

Redesain UI/UX Aplikasi M-Tix untuk Proses Pemesanan Bioskop dengan Metode *Design Thinking*

Alsana Nabila Risdian*¹, Saifur Rohman Cholil²

¹⁻²Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Semarang, Semarang

E-mail: abilaalsa@gmail.com*¹, cholil@usm.ac.id²

Abstrak. Aplikasi pemesanan tiket bioskop berbasis digital memberikan kemudahan bagi pengguna untuk membeli tiket tidak hanya secara langsung, tetapi juga secara *online* melalui aplikasi. Namun banyak pengguna menganggap proses pemesanan terlalu rumit dan tidak efisien. Desain ulang aplikasi pemesanan tiket bioskop M-Tix bertujuan untuk menyederhanakan proses pemesanan yang sebelumnya dianggap rumit dan tidak efisien oleh pengguna. Banyaknya keluhan mengenai kompleksitas antarmuka menunjukkan perlunya perbaikan desain aplikasi agar lebih mudah digunakan. Penelitian ini menerapkan pendekatan *design thinking* untuk memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang lebih tepat. Setelah didesain ulang, antarmuka M-Tix yang baru membuat pemesanan tiket menjadi lebih mudah dan nyaman. Pengujian menggunakan metode *usability testing* dengan *Single Ease Question* menghasilkan rata-rata 5,35, yang tergolong cukup mudah karena berada di atas nilai standar 5 dan *System Usability Scale* (SUS) yang menghasilkan nilai rata-rata 78,5, yang masuk dalam kategori *good usability*, melampaui ambang batas standar 68. Temuan ini menunjukkan bahwa desain ulang aplikasi menggunakan metode desain *thinking* berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dengan tingkat kepuasan yang tinggi.

Kata kunci: M-Ticket; Pemesanan Tiket Bioskop; Desain Berpikir; Antarmuka Pengguna; Pengujian Kebergunaan

Abstract. Digital movie ticket booking platforms allow users to conveniently purchase tickets both in person and via mobile applications. Nonetheless, many users perceive the booking steps as overly complicated and inefficient. This study focuses on redesigning the M-Tix booking application to improve usability and simplify the process. Persistent user complaints regarding the interface's complexity emphasized the importance of refining the design. To address this, the research applies a design thinking methodology to explore user expectations and formulate optimal solutions. After implementing the redesign, the M-Tix interface was significantly improved, offering a more accessible and intuitive experience. Usability evaluation was conducted using the Single Ease Question (SEQ), yielding an average score of 5.35—considered fairly easy since it surpasses the standard benchmark of 5. Additionally, the System Usability Scale (SUS) achieved a mean score of 78.5, classifying the interface within the “good usability” range, as it exceeds the commonly accepted threshold of 68. These results indicate that the use of design thinking in interface redesign successfully resolves user pain points and enhances satisfaction. The findings support design thinking as an effective approach for improving user-centered applications and provide valuable insights for future digital interface development.

Keywords: M-Tickets; Cinema Ticket Booking; Design Thinking; User Interface; Usability Testing

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah membawa pengaruh signifikan pada berbagai aspek kehidupan kita sehari-hari, termasuk dalam aktivitas berbelanja, pemesanan tiket, penginapan, makanan, dan bahkan menonton film. Semua aktivitas tersebut kini dapat dilakukan dengan sangat praktis dari lokasi mana pun [1]. Layanan *mobile ticketing*, misalnya, mempermudah pengguna untuk membeli tiket bioskop langsung melalui ponsel, kapan saja dan di mana saja. Aplikasi ini tidak hanya menyediakan informasi terkait jadwal film dan ketersediaan tiket, tetapi juga dirancang untuk meningkatkan kenyamanan lebih bagi pelanggan, sehingga mereka dapat menghindari antrean panjang saat membeli tiket. Proses pemesanan tiket dapat dilakukan dengan mudah setelah pelanggan mendaftar secara *online* melalui perangkat seluler[2].

Tinjauan terhadap aplikasi pemesanan tiket bioskop kini dapat dilakukan melalui ulasan yang tersedia di platform digital seperti Playstore pada perangkat Android. Dari sejumlah ulasan tersebut, meskipun rata-rata aplikasi ini mendapatkan *rating* 4 dari 5, banyak pengguna menyampaikan komentar negatif. Hasil analisis kegunaan menunjukkan adanya hambatan dalam navigasi dan kesulitan yang sering dihadapi oleh pengguna saat mengoperasikan aplikasi. Untuk mengatasi permasalahan ini dan meningkatkan kepuasan pengguna, penerapan metode pengujian kegunaan (*usability testing*) menjadi langkah yang sangat diperlukan [3].

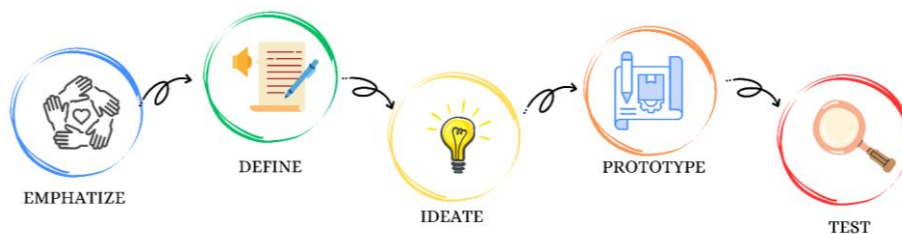
Pendekatan *design thinking* diterapkan untuk menangani permasalahan, merancang solusi inovatif, serta memahami kebutuhan pengguna secara mendalam [4]. Proses dalam metode ini meliputi beberapa tahap. Tahap pertama adalah *empathize*, yang berfokus pada pengumpulan data dan pelaksanaan survei langsung. Tahap kedua, *define*, bertujuan merumuskan masalah berdasarkan data yang telah diperoleh. Selanjutnya adalah *ideate* yaitu tahap pencarian ide-ide solusi atas masalah yang sudah teridentifikasi. Setelah itu, pada tahap *prototype*, dilakukan perancangan prototipe antarmuka. Tahap terakhir adalah test, di mana rancangan antarmuka diuji langsung kepada responden penelitian untuk mendapatkan umpan balik [5].

User experience (UX) mengacu pada analisis mengenai persepsi dan emosi pengguna saat berinteraksi dengan suatu sistem, termasuk sejauh mana kepuasan yang mereka alami. Oleh karena itu, desain UX dirancang secara spesifik untuk menciptakan pengalaman yang aman sekaligus nyaman bagi penggunanya[6].

Sementara itu, *usability testing* adalah metode untuk mengukur seberapa efisien, efektif, dan memuaskan pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah produk. Secara umum, konsep *usability* mengevaluasi seberapa mudah antarmuka dapat digunakan. Metode ini menjadi salah satu cara untuk mengukur kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem informasi[7].

2. Metode

Metode yang digunakan adalah menggunakan pendekatan *design thinking* yang terdiri dari lima tahap utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*.



Gambar 1. Alur Penelitian

2.1 Empathize

Tahap ini melibatkan pengumpulan informasi melalui pendekatan langsung kepada pengguna untuk memahami kebutuhan dan keinginan mereka. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai kebutuhan pengguna [8].

2.2 Define

Tahap *Define* adalah proses untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah serta kebutuhan yang telah dikumpulkan dan ditentukan pada tahap *empathize* [9].

2.3 Ideate

Tahap *Ideate*, pada tahap ini, motivasi dan kebutuhan pengguna diungkapkan, dan ide-ide dihasilkan melalui proses *brainstorming*. Proses ini penting untuk memahami dengan lebih baik apa yang diinginkan oleh pengguna dan untuk menemukan solusi yang relevan [10].

2.4 Prototype

Setelah mengumpulkan ide-ide, langkah berikutnya adalah tahap *Prototype*, di mana peneliti mulai membangun model awal dari solusi yang diusulkan. Prototipe ini dapat berupa sketsa, model fisik, atau aplikasi digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan solusi tersebut [11]. Mulyono menjelaskan bahwa *prototyping* adalah langkah penting untuk menguji konsep dan mendapatkan umpan balik awal dari pengguna [12]. Prototipe yang dihasilkan harus cukup fleksibel untuk memungkinkan perubahan berdasarkan umpan balik yang diterima.

2.5 Test

Tahap terakhir dalam proses ini adalah Test, di mana prototipe yang telah dikembangkan diuji dengan pengguna nyata untuk menilai efektivitas dan kegunaannya. Huda menekankan bahwa penting untuk menerapkan metode evaluasi yang sistematis, seperti *System Usability Scale (SUS)*, guna mengukur tingkat kepuasan dan efektivitas desain yang telah dibuat [13]. Dengan mengumpulkan data dari pengguna, peneliti dapat melakukan iterasi pada desain dan meningkatkan solusi sebelum peluncuran akhir.

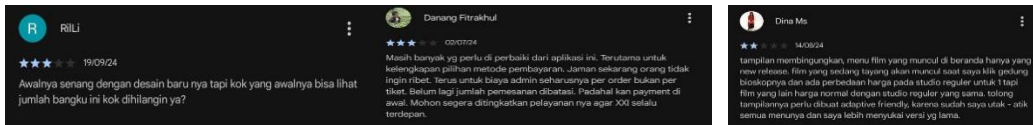
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Empathize

3.1.1 Observasi

Observasi dilakukan untuk memahami secara mendalam pandangan dan kebutuhan pengguna sebelum merumuskan masalah yang perlu diatasi. Selain itu, pengamatan langsung terhadap cara pengguna menggunakan aplikasi M-Tix juga dilakukan. Penulis mengidentifikasi inti permasalahan berdasarkan keluhan yang disampaikan oleh pengguna melalui ulasan di Playstore. Beberapa kendala yang sering muncul meliputi aplikasi yang terkadang berjalan lambat, kesulitan sebagian pengguna dalam mengoperasikan aplikasi, serta adanya biaya admin yang tidak terduga. Di sisi lain, beberapa responden memberikan saran untuk meningkatkan fitur, seperti menambahkan metode pembayaran yang lebih beragam dan menyediakan lebih banyak pilihan film, meskipun ada juga pengguna yang merasa penambahan fitur baru tidak diperlukan.





Gambar 2. Komentar Pengguna di Playstore

3.1.2 Affinity Diagram

Diagram *affinity* dibuat untuk memudahkan dalam merumuskan ide dan langkah-langkah pengembangan berikutnya. Diagram ini digunakan dalam proses desain ulang aplikasi M-Tix dan divisualisasikan sebagaimana terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Affinity

3.2 Define

3.2.1 How Might We

Pendekatan *How Might We* dimulai dengan mengidentifikasi masalah, yang kemudian dikembangkan menjadi pertanyaan untuk merangsang solusi atau langkah yang perlu diambil [14]. Metode ini dikenal juga sebagai teknik inovasi berbasis konseptualisasi, yang memungkinkan ide-ide untuk dieksplorasi secara kreatif dan bebas [15]. Hasil dari proses HMW dalam desain ulang aplikasi M-Tix dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. How Might We

<i>Pain point</i>	<i>How might we</i>
1. Pengguna kesulitan dalam menemukan fitur seperti pencarian film dan pemilihan kursi karena banyak langkah yang harus dilakukan.	1. Menyederhanakan alur navigasi dengan mengurangi jumlah langkah dan menempatkan fitur utama di tempat yang mudah dijangkau.
2. Pembayaran terbatas dengan banyak transaksi yang gagal.	2. Menyediakan filter pencarian berdasarkan kelas atau jadwal untuk memudahkan pengguna menemukan film sesuai preferensi.
3. Desain visual yang kurang memadai, seperti ketiadaan riwayat atau fitur notifikasi.	3. Memperluas metode pembayaran dengan menambahkan berbagai dompet digital dan memastikan transaksi berjalan cepat dan lancar
4. Pengguna merasa kesulitan membeli tiket dalam jumlah banyak dalam satu transaksi.	4. Mendesain ulang antarmuka dengan <i>layout</i> yang lebih rapi, ikon yang jelas, serta meningkatkan kontras untuk mempermudah pembacaan.
5. Pengguna membutuhkan opsi penyesuaian jumlah tiket yang lebih fleksibel.	6. Menambahkan fitur penyesuaian jumlah tiket yang lebih mudah agar pengguna dapat melakukan pembelian dalam jumlah besar dengan mudah.

3.2.2 User Persona

Pada tahap *define*, *user* persona digunakan untuk lebih memahami kebutuhan, karakteristik, dan perilaku pengguna [16]. Dalam penelitian ini, persona yang dipilih adalah Rana Fahmida, seorang mahasiswi yang berasal dari Semarang.

Rana Fahmida

20 Tahun | Mahasiswi | Semarang



GOALS

- Memastikan pengguna dapat menemukan dan menggunakan fitur pencarian film dan pemilihan kursi dengan cepat.
- Memfasilitasi proses pembayaran yang lebih beragam dan stabil untuk mengurangi kegagalan transaksi.
- Mengoptimalkan alur pembelian untuk memungkinkan pengguna membeli banyak tiket dalam satu kali transaksi dengan mudah dan praktis.

PAINT POINT

- Pengguna mengalami kesulitan menemukan fitur seperti pencarian film dan pemilihan kursi.
- Opsi Pembayaran terbatas dan sering terjadi kegagalan transaksi.
- Pengguna merasa sulit ketika ingin membeli tiket dalam jumlah banyak dalam satu kali percobaan.

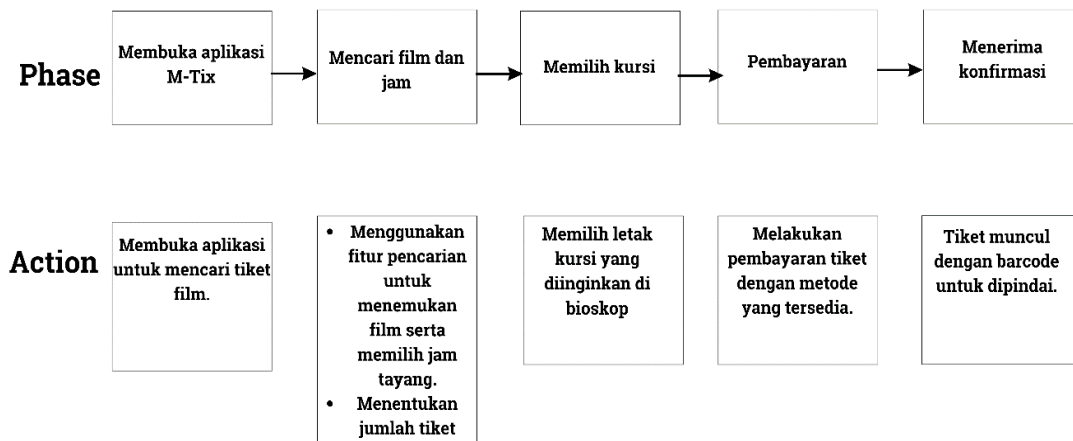
NEEDS

- Pengguna membutuhkan alur navigasi yang cepat dan sederhana untuk menemukan fitur terutama pencarian film dan pemilihan kursi.
- Pengguna membutuhkan lebih banyak metode pembayaran dan transaksi yang dapat diandalkan.
- Pengguna membutuhkan kemudahan untuk melakukan pembelian tiket dalam jumlah banyak dalam satu transaksi.

Gambar 4. User Persona

3.2.3 User Journey Maps

Peta perjalanan pengguna (*user journey map*) bertujuan untuk mendokumentasikan dan memvisualisasikan pengalaman pengguna secara rinci, dari awal hingga akhir interaksi mereka dengan produk atau layanan. Peta ini menggambarkan langkah-langkah yang diambil oleh pengguna M-Tix, khususnya dalam menggunakan fitur pencarian, untuk mencapai tujuan mereka. Berikutnya, tahapan *Phase* dan *Action* dijelaskan.

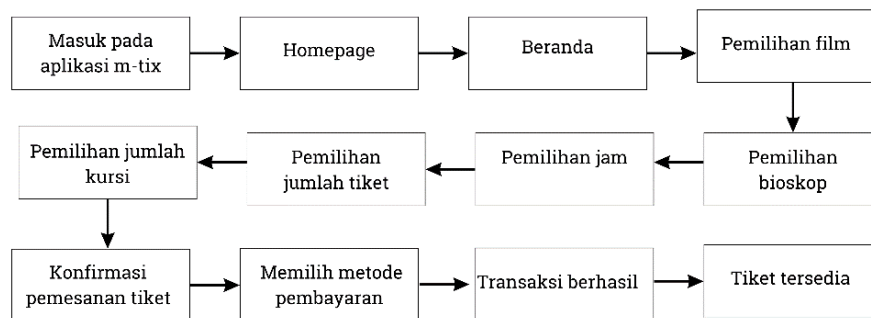


Gambar 5. User Journey Map

3.3 Ideate

3.3.1 User Flow (Alur Pengguna)

Berikut adalah alur pengguna yang dioptimalkan untuk pemesanan tiket pada aplikasi MTix:



Gambar 6. Alur Pengguna

3.3.2 Design System

Design System adalah sekumpulan pedoman dan standar yang digunakan untuk memastikan konsistensi dan keseragaman dalam antarmuka pengguna aplikasi M-Tix.



Gambar 7. Logo M-Tix



Gambar 8. Color Pallete

Warna hijau digunakan karena makna positif dan asosiasi yang kuat dengan alam, kehidupan, pemulihan, dan keseimbangan. Filosofi dan arti dari warna hijau mencerminkan nilai-nilai yang mendukung keharmonisan, kesejahteraan, dan koneksi dengan lingkungan sekitar. Secara keseluruhan, filosofi dan makna dari warna hijau berpusat pada konsep-konsep positif yang mendukung harmoni, kesejahteraan, dan koneksi dengan lingkungan.

Warna putih sering dihubungkan dengan kemurnian, kesucian, dan kebenaran, melambangkan keadaan yang bersih, tanpa noda, dan ideal. Selain itu, putih dipandang sebagai warna yang merefleksikan segala warna, simbol pencerahan dan pemahaman yang mendalam.

Roboto Thin
Roboto Light
Roboto Regular
Roboto Medium
Roboto Bold
Roboto Black
Roboto Thin Italic
Roboto Light Italic
Roboto Italic
Roboto Medium Italic
Roboto Bold Italic
Roboto Black Italic

Gambar 9. Font Roboto

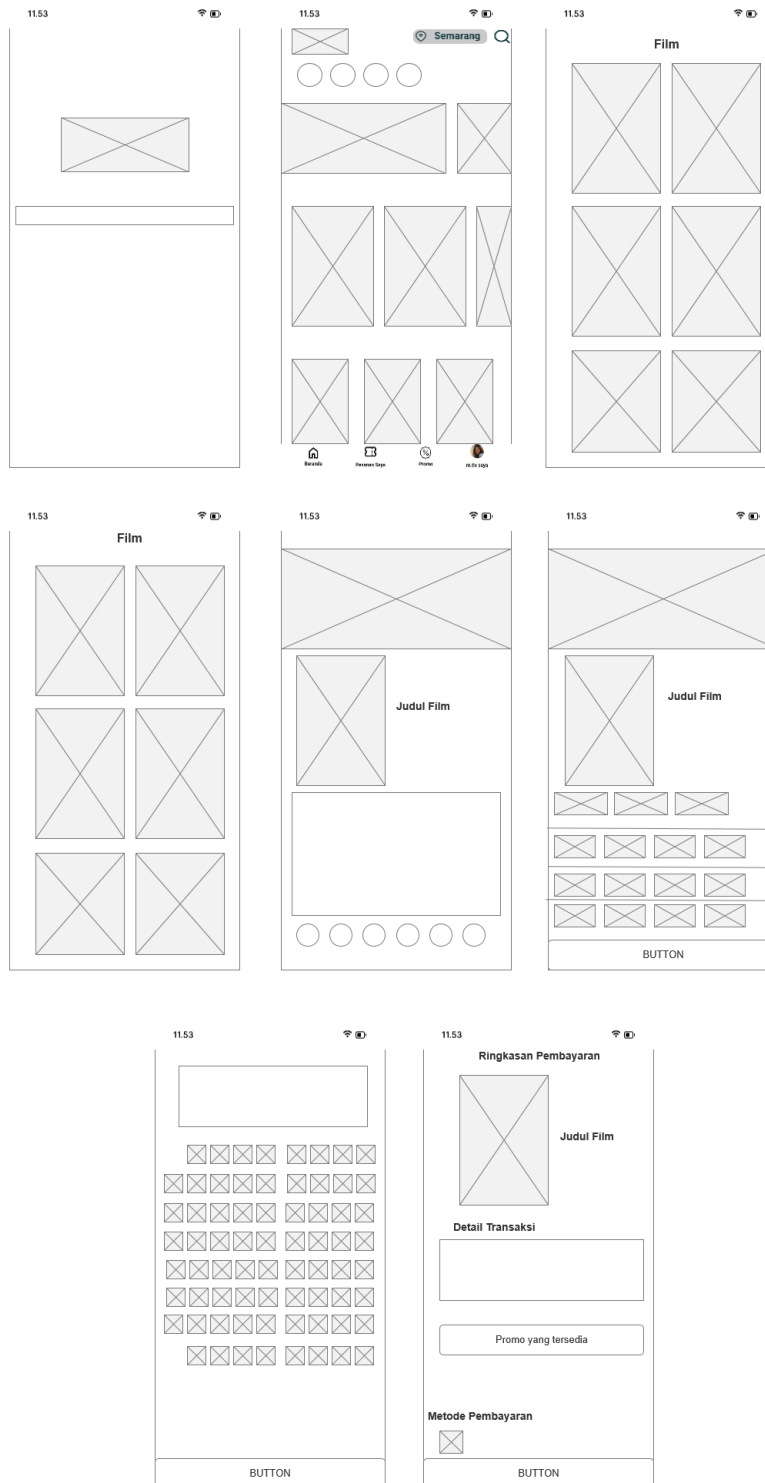
Roboto adalah *font* sans-serif yang sangat populer, dirancang dengan tujuan untuk memberikan keterbacaan yang jelas dan pengalaman visual yang konsisten di berbagai platform digital modern.

3.4 Prototype

Pada tahap ini dilakukan perancangan desain antar muka dari pembaharuan aplikasi MTix. Pada tahap desain antarmuka aplikasi MTix, terdapat dua pendekatan *prototyping* yang digunakan, yaitu *low fidelity* dan *high fidelity*.

3.4.1 Low Fidelity

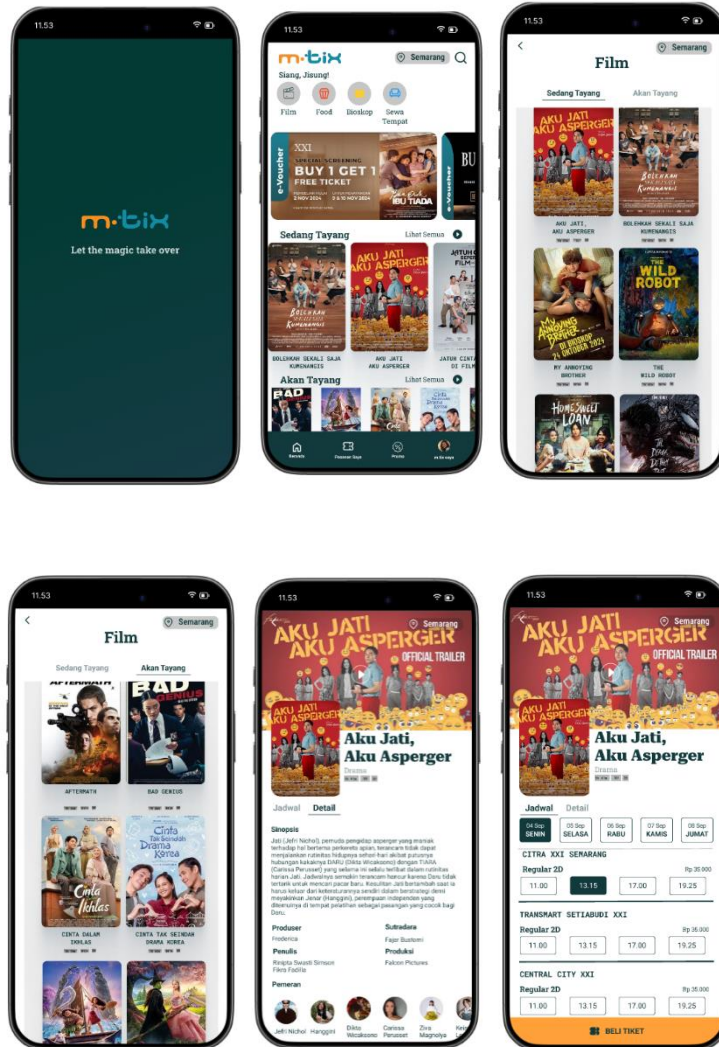
Pendekatan desain *low fidelity* merupakan metode yang sederhana dan tidak menonjolkan detail secara mendalam. Prototipe dalam kategori ini umumnya dibuat secara manual, memanfaatkan alat seperti pensil dan kertas atau perangkat lunak desain yang mudah digunakan, contohnya Balsamiq. Fokus utamanya adalah menggambarkan ide dan alur dasar tanpa memperhatikan elemen visual yang kompleks.

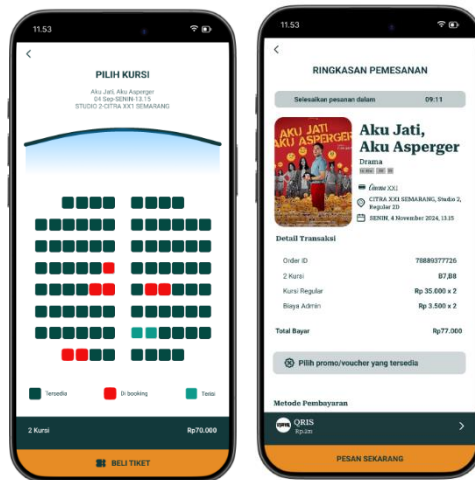


Gambar 10. *Low Fidelity*

3.4.2 High Fidelity

High Fidelity adalah representasi yang sangat mendekati produk akhir, baik dalam hal tampilan visual maupun perilaku dan interaksi pengguna. Tahap ini melibatkan elemen-elemen visual seperti warna, ikon, tipografi, navigasi, serta fitur interaktif seperti animasi dan transisi. *Prototype* ini sering digunakan pada tahap pengujian lanjutan atau validasi desain untuk memastikan bahwa hasilnya dapat diuji secara realistis. Dengan menggunakan pendekatan ini, umpan balik yang lebih detail akan diperoleh, serta membantu memastikan desain sesuai dengan tujuan yang diharapkan.





Gambar 11. High Fidelity

3.4.3 Prototyping

Pada tahap ini, dirancang berbagai halaman antarmuka klien yang saling terhubung. Proses ini bertujuan memastikan setiap elemen dalam *user interface* berfungsi dengan optimal, memungkinkan responden untuk berinteraksi secara menyeluruh dengan model yang telah disusun.

3.5 Test

Pada langkah ini, evaluasi dilakukan menggunakan dua pendekatan, yaitu *Single Ease Question* (SEQ) dan *System Usability Scale* (SUS). Sepuluh responden diminta mengisi kuesioner yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang pengalaman mereka. Setiap item dalam kuesioner memiliki bobot nilai tertentu. Proses ini bertujuan untuk menilai sejauh mana perbaikan yang diterapkan telah memenuhi kebutuhan pengguna, sekaligus memastikan efektivitas solusi dalam menyelesaikan masalah yang sebelumnya telah diidentifikasi.

3.5.1 Single Ease Question (SEQ)

Pada tahap ini dilakukan pengujian menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ), di mana responden diminta untuk menjawab 10 pertanyaan. Kuesioner diisi oleh 10 orang, dan setiap pertanyaan diberi skor antara 1 hingga 7.



Gambar 12. Skala Likert

Setelah dilakukan pengujian pada setiap tugas dan pemberian kuesioner SEQ, informasi dari responden terkait setiap tugas berhasil dikumpulkan. Hasil dari SEQ biasanya dijelaskan dengan cara menghitung rata-rata penilaian dari responden (misalnya, pada pengujian kemudahan penggunaan terdapat 10 tugas, maka akan ada 10 skor SEQ).

$$SEQ = \frac{\text{Total Poin Keseluruhan}}{\text{Jumlah Responden}}$$

Tabel 2. Hasil Perhitungan SEQ

SEQ	NILAI SEQ RESPONDEN										NILAI SKOR
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	
T1	4	6	6	4	3	3	6	3	4	2	4,1
T2	7	5	6	6	7	7	5	6	5	7	6,1
T3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
T4	6	5	6	6	7	6	5	4	5	6	5,6
T5	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
T6	5	5	5	5	5	6	5	5	4	7	5,2
T7	7	6	6	6	7	6	6	5	5	4	5,8
T8	7	6	6	5	7	6	4	6	4	3	5,4
T9	7	6	5	7	7	5	4	5	5	5	5,6
T10	5	4	5	7	6	4	3	4	4	5	4,7
HASIL SKOR											5,35

3.5.2 System Usability Scale (SUS)

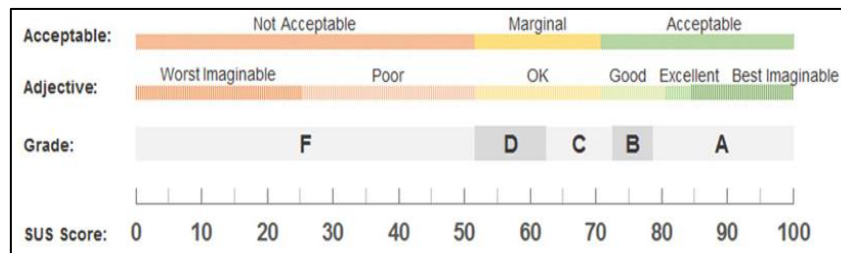
Pada tahap ini dilakukan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Responden diminta menjawab pertanyaan sebanyak 10 butir. Jumlah responden yang mengisi kuesioner ada 10 orang. Masing-masing pertanyaan memiliki skor penilaian antara 1 hingga 5.

- Untuk pertanyaan dengan nomor ganjil, skor yang diberikan dikurangi 1. [Penilaian pengguna - 1 = skor pertanyaan]. Sementara itu, untuk pertanyaan dengan nomor genap, skor dihitung dengan mengurangi angka 5 dari skor yang diberikan. [5 - Penilaian pengguna = skor pertanyaan].
- Setelah itu, hasil skor dari setiap pertanyaan dijumlahkan untuk masing-masing responden, kemudian hasilnya dikalikan dengan 2,5. [[Skor pertanyaan 1] + [Skor pertanyaan 2] + ... + [Skor pertanyaan n]] * 2,5 = skor responden.
- Terakhir, jumlahkan semua skor yang telah dihitung dari setiap responden, lalu tentukan rata-rata dari semua responden yang terlibat dalam pengujian tersebut.

$$\text{Hasil Skor SUS} = \frac{\text{Total Skor Responden}}{\text{Jumlah Responden}}$$

Tabel 3. Hasil Perhitungan SUS

SUS	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SKOR	SKOR X 2,5
R1	3	3	3	2	3	4	2	4	3	4	31	77,5
R2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	1	28	70
R3	3	4	5	4	3	4	4	4	4	4	39	97,5
R4	4	4	4	2	3	2	4	4	4	2	33	82,5
R5	2	2	2	0	3	3	1	3	3	0	19	47,5
R6	2	3	3	1	1	3	1	4	3	0	21	52,5
R7	3	3	2	3	3	3	2	4	1	2	28	70
R8	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R10	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
NILAI SKOR RATA- RATA											78,5	



Gambar 13. Skala Interpretasi Hasil Skor SUS

Berdasarkan hasil pada Tabel 3, nilai rata-rata *System Usability Scale* (SUS) yang diperoleh adalah 78,5. Jika merujuk pada standar interpretasi *usability*, skor tersebut tergolong dalam kategori “above average” atau di atas rata-rata. Lebih jauh, angka ini termasuk dalam klasifikasi “Good” *usability* menurut panduan interpretasi SUS, yang menunjukkan bahwa antarmuka hasil redesain mampu memberikan pengalaman yang lebih efektif, efisien, dan memuaskan bagi pengguna.

Di sisi lain, untuk metrik *Single Ease Question* (SEQ), tercatat skor rata-rata sebesar 5,35. Dalam standar penilaian umum, skor di atas 5 mengindikasikan bahwa pengguna menilai tugas cukup mudah untuk diselesaikan. Skala SEQ sendiri berkisar antara 1 (sangat sulit) hingga 7 (sangat mudah), sehingga skor 5,35 menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa cukup nyaman dalam menyelesaikan tugas, meskipun mungkin masih terdapat sedikit hambatan di beberapa bagian interaksi.

Jika dibandingkan dengan tolok ukur standar, skor SUS sebesar 78,5 melampaui batas ambang 68 dan termasuk kategori “Good”. Demikian pula, skor SEQ 5,35 yang melebihi ambang batas 5 menunjukkan bahwa antarmuka baru tidak menimbulkan kendala berarti. Oleh karena itu, temuan ini dapat menjadi dasar dalam pengembangan antarmuka digital berbasis kebutuhan pengguna dan peningkatan aspek *usability*.

4. Kesimpulan

Dari serangkaian pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa upaya untuk mendesain ulang antarmuka aplikasi M-Tix dengan pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan pengguna mampu memberikan hasil yang signifikan. Antarmuka baru ini terbukti lebih mudah dipahami dan digunakan, sehingga membuat proses pemesanan tiket menjadi lebih cepat dan menyenangkan. Peningkatan ini berdampak langsung pada meningkatnya kepuasan pengguna secara keseluruhan. Meski demikian, hasil ini bukan akhir dari proses pengembangan. Masih terbuka peluang untuk melakukan penyempurnaan, khususnya pada fitur-fitur yang mendukung personalisasi dan kemudahan akses bagi berbagai jenis pengguna. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut tetap perlu dilakukan agar aplikasi semakin adaptif terhadap kebutuhan dan harapan pengguna di masa depan.

5. Referensi

- [1] M. Tuti and S. Jihan, "Penggunaan TID-ID untuk Menonton di Sinema XXI pada Masa Pandemi Covid-19," *Jkbm (Jurnal Konsep Bisnis Dan Manajemen)*, vol. 7, no. 2, pp. 215–226, 2021, doi: 10.31289/jkbm.v7i2.5255.
- [2] F. B. Andhika, I. Purnamasari, and A. Rizal, "Rancang ulang user interface dan user experience aplikasi m-tix dengan metode design thinking," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 2, pp. 19134–19142, 2023.
- [3] Tuti Yuniza, Sarwo Derta, Supratman Zakir, and Riri Okra, "Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Aplikasi Powtoon Di Ma Muhammadiyah Talu," *J. Ilm. Sist. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 23–34, 2023, doi: 10.55606/juisik.v3i1.410.
- [4] L. Setiyani and E. Tjandra, "UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang)," *Int. J. Sci. Technol. Manag.*, vol. 3, no. 3, pp. 690–702, 2022, doi: 10.46729/ijstm.v3i3.505.
- [5] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking," *Log. J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 839–853, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193>
- [6] A. Rachman, B. S. Salim, A. Sodik, J. Iswanto, A. R. Vanchapo, and M. A. Manuhutu, "Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking," *J. Pendidik. Tambusai Fak. Ilmu Pendidik. Univ. Pahlawan*, vol. 7, no. 2, pp. 9288–9288, 2023, [Online]. Available: <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/7807>
- [7] H. Shafwanto, R. Mayasari, and M. Jajuli, "Analisis user experience pada website informatika UNSIKA di perangkat mobile menggunakan metode usability testing," *Innov. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 5, pp. 338–350, 2023.
- [8] F. E. Putri, M. F. Zelvia, N. R. A. C. Kumala, and K. Khusaini, "Metode Design Thinking pada Perancangan Media Pembelajaran Ular Tangga IPA (ULTAPA) sebagai Peluang Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa SMP," *J. Innov. Teach. Prof.*, vol. 2, no. 1, pp. 55–64, 2024, doi: 10.17977/um084v2i12024p55-64.
- [9] B. Suratno and J. Shafira, "Development of User Interface/User Experience using Design Thinking Approach for GMS Service Company," *J. Inf. Syst. Informatics*, vol. 4, no. 2, pp. 469–494, 2022, doi: 10.51519/journalisi.v4i2.344.
- [10] H. Ilham, B. Wijayanto, and S. P. Rahayu, "Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University," *J. Tek. Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 17–26, 2021, doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.1.30.
- [11] M. A. Maricar, D. Pramana, and E. Edwar, "Pengujian Prototype Pemesanan Creative Gift Menggunakan HEART Framework," *J. Media Inform. Budidarma*, vol. 6, no. 2, p. 1166, 2022, doi: 10.30865/mib.v6i2.3982.

- [12] G. Mulyono, C. Y. Y. Eunice, I. Georgina, and C. K. Purnomo, "The Design of Indonesian Furniture as a Solution to Human Life Balance Issues Post-COVID-19 Pandemic," *Int. J. Glob. Optim. Its Appl.*, vol. 2, no. 2, pp. 135–141, 2023, doi: 10.56225/ijgoia.v2i2.199.
- [13] B. Huda *et al.*, "Implementation of UI/UX the Design Thinking Approach Method in Inventory Information System," *E3S Web Conf.*, vol. 448, 2023, doi: 10.1051/e3sconf/202344802005.
- [14] R. Fahrudin, G. A. N. Pongdatu, A. Rahman, C. F. Palembang, and S. Wahyuddin, "UI/UX development using design thinking method," *AIP Conf. Proc.*, vol. 2867, no. 1, p. 30003, Oct. 2024, doi: 10.1063/5.0224340.
- [15] J. L. Reva Eka Prasetyo, Tan Amelia, "Analisis dan Perancangan User Interface dan User Experience Pada Startup Picnicker dengan Pendekatan User Persona Berbasis Design Thinking," *Univ. Din.*, vol. 33, no. 1, pp. 1–12, 2022.
- [16] A. C. Billan, D. Kurniawan, A. Rifai, E. Sevtiyuni, and A. Meiriza, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan Prototype UI/UX Pada Pelacak Kendaraan Operasional Dengan Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus Penerapan Pada Instansi BUMN)," *Media Online*, vol. 4, no. 5, pp. 2596–2606, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i5.1843.
- [17] P. J. Idota, S. H. Wijoyo, and Y. T. Mursityo, "Evaluasi Aspek Usability pada Situs MyAlkes menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 6, p. 2820, 2023, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/13064>
- [18] J. Manajemen, S. Informasi, A. L. Dyayu, and H. Yani, "Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS)," vol. 3, pp. 395–404, 2023.