaman utama

Pada tampilan menu utama pada gambar 7, terdapat menu *dashboard* yang menampilkan keterangan jumlah barang yang tersedia di menu master data.



Gambar 7. Tampilan Menu Utama

3.4.3. Halaman Menu Master Data

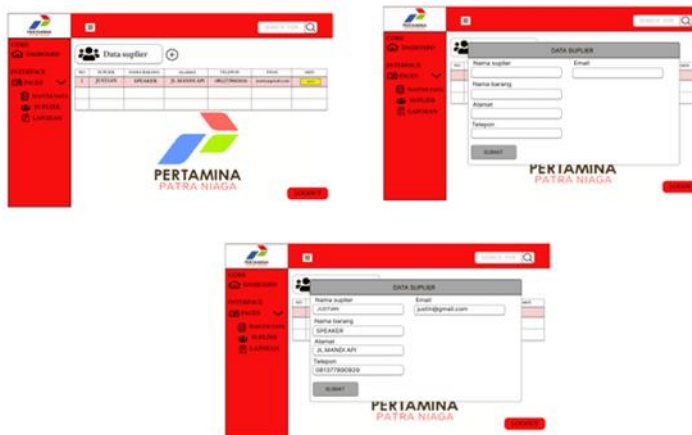
Pada tampilan menu master data gambar 8, terdapat informasi barang yang tersedia berdasarkan jenis – jenis kategori barang, deskripsi tentang barang seperti jumlah barang yang tersedia, stok barang yang tersedia, harga barang, nama *supplier* barang dan ada fitur aksi pengolahan barang yaitu fitur tambah barang yang berfungsi untuk meng-*input* barang masuk ke tabel menu barang. Ini mencakup informasi seperti jumlah barang yang ditambahkan, tanggal masuk, dan asal barang. fitur pinjam barang. Fitur ini digunakan untuk melakukan peminjaman barang. Pengguna dapat memilih barang yang akan dipinjam, mencantumkan peminjam, dan mengatur tanggal peminjaman. dan fitur alokasi. Fitur ini digunakan untuk mengalokasikan barang ke pengguna atau departemen tertentu. Ini mencakup informasi tentang siapa yang akan menerima barang dan tujuan alokasi.



Gambar 8. tampilan menu master data

3.5.3 Halaman Menu *Suplier*

Pada tampilan menu *suplier* terdapat informasi tentang *suplier* barang menu ini mencakup berbagai fitur dan informasi terkait dengan pemasok. terdapat informasi nama *suplier* ,barang *suplier*, alamat *suplier*, telepon *suplier*, email *suplier* dan ada dua menu fitur aksi yaitu tambah data *suplier* yang berfungsi untuk memasukkan informasi tentang *suplier* ini mencakup informasi tentang nama *suplier* ,barang *suplier*, alamat *suplier*, telepon *suplier*, email *suplier*. Fitur edit data *suplier* yang berfungsi untuk memperbarui atau mengubah informasi *suplier*.



Gambar 9. Tampilan menu data *suplier*

3.4.4. Halaman Menu Laporan

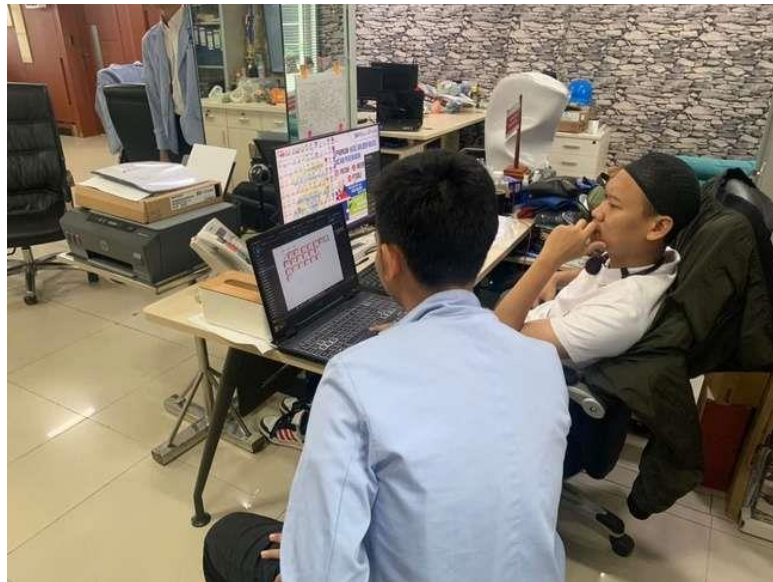
Pada menu laporan terdapat informasi tentang laporan barang masuk, barang yang dipinjam, barang keluar dan di daftar tabel barang terdapat informasi tentang kode barang, tanggal *regis* barang, jumlah barang , kategori barang dan ada fitur aksi cetak laporan yang berfungsi untuk membuat rincian laporan tentang pengoperasian barang dalam bentuk surat dan terdapat juga fitur konversi ke bentuk *file* yang berfungsi untuk membuat rincian laporan barang menjadi bentuk *file* ada dua pilihan yaitu *convert pdf* atau *word*.



Gambar 10. Tampilan menu laporan

3.5. Test

Setelah pembuatan prototipe, tahap selanjutnya adalah menguji prototipe sesuai kebutuhan pengguna. Tahap pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah tanggapan dan umpan balik pengguna mengenai prototipe yang dikembangkan sesuai dengan harapan calon pengguna atau masih ada masalah sehingga dapat disempurnakan dan lebih memenuhi kebutuhan pengguna di masa mendatang.



Gambar 11. Proses testing

Proses pengujian pada gambar 11, melibatkan penggunaan *usability* testing dengan memanfaatkan skenario pengguna yang telah dipersiapkan, yang kemudian disampaikan kepada responden melalui tautan Figma. Pada prototipe tersebut, tingkat keberhasilan dari pengujian *usability* mencapai 100%, dengan responden berhasil menyelesaikan semua skenario yang diberikan. Desain antarmuka pengguna juga

terbukti sesuai dengan kebutuhan PT. Pertamina Patra Niaga. Melalui hasil ini, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai, yang tercermin dari pembuatan desain UI/UX aplikasi *website* inventaris yang memenuhi kebutuhan perusahaan tersebut.

4. KESIMPULAN

Setelah selesai melakukan perancangan UI/UX pada penelitian ini dengan menggunakan metode Design Thinking, yang menghasilkan aplikasi barang inventaris berbasis *website* dalam bentuk *High Fidelity Prototype*, yang mendapat respons positif serta saran yang membangun yang berdampak baik untuk pengembangan sebuah produk sistem pengoperasionalan kepegawaian yang nantinya bisa digunakan untuk kedepannya. penggunaan dengan menggunakan pendekatan pemikiran desain, perancang dan pengembang aplikasi kehadiran *online* dapat menghemat waktu dan tenaga. Kualitas suatu aplikasi tidak hanya dinilai dari seberapa indah tampilannya, namun juga dari seberapa intuitif penggunaannya (*usability*).

5. SARAN

Rekomendasi untuk penelitian yang mendatang adalah melanjutkan pengembangan sistem yang telah dibuat menjadi sebuah situs web aplikasi berjalan yang sudah menjadi sistem atau *software* seutuhnya. Dan di rancang lagi menjadi desain tampilan yang lebih responsif dan kompatibel dengan berbagai perangkat, baik itu tampilan desktop, seluler, atau *multiplatform*. Selain itu, cakupan aplikasinya dapat diperluas disesuaikan dengan proses bisnis yang lebih luas dan mendetail.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. R. Wulansari, W. I. Rahayu, and N. Riza, "Aplikasi Pemesanan Bahan Bakar Minyak Melalui Media Whatsapp Menggunakan Algoritma Whatsapp Gateway(Studi Kasus: Pt. Pertamina Patra Niaga)," Edsence J. Pendidik. MultimediaJurnal Tek. Inform., vol. 11, no. 2, pp. 1–6, 2019.
- [2] Y. Samudra, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Sistem CRM, Cash Flow, dan Management Stock Inventory Pada Aplikasi Krealogi," Log. J. Ilmu Komput. dan ..., vol. 1, no. 5, pp. 1283–1296, 2023, [Online]. Available: <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/3464%0Ahttps://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/download/3464/1765>
- [3] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, 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 Cl," Edsence J. Pendidik. Multimed., vol. 2, no. 1, pp. 45–55, 2020.
- [4] S. S. Rosyda and I. Sukoco, "Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja," Organum J. Saintifik Manaj. dan Akunt., vol. 3, no. 1, pp. 1–12, 2020, doi: 10.35138/organum.v3i1.69.
- [5] M. Mulyadi, "Riset Desain Dalam Metodologi Penelitian," J. Stud. Komun. dan Media, vol. 16, no. 1, p. 71, 2013, doi: 10.31445/jskm.2012.160106.

- [6] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [7] F. Fariyanto and 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, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [8] F. A. Budiawan, "Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveler Menggunakan Pendekatan Design Thinking," *J. Univ. Islam Indones.*, 2019.
- [9] C. E. Zen, S. Namira, and T. Rahayu, "Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design)," *Semin. Nas. Mhs. Ilmu Komput. dan Apl.*, no. April, pp. 17–26, 2022.
- [10] G. Nabila, "MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas," *Mdp Student Conf.*, pp. 231–238, 2022.
- [11] Z. Al-faruq, "Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," *Ilma J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 158–171, 2023, doi: 10.58569/ilma.v1i2.587.
- [12] F. Kurniawan, M. Firmansyah, R. Rijaya, S. Yesua Sutanto, and M. Rizky Pribadi, "MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Penerapan Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Supplier Sayur," *Msc*, pp. 1–6, 2022.
- [13] R. Fahrudin and R. Ilyasa, "Perancangan Aplikasi 'Nugas' Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 35–44, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.
- [14] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.