

Desain UI/UX Sistem Penjualan pada Toko Coffeeshop Culture Menggunakan Metode *Double Diamond*

Ulfah Nur Uzlifah¹, Liling Daru Suryawati², Muhammad Dzakirin³, Indrawan Ady Saputro⁴

^{1,2,3}Program Studi Informatika, STMIK Amikom Surakarta
^{1,2,3}Sukoharjo-Indonesia

Email: 1ulfah.10488@mhs.amikomsolo.ac.id ,

2liling.10491@mhs.amikomsolo.ac.id , 3muhammad.10489@mhs.amikomsolo.ac.id ,

4indrawanadys@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstract

The growth of the coffeeshop industry has boosted the need for a sales system that not only functions transactional but it can also provide more accessible, comfortable, and relevant user experiences. The study aims to design UI/ux the coffeeshop culture's system of sales by the double-diamond method, which emphasizes the deeper understanding of discover, define, define, and deliver. The design process includes user flow, wireframe, to the development of an interactive prototype using figma. Research suggests that the double diamond method is effective in identifying the problem points of user experience, such as inefficient ordering furs and minimally product information. The resulting prototype provides significant improvements through user-friendly interface design, more structured purchase channels, and interaction elements that promote comfort and customer involvement. In addition, the study provides an overview of UI/ux's production system that centers on user experience. It can also be used as a reference to the development of similar applications in the creative industry.

Keywords: UI/UX, double diamond, sales system, coffeeshop culture, user experience.

Abstraksi

Pertumbuhan industri coffeeshop telah mendorong kebutuhan akan sistem penjualan yang tidak hanya berfungsi secara transaksional, tetapi juga dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih mudah dipahami, nyaman, dan relevan dengan kebutuhan pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX sistem penjualan pada Coffeeshop Culture dengan metode Double Diamond, yang menekankan pemahaman mendalam tentang Discover, Define, Develop, dan Deliver. Proses perancangan termasuk pembuatan user flow, wireframe, hingga pengembangan prototipe interaktif menggunakan Figma. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Double Diamond efektif dalam mengidentifikasi titik-titik masalah pada pengalaman pengguna, seperti alur pemesanan yang kurang efisien dan minimnya informasi produk. Prototipe yang dihasilkan memberikan perbaikan signifikan melalui desain antarmuka yang lebih user-friendly, alur pembelian yang lebih terstruktur, dan elemen interaksi yang meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan pelanggan. Selain itu, penelitian ini memberikan gambaran tentang proses perancangan UI/UX sistem penjualan yang

berpusat pada pengalaman pengguna. Ini juga dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan aplikasi serupa dalam industri kreatif.

Kata Kunci: UI/UX, Double Diamond, Sistem Penjualan, Coffeeshop Culture, Pengalaman Pengguna.

1. PENDAHULUAN

Industri *coffeeshop* di Indonesia telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap tempat yang dapat digunakan untuk bekerja, bersosialisasi, dan menikmati minuman kopi berkualitas. Sebagai bagian dari industri ini, Toko Coffeeshop Culture membutuhkan sistem penjualan yang dapat meningkatkan pengalaman pelanggan, terutama dalam hal pemesanan, pencarian menu, dan interaksi pelanggan dengan toko [1]. Banyak *coffeeshop* saat ini menggunakan *platform* digital seperti *marketplace* makanan, Google Maps, dan aplikasi mandiri, sistem-sistem tersebut umumnya fokus pada fungsi pemesanan dan penyampaian informasi dasar. Perbedaannya, aplikasi Coffeeshop Culture tidak hanya berfungsi sebagai media transaksi, tetapi juga merupakan *platform* yang memberikan pengalaman pengguna yang lebih luas melalui alur belanja yang lebih mudah, tampilan yang lebih personal, dan interaksi yang meningkatkan keterlibatan pelanggan.

Data pengalaman pengguna Coffeeshop Culture dikumpulkan melalui wawancara informal dan observasi pelanggan untuk memahami kebutuhan mereka, terutama terkait kesulitan navigasi menu, kurang jelasnya informasi produk, serta kurang optimalnya pengalaman saat melakukan pemesanan.

Untuk merancang solusi yang relevan, penelitian ini menerapkan desain UI/UX menggunakan metode *Double Diamond*, yang mencakup tahapan *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver* [2]. Metode ini memungkinkan para peneliti untuk melihat lebih dalam perilaku pengguna, menemukan masalah utama, dan mendesain sistem penjualan yang efektif dan mudah digunakan [3]. Dalam proses pengembangan *prototipe*, Figma berfungsi sebagai alat utama untuk pembuatan *user flow*, *wireframe*, dan antarmuka interaktif yang dapat diuji oleh pengguna [4].

Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan desain UI/UX sistem penjualan Coffeeshop Culture yang dapat meningkatkan pengalaman pelanggan secara keseluruhan, serta menjadi contoh penerapan metode desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna dalam pengembangan aplikasi penjualan di industri kreatif [5].

2. TINJAUAN PUSTAKA

Coffeeshop culture telah menjadi bagian penting dari gaya hidup kota, menjadikannya sebagai "*third place*" di mana orang dapat menikmati waktu santai, bekerja, dan bersosialisasi. Meningkatnya kebutuhan akan ruang publik kreatif serta dorongan untuk mengeksplorasi pengalaman kopi yang lebih personal mendorong tren

ini [6]. Kebutuhan akan *platform* yang dapat menyediakan informasi, saran, dan pengalaman interaktif terkait budaya *coffeeshop* semakin meningkat di dunia *digital*.

Konsep *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* adalah komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam perancangan sistem digital yang mengakomodasi kebutuhan tersebut. *UI* berfokus pada bagaimana elemen *visual* disusun untuk mendukung interaksi pengguna, sementara *UX* berfokus pada kenyamanan, efektivitas, dan kemudahan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Dalam sebuah penelitian pemahaman *UI/UX* menemukan bahwa antarmuka yang tidak informatif, tata letak yang tidak nyaman, dan warna yang tidak sesuai dapat menghambat interaksi pengguna dan mengurangi kepercayaan pengguna terhadap layanan *digital* [7]. Selain itu, penelitian tersebut menyatakan bahwa desain *UI/UX* yang baik harus memenuhi standar estetika, keterbacaan, *navigasi* mudah, dan pengalaman interaksi yang efektif.

Metode *Double Diamond* adalah salah satu teknik perancangan yang paling populer untuk membuat solusi desain yang berorientasi pada pengguna. Menurut penelitian yang diterbitkan dalam jurnal yang sama, metode ini terdiri dari empat tahap utama yaitu *Discover, Define, Develop, dan Deliver*. Metode *Double Diamond* berhasil merancang ulang antarmuka *website* sehingga lebih informatif dan ramah pengguna.

Selain itu, penelitian tambahan tentang perancangan *UI/UX* Sistem Pemesanan yang menggunakan Figma menunjukkan bahwa proses desain berbasis pengguna (*user-centered*) dan tahapan terstruktur dapat meningkatkan kualitas *prototype* secara signifikan. *Wireframe, user flow, dan prototype* berkualitas tinggi yang dapat diuji secara berulang dapat dibuat dengan menggunakan Figma sebagai alat perancangan [8]. Studi ini menemukan bahwa Figma membuat penyempurnaan desain berdasarkan umpan balik pengguna dan kolaborasi *real-time* lebih relevan dengan kebutuhan pengguna.

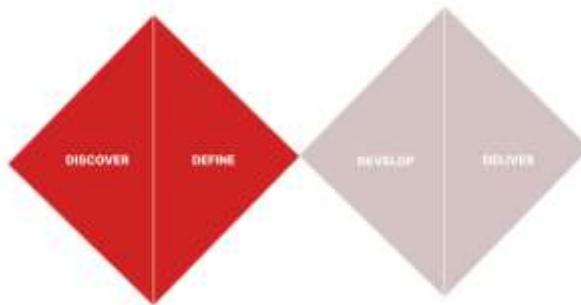
Menurut penelitian yang diterbitkan dalam jurnal Penerapan Metode *Double Diamond* pada Desain *User Interface Website, prototyping* sangat penting untuk membuat desain interaktif dan mendekatkan desain ke fungsi produk akhir, terutama untuk menguji pengalaman pengguna (*UX*) sebelum implementasi penuh.

Selain itu, pada penelitian membahas bagaimana desain *UI/UX* berbasis Figma dapat meningkatkan kinerja sistem pemesanan *digital* dan mengurangi kesalahan pengguna melalui desain yang informatif, mudah diakses, dan berorientasi pada pengguna. Menurut penelitian ini, proses desain yang terstruktur dan berbasis pengguna sangat relevan untuk aplikasi kreatif *modern*, seperti sistem *coffeeshop* berbasis budaya yang membutuhkan cara menarik dan efisien untuk menyajikan informasi [9].

Secara keseluruhan, tinjauan literatur dari berbagai studi menunjukkan bahwa metode *Double Diamond*, pemahaman tentang prinsip *UI/UX*, dan penggunaan Figma sebagai alat *prototyping* adalah kombinasi yang ideal untuk membuat sistem *digital* yang responsif, mudah digunakan, dan sesuai kebutuhan pengguna [10]. Metode yang relevan ini digunakan saat membangun sistem informasi budaya *coffeeshop*. Ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman digital yang efektif, terintegrasi, dan sesuai dengan perkembangan industri kreatif saat ini.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* (kualitatif dan kuantitatif) dengan menerapkan metode *Double Diamond* yang dikembangkan sebagai kerangka utama dalam proses perancangan *UI/UX*. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai kebutuhan pengguna sekaligus memvalidasi solusi desain secara sistematis melalui empat tahapan utama yaitu *Discover*, *Define*, *Develop*, dan *Deliver*.



Gambar 1. Metode *Double Diamond*

Terdapat empat tahapan utama metode *Double Diamond* yang ditunjukkan pada Gambar 1, berikut diantaranya:

1. Tahap *Discover*

Pada tahap *Discover* dilakukan pengumpulan data awal untuk memahami kebutuhan, perilaku, dan permasalahan pengguna dalam proses pemesanan di Coffeeshop Culture. Metode pengumpulan datanya melalui survei kualitatif kepada pengguna, wawancara, dan observasi terhadap pengguna.

2. Tahap *Define*

Pada tahap *Define*, seluruh data dianalisis untuk mengidentifikasi inti persoalan dan dirumuskan dalam pernyataan masalah, *user persona*, serta *insight* utama sebagai dasar penentuan kebutuhan fungsional dan non-fungsional pada desain *UI/UX* yang akan dikembangkan.

3. Tahap *Develop*

Pada tahap *Develop* ini, solusi yang sesuai dengan hasil analisis mulai dikembangkan sebagai rancangan awal sistem penjualan. Kegiatan pada tahap ini meliputi pembuatan *user flow*, penyusunan *wireframe*, eksplorasi konsep *visual*, *layout*, dan interaksi pengguna.

4. Tahap *Deliver*

Pada tahap *Deliver* ini, hasil desain yang telah dikembangkan diuji dan dievaluasi untuk memastikan bahwa *website* coffeeshop culture memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujiannya dilakukan dengan Kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Pengguna diminta untuk mencoba *prototype* dan memberikan umpan balik terkait kenyamanan dan kemudahan penggunaan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tahap *Discover*

Pada tahap *Discover* ini melakukan eksplorasi permasalahan pengguna yang merupakan fase *divergen*, di mana memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi perilaku pelanggan atau pengumpulan data, baik secara langsung maupun melalui survei.

Tabel 1. Tahap Pengumpulan Data

No	Temuan Utama	Penjelasan Singkat	Dampak Terhadap Pengalaman Pengguna
1.	Informasi menu tidak konsisten	Pengguna mengalami kesulitan mengenali produk karena nama, deskripsi, atau harga tidak ditampilkan dengan jelas atau berbeda antara media.	Membuat pengguna ragu memilih menu dan memperlambat proses pemesanan.
2.	Pengguna sering bertanya ulang soal ketersediaan menu	Banyak pelanggan harus mengonfirmasi langsung ke barista mengenai menu yang habis atau tidak tersedia.	Menghambat efisiensi dan menambah beban komunikasi antara barista dan pelanggan.
3.	Antrean panjang pada jam sibuk	Proses pemesanan masih manual sehingga terjadi penumpukan pelanggan di kasir terutama saat jam kerja.	Menurunkan kenyamanan pelanggan dan memperpanjang waktu tunggu.
4.	Tidak ada media pemesanan yang mencerminkan identitas toko	Coffeeshop belum memiliki <i>platform</i> atau aplikasi yang merepresentasikan brand sekaligus mempermudah pemesanan.	Pengalaman pelanggan kurang personal dan tidak mendukung penguatan <i>brand</i> .

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan beberapa masalah utama pengguna pada tahap *Discover*, yaitu informasi menu yang tidak konsisten, kurangnya informasi ketersediaan menu, antrean panjang akibat pemesanan manual, serta belum adanya media pemesanan *digital* yang merepresentasikan *brand*. Beberapa masalah ini membuat proses pemesanan lambat, komunikasi kurang efisien, pelanggan tidak nyaman, dan pengalaman pelanggan kurang personal.

4.2. Tahap *Define*

Pada tahap *Define* data dianalisis untuk mengidentifikasi inti masalah, yaitu kebutuhan pengguna akan proses pemesanan yang cepat, mudah dipahami, dan tidak membebani. *Insight* utama yang diuraikan mencakup dibutuhkan alur pemesanan yang mudah dan cepat, tampilan menu yang ringkas dan informatif, interaksi pemilihan item hingga checkout yang mudah, serta desain toko harus membuat pelanggan merasa lebih

nyaman digunakan. Insight ini menjadi dasar perumusan *user need statement* dan *value proposition desain*. Selain itu, pada tahap ini dilakukan pembuatan *user persona* yang berisi gambaran dari profil pengguna dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. *User Persona*

Profil Singkat	Tujuan Pengguna	Kebutuhan Pengguna (User Needs)
Ziya usia 21 tahun sebagai mahasiswi dan pengunjung aktif coffeeshop yang membutuhkan layanan cepat, informasi jelas, dan pengalaman pemesanan yang nyaman.	<ol style="list-style-type: none">1. Memesan menu dengan cepat tanpa antre lama.2. Melihat menu yang jelas dan mudah dipahami.3. Mengetahui ketersediaan menu tanpa bertanya.4. Membutuhkan situs <i>web</i> yang memudahkan untuk pembelian secara <i>online</i>.	<ol style="list-style-type: none">1. Alur pemesanan sederhana dan cepat.2. Tampilan menu ringkas namun informatif (nama, harga, deskripsi).3. Interaksi intuitif dan <i>navigasi</i> mudah4. Dapat mempermudah pemesanan dari lokasi manapun.

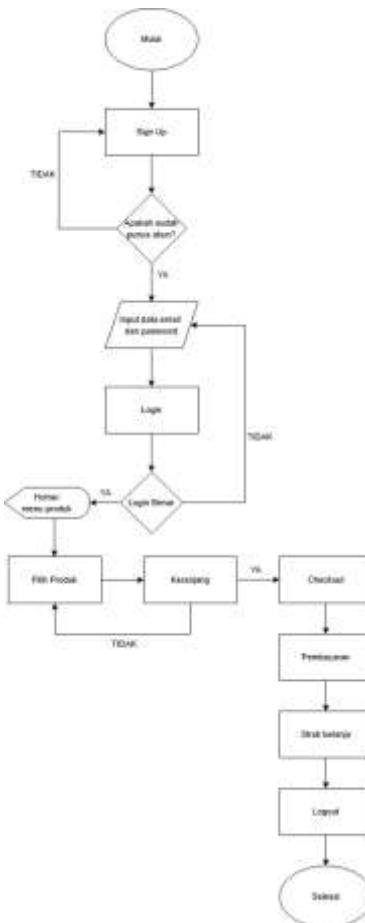
Pada table 2 *User Persona* ini menggambarkan seorang mahasiswi berusia 21 tahun benama Ziya, yang sering mengunjungi *coffeeshop* dan membutuhkan proses pemesanan yang cepat, jelas, dan praktis.

4.3. Tahap *Develop*

Pada tahap *Develop* ini peneliti mengembangkan solusi dan rancangan yang akan diberikan pada pengguna. Proses yang dilakukan pada tahapan ini adalah membuat *user flow*, *wireframe*, rancangan antarmuka, dan *prototype*.

1. *User flow*

Proses interaksi pengguna selama pengoperasian aplikasi digambarkan oleh alur *user flow*. Mulai dari tahap awal hingga akhir dari *website*. Pengalaman pengguna menjadi lebih mudah, efisien, dan mudah dipahami dengan desain alur ini. Berikut adalah tahapan dalam *user flow website* coffeeshop culture:

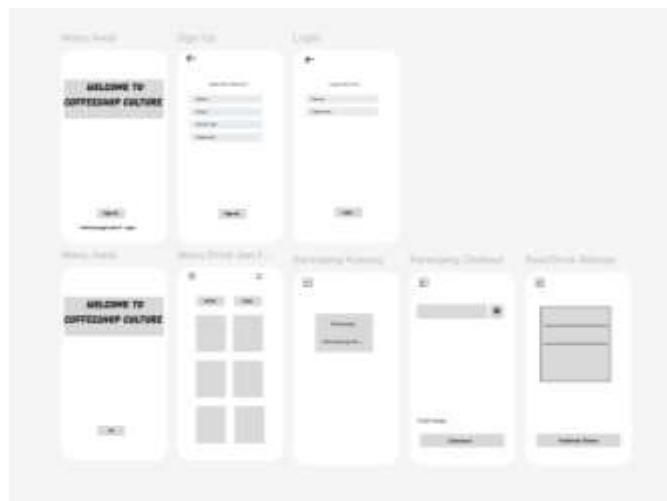


Gambar 2. User Flow Website Coffeeshop Culture

Pada gambar 2 ini menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan pengguna ketika mereka mengakses website Coffeeshop Culture, mulai dari awal proses hingga akhir transaksi. *User Flow* tersebut menjelaskan alur penggunaan website Coffeeshop Culture, dimulai dari *Sign Up* atau *Login*. Jika *login* berhasil, pengguna masuk ke halaman *Home* untuk memilih produk dan menambahkannya ke keranjang. Selanjutnya pengguna dapat melanjutkan ke *Checkout*, melakukan pembayaran, lalu mendapatkan *struk* sebagai bukti transaksi. Proses diakhiri dengan *Logout* yang membawa pengguna ke halaman *Selesai*.

2. WireFrame

Wireframe dirancang sebagai kerangka dasar alur interaksi, *wireframe* tidak hanya dibuat sebagai *draft* tampilan, tetapi juga sebagai alat analisis *UX* untuk memeriksa apakah interaksi pengguna sudah efisien dan konsisten. *Wireframe* berfungsi sebagai representasi *visual* awal dari struktur antarmuka aplikasi yang menampilkan elemen dasar seperti *header*, *navigasi*, tombol, dan area konten.



Gambar 3. Wireframe Website Coffeeshop Culture

Pada gambar 3 menampilkan *wireframe* pada *website Coffeeshop Culture* yang menampilkan alur sederhana mulai dari halaman awal, pendaftaran (*Sign Up*), dan *Login*. Setelah masuk, pengguna menuju halaman menu yang berisi kategori minuman dan makanan. Jika keranjang kosong, muncul tampilan khusus, dan ketika produk ditambahkan, keranjang menampilkan daftar pesanan serta total harga sebelum *checkout*. Setelah pembayaran, halaman struk menampilkan ringkasan transaksi. Desain *wireframe* dibuat minimalis agar *navigasi* mudah dan proses pemesanan lebih cepat.

3. Rancangan Antarmuka

Untuk meningkatkan pengalaman pengguna, rancangan antarmuka *Website Coffeeshop Culture* dirancang dengan *ikon* dan tombol yang mudah dikenali serta warna yang kontras untuk meningkatkan *navigasi*, keterbacaan informasi, dan tampilan yang *modern*.

a. Tampilan Halaman Utama

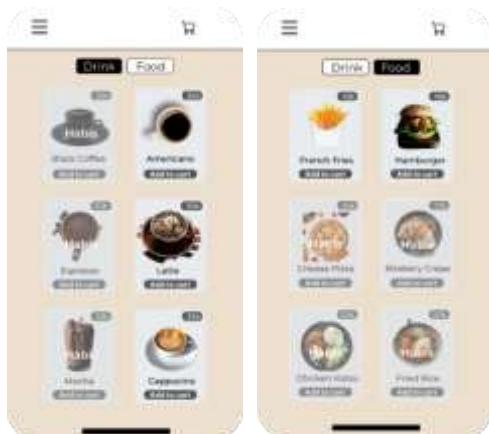


Gambar 4. Halaman Utama Website Coffeeshop Culture

Pada gambar 4 menampilkan halaman utama nama toko yaitu Coffeeshop Culture. Kemudian terdapat fitur *sign up* untuk pengguna baru membuat akun dengan

menginputkan nama, *email*, nomor *handphone*, dan *password*. Selanjutnya fitur *login* unruk pengguna mengakses akun yang sudah dimiliki dengan menginputkan nama dan *password*. Setelah pengguna *login* yang akan diarahkan ke halaman menu setelah mengklik tombol *Go*. Pada halaman ini menampilkan elemen *visual* identitas toko yang memperkuat *brand experience*.

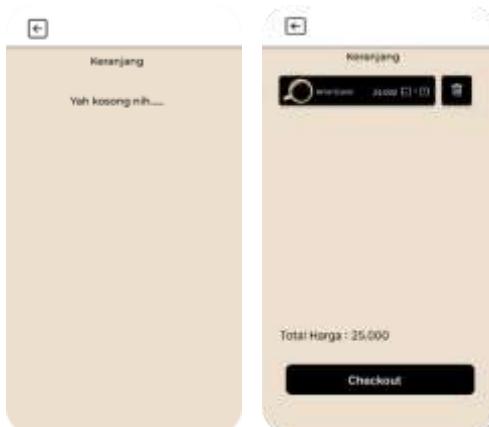
b. Tampilan Halaman Menu



Gambar 5. Halaman Menu Website Coffeeshop Culture

Pada gambar 5 menampilkan daftar menu minuman (*Drink*) dan menu makanan (*Food*). Setiap produk makanan maupun minuman menampilkan informasi dan harga yang jelas untuk mempermudah pengguna.

c. Tampilan Halaman Keranjang



Gambar 6. Halaman Keranjang Website Coffeeshop Culture

Pada gambar 6 menampilkan halaman keranjang yang masih kosong dan keranjang yang sudah diisi pesanan. Pada halaman keranjang kosong memberikan arti bahwa pengguna belum memilih *item*. Dan pada halaman keranjang yang sudah terisi menampilkan total harga dan tombol *checkout*.

d. Tampilan Halaman *Struk Belanja*

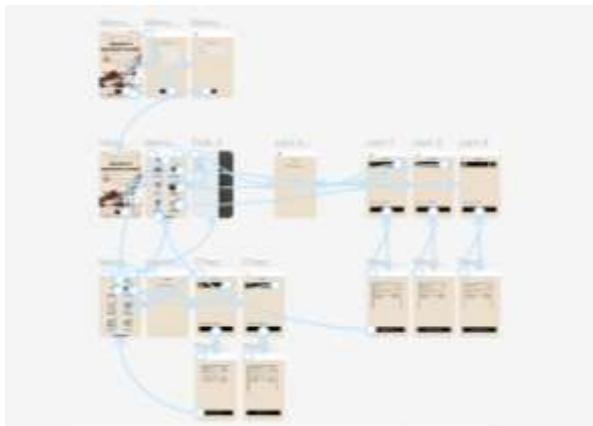


Gambar 7. Halaman *Struk Belanja* Website Coffeeshop Culture

Pada gambar 7 menampilkan halaman *struk* atau *resi* digital yang berisi tanggal, daftar pesanan, dan total pembayaran.

4. Prototype

Prototype adalah tahap akhir dari *Develop*, desain yang telah dibuat diubah menjadi *prototype interaktif*, yang memungkinkan pengujian awal alur penggunaan aplikasi dari *login* hingga *logout*. Berikut ini gambaran proses *prototyping* website Coffeeshop Culture:



Gambar 8. *Prototype* Website Coffeeshop Culture

Gambar 8 di atas menunjukkan hasil akhir dari proses *prototyping* yang dibuat menggunakan *platform* desain *interaktif* seperti Figma. *Prototype* ini menunjukkan alur penggunaan aplikasi secara keseluruhan, yang dimulai dari *registrasi*, *login*, memilih produk, memasukkan ke keranjang, *checkout*, dan menampilkan *struk* belanja.

4.4. Tahap *Deliver*

Tahap *Deliver* merupakan tahap terakhir metode *Double Diamond*, di mana *prototype* diuji dengan melibatkan responden menggunakan kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Komponen penilaianya mencakup tampilan, efisiensi tata letak, tampilan yang mudah dipahami, kejelasan informasi, dan konsistensi warna. Hasil pengujian digunakan untuk menilai pengalaman pengguna terhadap *prototype*.

Tabel 3. Hasil Pengujian *User Experience Questionnaire (UEQ)*

No	Tampilan Menarik	Efisiensi Tata Letak	Mudah Dipahami	Informasi Jelas	Konsistensi Warna	Rata-rata
1	4	4	5	4	5	4.4
2	5	4	4	5	4	4.4
3	4	5	4	4	4	4.2
4	5	4	4	4	5	4.4
5	4	4	5	4	4	4.2
6	5	5	4	5	5	4.8
7	4	4	4	4	4	4.0
8	5	4	5	5	5	4.8
9	4	5	4	4	4	4.2
10	5	4	5	4	5	4.6

Tabel 4. Rata-rata Keseluruhan

Komponen	Nilai Rata-rata
Tampilan menarik	4.5
Efisiensi tata letak	4.3
Mudah dipahami	4.4
Informasi jelas	4.3
Konsistensi warna	4.6
Rata-rata total	4.42

Hasil *UEQ* menunjukkan bahwa *prototype* menerima nilai rata-rata 4.42, menunjukkan bahwa desain antarmuka dinilai baik, mudah dipahami, dan secara *visual* konsisten. Konsistensi warna menerima nilai tertinggi (4.6), sedangkan aspek lain berada pada kategori sangat baik.

5. KESIMPULAN

Dari keseluruhan proses, dapat disimpulkan bahwa metode *Double Diamond* membantu menghasilkan desain *UI/UX* sistem penjualan yang lebih terstruktur, serta sesuai dengan karakter dan kebutuhan *website* penjualan pada toko Coffeeshop Culture. Hasil rancangan memberikan gambaran antarmuka yang sesuai dengan persyaratan pengguna. *Prototype, wireframe, dan user flow* yang dikembangkan berhasil menciptakan sistem pemesanan menjadi lebih mudah dipahami, informatif, dan mudah digunakan. Hasil pengujian *UEQ* menunjukkan bahwa *prototype* memiliki tampilan, navigasi, dan konsistensi visual yang sangat baik, sehingga desain *UI/UX* tidak hanya memenuhi fungsi, tetapi juga memberikan pengalaman pemesanan yang lebih nyaman dan efisien bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Belinda and M. Susilowati, "Perancangan UI / UX Sistem Informasi Manajemen Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Moogs Coffee Shop)," vol. 4, pp. 83–96, 2024.

- [2] M. A. Figma, "Jurnal Teknologi Terpadu," vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022.
- [3] F. A. Rahman and D. R. Indah, "Perancangan Ulang Desain UI / UX Website Digilib Universitas Sriwijaya Menggunakan Metode Double Diamond," vol. 14, no. 1, pp. 135–148, 2024.
- [4] F. Afada, M. Khairul, F. Islamy, R. A. Adristiawan, and I. A. Saputro, "Perancangan UI / UX Aplikasi Mobile Debt Note Menggunakan Metode Double Diamond," vol. 11, no. 1, pp. 52–61, 2025.
- [5] I. Artikel, "SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : METODE PERANCANGAN UI / UX PADA TOKO ONLINE," vol. 3, no. 2, pp. 224–237, 2024, doi: 10.70247/jumistik/v3i2.101.
- [6] S. D. Dirgantara and I. M. Suartana, "Perancangan Ulang Desain UI / UX pada Aplikasi Tropica Menggunakan Metode Double Diamond," vol. 06, pp. 1049–1062, 2025.
- [7] M. Arifin and T. Sagirani, "Pendekatan Double Diamond Untuk Meningkatkan Ketertarikan Pengguna Pada Portal Akademik 1,3," vol. 10, no. 2, pp. 228–240, 2023.
- [8] F. Fadwa, K. Agustin, K. S. Arum, R. K. Cahyawati, I. A. Saputro, and S. Indonesia, "Perancangan ui/ux sistem pemesanan buket menggunakan figma," no. November, pp. 745–755, 2024.
- [9] E. Febrihandani and T. Sagirani, "Penerapan Metode Double Diamond pada Desain User Interface Website The Implementation of the Double Diamond Method on the Design User Interface Website," vol. 11, no. 1, pp. 11–22, 2023, doi: 10.31504/komunika.v11i1.4991.
- [10] F. T. Industri and U. I. Indonesia, "IMPLEMENTASI METODE DOUBLE DIAMOND DALAM," 2023.