

# Perancangan User Interface Fitur New User Journey Dan Referral Program Aplikasi Superapp Menggunakan Metode Design Thinking

Yohani Baptista Hendy<sup>1</sup>, Generosa Lukhayu Pritalia<sup>2</sup>, Flourensia Spty Rahayu<sup>3</sup>,  
Elvania Pranisti<sup>4</sup>, Steven Christianto<sup>\*5</sup>

<sup>1-5</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail: 211711020@students.uajy.ac.id<sup>1</sup>, generosa.pritalia@uajy.ac.id<sup>2</sup>,  
spty.rahayu@uajy.ac.id<sup>3</sup>, 231712660@students.uajy.ac.id<sup>4</sup>,  
231712215@students.uajy.ac.id<sup>5</sup>

**Abstrak.** Aplikasi SuperApp merupakan sarana utama perusahaan PT. Krakatau Karya Abadi dalam menyediakan informasi dan layanan kepada pengguna. Perusahaan menyajikan informasi, fitur, produk dan layanan, dan berbagai hal lainnya kepada pengguna melalui aplikasi SuperApp. Diketahui aplikasi belum mencapai target monthly active users selama quarter tiga, sehingga perusahaan berencana menambahkan fitur baru pada aplikasi yaitu new user journey dan referral program. Pengembangan dua fitur ini memerlukan tampilan user interface yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Namun, tampilan user interface untuk dua fitur ini belum ada, sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang user interface fitur new user journey dan referral program yang menarik dan user-friendly. Metode yang digunakan yaitu design thinking dengan pendekatan pada manusia berdasarkan karakteristik, psikologis, dan persepsi manusia. Hasil dari penelitian ini adalah prototype yang telah diuji dan dievaluasi menggunakan Single Ease Question dengan rata – rata nilai lebih dari 6 yang menunjukkan bahwa desain dapat dikategorikan mudah digunakan dan pengguna merasa puas dengan desain prototype yang telah dibuat.

**Kata kunci:** perancangan ui, superapp, design thinking, single ease question.

**Abstract.** The SuperApp application is the main tool used by PT Krakatau Karya Abadi to provide information and services to users. The company presents information, features, products and services, and various other things to users through the SuperApp application. It is known that the application has not reached the target of monthly active user during the third quarter, so the company plans to add new features to the application, namely the new user journey and referral program. The development of these two features requires a user interface that meets the needs and expectations of users. However, the user interface for both features does not yet exist, so the purpose of this research is to design an attractive and user friendly user interface for the new user journey and referral program features. The method used is design thinking with a human approach based on human characteristics, psychology, and perception. The result of this research is a prototype that has been tested and evaluated using the Single Ease Question with an average value of more than 6 which shows that the design can be categorized as easy to use and users are satisfied with the prototype design that has been made.

**Keywords:** ui design, superapp, design thinking, single ease question .

## 1. Pendahuluan

PT Krakatau Karya Abadi merupakan perusahaan rintisan yang mengembangkan aplikasi **SuperApp** sebagai platform *social commerce* untuk meningkatkan efisiensi distribusi sembako dan produk kebutuhan rumah tangga. SuperApp berfokus pada pemerataan akses distribusi di kota tingkat dua dan tiga hingga wilayah pedesaan di Indonesia dengan membangun jaringan agen distribusi lokal.

Melalui pendekatan ini, perusahaan berupaya menekan disparitas harga serta mendorong pemberdayaan ekonomi masyarakat dengan menjadikan penduduk lokal sebagai agen mandiri dalam ekosistem SuperApp.

SuperApp menyediakan dua skema transaksi, yaitu pembelian langsung oleh pengguna melalui aplikasi serta pembelian yang difasilitasi oleh **Super Agen** bagi masyarakat yang belum terbiasa dengan teknologi digital. Model ini memungkinkan akses layanan tetap inklusif dan menjangkau segmen pengguna yang lebih luas. Sebagai kanal utama interaksi antara perusahaan dan pengguna, aplikasi SuperApp memegang peranan penting dalam penyampaian informasi, layanan, serta pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Namun, berdasarkan evaluasi performa aplikasi, target **monthly active users (MAU)** pada kuartal ketiga belum tercapai. Selain itu, data menunjukkan bahwa rata-rata persentase pengguna yang berhasil melakukan registrasi setelah mengunduh aplikasi (*install to register*) hanya mencapai 22%. Kondisi ini mengindikasikan adanya permasalahan pada tahap awal interaksi pengguna dengan aplikasi. Hasil survei kepada calon pengguna menunjukkan bahwa sebagian pengguna tidak memahami bahwa SuperApp merupakan platform *social commerce*, yang disebabkan oleh keterbatasan informasi dan *touch point* pada aplikasi. Mispersepsi tersebut berdampak pada rendahnya minat pengguna untuk melanjutkan ke tahap registrasi.

Di sisi lain, hasil survei kepada pengguna aktif menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna mengenal SuperApp melalui rekomendasi dari teman, keluarga, atau kerabat. Temuan ini menegaskan bahwa strategi *word-of-mouth* memiliki pengaruh signifikan dalam penyebaran aplikasi. Meskipun demikian, SuperApp belum menyediakan fitur khusus yang dapat memfasilitasi pengguna untuk membagikan aplikasi secara sistematis dan terintegrasi, sehingga potensi penyebaran organik belum dimanfaatkan secara optimal.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, SuperApp merencanakan pengembangan fitur **new user journey** dan **referral program**. Kedua fitur ini diharapkan dapat memperjelas alur awal penggunaan aplikasi serta mendorong pengguna untuk merekomendasikan SuperApp kepada calon pengguna lainnya. Namun, hingga saat ini perusahaan belum memiliki rancangan **user interface** yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan fitur tersebut. Padahal, perancangan user interface memiliki peran krusial sebagai jembatan antara sistem dan pengguna melalui elemen visual seperti tata letak, warna, tipografi, serta komponen interaktif yang memengaruhi kemudahan navigasi dan pengalaman pengguna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang tampilan **user interface** pada fitur new user journey dan referral program aplikasi SuperApp menggunakan metode **design thinking**. Metode ini dipilih karena menekankan pendekatan berpusat pada pengguna (*user-centered design*) melalui tahapan empati, perumusan masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan desain user interface yang menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna dan identitas merek SuperApp, sehingga dapat menjadi pedoman dalam pengembangan fitur aplikasi dan berkontribusi pada peningkatan *monthly active users* serta persentase *install to register*.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada periode September hingga Desember 2024 dan bertempat di **PT Krakatau Karya Abadi**, yang berlokasi di Surabaya, Jawa Timur. Objek penelitian berfokus pada perancangan tampilan **user interface** untuk fitur new user journey dan referral program pada aplikasi SuperApp.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah **design thinking**, yaitu pendekatan pemecahan masalah yang berorientasi pada manusia (*human-centered approach*) dan menekankan pada inovasi berbasis kebutuhan serta pengalaman pengguna. Metode ini dipilih karena dinilai mampu menghasilkan solusi desain yang relevan, efektif, dan sesuai dengan konteks penggunaan aplikasi digital. Tahapan design thinking yang diterapkan meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan test.

Tahap empathize dilakukan untuk memahami kebutuhan, permasalahan, serta ekspektasi pengguna terhadap aplikasi SuperApp. Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan melalui studi

literatur dan wawancara semi-terstruktur. Studi literatur digunakan untuk memperoleh landasan teori dan referensi dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan perancangan user interface dan metode design thinking. Sementara itu, wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan pihak perusahaan untuk menggali informasi secara mendalam, dengan tetap memberikan fleksibilitas bagi peneliti dalam mengembangkan pertanyaan selama proses wawancara berlangsung.

Selanjutnya, pada tahap define, data yang diperoleh dari tahap sebelumnya dianalisis untuk mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan utama yang dialami pengguna. Perumusan masalah ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses perancangan desain difokuskan pada isu yang paling relevan dan berdampak terhadap peningkatan pengalaman pengguna.

Tahap ideate dilakukan dengan menghasilkan berbagai gagasan solusi melalui proses brainstorming bersama pihak terkait. Pada tahap ini, peneliti merancang konsep fitur, alur penggunaan, serta komponen antarmuka yang dibutuhkan dalam fitur new user journey dan referral program. Selain itu, pemodelan sistem dilakukan menggunakan use case diagram dan activity diagram untuk memvisualisasikan interaksi pengguna dengan sistem serta alur aktivitas yang terjadi. Perancangan juga didukung oleh penyusunan UI style guide sebagai acuan konsistensi elemen visual, serta pembuatan wireframe untuk menggambarkan struktur awal tampilan antarmuka sebelum masuk ke tahap desain detail. Wireframe dalam penelitian ini dibuat menggunakan aplikasi Balsamiq.

Tahap prototype dilakukan dengan mengembangkan rancangan desain antarmuka ke dalam bentuk prototipe interaktif menggunakan aplikasi Figma. Prototipe ini berfungsi sebagai representasi visual dari solusi desain yang diusulkan dan digunakan sebagai media evaluasi sebelum implementasi lebih lanjut.

Tahap terakhir adalah test, yaitu pengujian dan evaluasi terhadap prototipe yang telah dibuat. Pengujian dilakukan menggunakan metode **usability testing** dengan pendekatan **Single Ease Question (SEQ)** dan pertanyaan evaluasi tertutup. SEQ menggunakan skala penilaian 1 hingga 7 untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu, sementara pertanyaan evaluasi menggunakan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Pengujian dilakukan terhadap **30 responden** pengguna aplikasi SuperApp melalui kuesioner daring. Selain itu, wawancara lanjutan juga dilakukan dengan beberapa pengguna dan stakeholder untuk memperoleh masukan kualitatif yang lebih mendalam sebagai dasar perbaikan desain. Penyusunan instrumen evaluasi pada penelitian ini mengacu pada penelitian sebelumnya yang relevan.

**Tabel 1.** Daftar Pertanyaan *Single Ease Question*

No.	Task
1.	Melakukan registrasi
2.	Menampilkan halaman bantuan
3.	Menampilkan area Super
4.	Menampilkan dan memahami syarat dan ketentuan program
5.	Menampilkan dan memahami skema hadiah program <i>referral</i>
6.	Membagikan kode <i>referral</i>
7.	Menggunakan kode <i>referral</i> pada menu <i>referral</i>
8.	Menggunakan kode <i>referral</i> pada saat registrasi

**Tabel 2.** Daftar Pertanyaan Evaluasi

No.	Pertanyaan
1.	Tampilan fitur secara keseluruhan telah cocok dan nyaman?
2.	Tata letak dari penulisan, penempatan konten, serta ukuran konten cocok dan nyaman?
3.	Perpaduan warna cocok dan nyaman?

4.	Ukuran font yang digunakan cocok dan nyaman?
5.	Pengguna merasa kebingungan saat menggunakan fitur?
6.	Apakah alur penggunaan setiap halaman mudah dipahami?
7.	Seluruh informasi yang tersedia pada fitur mudah untuk dipahami?

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Literature Studies

Studi literatur merupakan tahapan awal dalam proses pengumpulan data penelitian. Pada tahap ini, penulis menghimpun berbagai referensi dan informasi yang relevan dengan menelaah hasil-hasil penelitian sebelumnya. Tujuan dilakukannya studi literatur adalah untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai konteks penelitian, landasan teori, serta temuan-temuan yang telah dihasilkan pada penelitian terdahulu dalam bidang yang sama. Selain itu, studi literatur juga digunakan untuk mengidentifikasi keterbatasan, celah penelitian, maupun permasalahan yang belum terjawab, sehingga dapat dijadikan dasar dalam pengembangan penelitian lanjutan yang lebih mendalam.

#### 3.2 Interview

Wawancara dilaksanakan secara luring pada tanggal 18 Oktober 2024 di Kantor SuperApp. Kegiatan wawancara ini melibatkan dua narasumber, yaitu Tiara selaku UX Researcher dari Tim Product Tech dan Ricky selaku Senior Associate Product Manager. Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi terkait berbagai kendala yang dialami pengguna selama menggunakan aplikasi, kebutuhan pengembangan fitur, ekspektasi yang diharapkan, kelemahan pada fitur yang telah tersedia, serta kebutuhan data yang diperlukan untuk pengembangan fitur baru.

**Tabel 3.** Hasil Wawancara

No.	Narasumber	Kesimpulan
1.	Tiara [UX Researcher]	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Automatic direct link</i> yang mengarahkan <i>user</i> untuk <i>install</i> aplikasi belum ada</li> <li>2. Ingin <i>boosting daily active user</i> dan <i>monthly active user</i></li> <li>3. Kurang <i>touch point awareness</i> nya tentang promo dan produk – produk yang ada di Super</li> <li>4. Tidak ada <i>trigger</i> untuk melakukan registrasi</li> <li>5. Perlu meningkatkan <i>awareness</i> Super ke <i>new user</i> dengan <i>referral</i></li> <li>6. Ekspektasi fitur <i>referral</i> yaitu dapat membagikan aplikasi Super ke calon pengguna dan sebagai <i>trigger</i>/motivasi lebih buat <i>install</i> dan registrasi</li> <li>7. Ekspektasi <i>new user journey</i> yaitu <i>new user</i> bisa lebih termotivasi untuk punya akun dan belanja di Super</li> <li>8. Pertimbangkan kemungkinan terjadinya <i>fraud</i></li> <li>9. <i>Collect internal</i> dan <i>external</i> data untuk mendukung pembuatan fitur dan <i>benefit</i> yang akan diberikan</li> </ol>

		<p>10. <i>Awareness</i> terkait apa itu aplikasi Super belum ada</p> <p>11. Perhatikan skema <i>reward</i></p> <p>12. <i>Placement</i> fitur <i>referral</i> di menu profil/akun</p> <p>13. Peraturan desain seperti pewarnaan, font, space sudah ada dari Super</p>
2.	Ricky [Senior Associate Product Manager]	<p>1. Panduan atau informasi masih kurang</p> <p>2. Kurang insentif atau kurang touch point buat user yang pertama kali install</p> <p>3. Belum tersedianya fitur <i>referral</i> untuk memudahkan pengguna berbagi aplikasi Super</p> <p>4. Ekspetasi fitur new user journey yaitu user bisa lihat produk dan harga sebelum melakukan registrasi</p> <p>5. Considering benefit sebagai pembagi kode dan penerima kode <i>referral</i></p> <p>6. Area Super bisa diketahui saat registrasi</p> <p>7. Ekspetasinya number of install, number of register, dan first transact user meningkat.</p> <p>8. Pertimbangkan fraud yang mungkin berpotensi</p> <p>9. Desainnya harus catchy dan informasinya jelas</p>

### 3.3 Problem Definition

Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil wawancara dan studi literatur. Tahap pendefinisian masalah bertujuan agar penelitian tetap berfokus pada permasalahan utama yang perlu diselesaikan. Berikut merupakan hasil pendefinisian masalah dalam penelitian ini.

**Tabel 4.** Pendefinisian Masalah

Permasalahan	Pilihan Solusi
1. <i>Automatic direct link</i> yang mengarahkan <i>user</i> untuk <i>install</i> aplikasi belum ada	a. Penambahan fitur <i>referral</i> dengan <i>direct link</i> yang mengarah ke <i>play store</i> aplikasi SuperApp
2. Tidak ada <i>trigger</i> untuk melakukan registrasi	a. Menambahkan informasi produk dan harga pada homepage sebelum diarahkan ke halaman registrasi
3. <i>Awareness</i> terkait apa itu aplikasi Super belum ada	b. Sebelum diarahkan ke halaman registrasi, ditambahkan penjelasan singkat terkait aplikasi SuperApp
4. Panduan atau informasi masih kurang	a. Informasi mengenai panduan penggunaan aplikasi diinput secara singkat dan jelas pada halaman bantuan b. Sebelum diarahkan ke halaman registrasi, diberikan tutorial singkat penggunaan aplikasi dalam bentuk slide
5. Kurang insentif atau kurang <i>touch point</i> buat <i>user</i> yang pertama kali install	a. Menyediakan reward berupa Superkoin kepada pengguna baru yang menggunakan kode <i>referral</i> b. Highlight voucher diskon khusus pengguna baru
<b>Permasalahan</b>	<b>Pilihan Solusi</b>

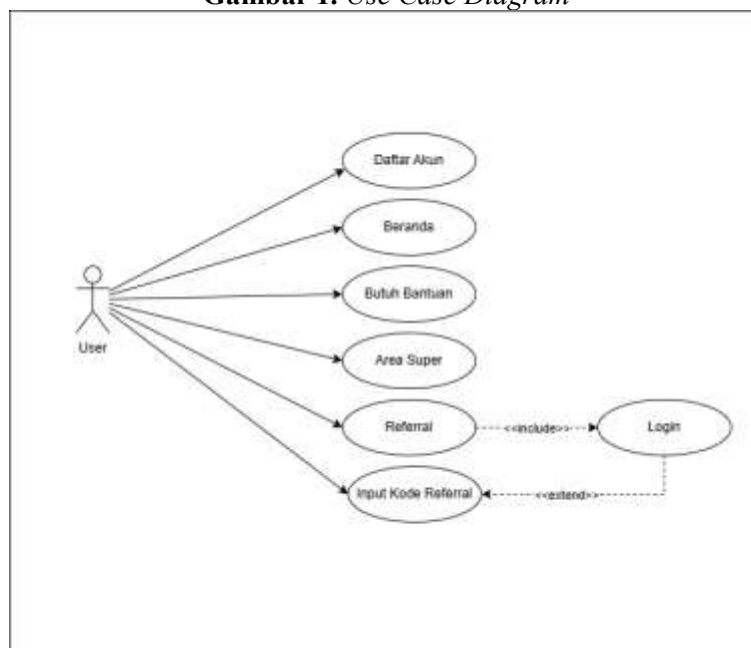
### 3.4 Brainstorming

Tahap brainstorming dilakukan bersama narasumber yaitu Tiara sebagai UX Researcher Tim Product Tech dan Ricky sebagai Senior Associate Product Manager. Dalam penelitian ini, peneliti berhubungan langsung dengan tim product tech karena UI aplikasi SuperApp dikelola oleh divisi product tech sehingga proses tukar pendapat terkait tampilan aplikasi menyesuaikan kebutuhan dari divisi product tech. .

### *3.5 Use Case Diagram*

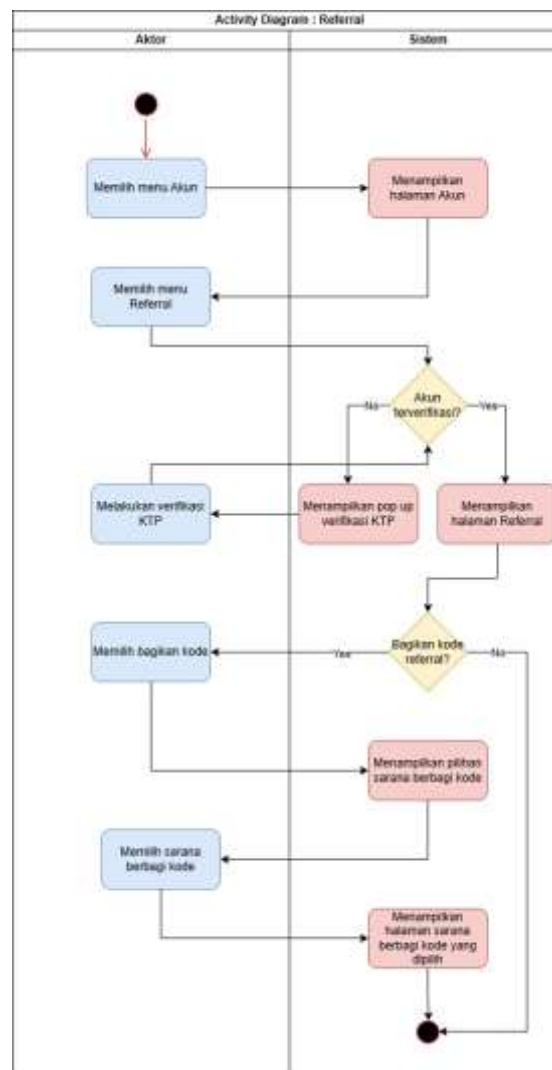
Penyusunan use case diagram dilakukan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem. Dalam penelitian ini, pengguna yang dimaksud adalah calon pengguna aplikasi SuperApp. Diagram use case yang disajikan memberikan gambaran mengenai kebutuhan fungsional sistem secara lebih rinci.

**Gambar 1.** *Use Case Diagram*



### *3.6 Activity Diagram*

**Gambar 2.** *Activity Diagram Referral*



Activity diagram digunakan untuk memodelkan alur interaksi pengguna pada fitur utama SuperApp, khususnya pada proses registrasi, beranda, bantuan, area jangkauan, dan referral.

- **Daftar Akun:** Alur dimulai dari perizinan lokasi, pengisian data akun, validasi sistem, hingga aktivasi akun melalui kode verifikasi. Sistem memberikan umpan balik jika data tidak valid atau kode tidak diterima.
- **Beranda:** Pengguna yang telah login dapat langsung mengakses konten utama, sedangkan pengguna belum login diarahkan ke halaman autentikasi sebelum memilih produk.
- **Butuh Bantuan:** Pengguna dapat mengakses halaman bantuan setelah melewati perizinan lokasi dan masuk ke beranda.
- **Area Super:** Sistem menampilkan informasi area jangkauan apabila pengguna berada di luar area layanan.
- **Referral & Input Kode:** Akses referral hanya tersedia bagi pengguna terverifikasi. Kode ajak teman dapat digunakan saat registrasi maupun setelah akun aktif, dengan proses validasi oleh sistem.

Secara keseluruhan, activity diagram menggambarkan alur yang adaptif terhadap status login, lokasi pengguna, dan kelengkapan verifikasi.

### *3.7 UI Style Guide*

UI Style Guide disusun untuk menjaga konsistensi desain antarmuka. Panduan ini mencakup penggunaan tipografi **Figtree** dengan variasi ukuran dan berat huruf, serta palet warna utama dan sekunder yang mengacu pada guideline resmi aplikasi Super. Panduan ini menjadi acuan dalam perancangan wireframe dan prototype agar tampilan tetap seragam dan mudah dikenali.

### 3.8 Wireframe Design

Wireframe dirancang untuk merepresentasikan struktur dan tata letak antarmuka sebelum masuk tahap visual detail. Wireframe mencakup halaman perizinan lokasi, beranda (berdasarkan status login dan area), produk rekomendasi, produk spesial, daftar akun, bantuan, area Super, menu akun, referral, dan input kode ajak teman.

Perancangan wireframe menekankan kejelasan navigasi, hierarki informasi, serta perbedaan alur antara pengguna dalam dan luar area jangkauan..

### 3.9 Prototyping

Prototype dibuat berdasarkan wireframe dan alur hasil diskusi dengan tim product tech. Prototype menampilkan simulasi interaksi nyata pengguna pada setiap fitur utama, termasuk skenario new user journey dan referral program. Perbedaan tampilan sebelum dan sesudah login serta kondisi area jangkauan divisualisasikan untuk menguji kelayakan desain sebelum pengujian usability.

### 3.10 Pengujian dan Evaluasi

#### a. Pengujian Desain Awal

Pengujian menggunakan metode Single Ease Question (SEQ) menunjukkan bahwa sebagian besar task mudah diselesaikan, namun terdapat dua task dengan skor rata-rata di bawah batas minimal. Evaluasi lanjutan mengungkap kebingungan pengguna pada fitur referral, terutama karena kurangnya penanda interaksi dan informasi yang ambigu.

#### b. Iterasi Desain

Berdasarkan evaluasi dan wawancara dengan tim product tech, dilakukan perbaikan seperti:

- Penggantian istilah “referral” menjadi “Ajak Teman”
- Penambahan entry point referral di homepage
- Penonjolan submenu referral
- Penyederhanaan informasi dan penggabungan halaman
- Pengujian Desain Akhir

Hasil pengujian ulang menunjukkan peningkatan signifikan, dengan seluruh skor SEQ berada di atas 6 dan tidak ada pengguna yang merasa kebingungan. Evaluasi juga menunjukkan peningkatan kenyamanan, kejelasan alur, dan pemahaman informasi.

#### c. Perbandingan Desain

Perbandingan desain awal dan akhir memperlihatkan peningkatan rata-rata skor SEQ serta hasil evaluasi yang lebih positif. Desain akhir dinilai telah memenuhi kriteria kemudahan penggunaan dan ekspektasi pengguna, sehingga tidak diperlukan iterasi lanjutan..

## 4. Kesimpulan

Penelitian ini mengidentifikasi permasalahan berupa belum tersedianya rancangan user interface untuk fitur *new user journey* dan *referral program* yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan aplikasi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan user interface yang menerapkan prinsip desain UI guna menjawab permasalahan tersebut.

Proses perancangan dilakukan dengan pendekatan *design thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil pengujian pada desain awal menunjukkan perlunya perbaikan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna. Selanjutnya,



dilakukan iterasi desain berdasarkan masukan dari empat narasumber yang berasal dari tim *product tech*.

Hasil pengujian dan evaluasi pada desain akhir menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan pengujian *Single Ease Question* terhadap tiga puluh responden, diperoleh nilai rata-rata di atas 6, yang mengindikasikan bahwa desain hasil *re-design* dinilai mudah digunakan dan mampu meningkatkan kepuasan pengguna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perancangan ulang user interface telah berhasil memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna pada fitur *new user journey* dan *referral program*.

## Referensi

- [1] A. Asniati And F. Fourqoniah, “Pengaruh User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Terhadap Minat Beli Ulang Akun Netflix,” *Jurnal Ilmu Sosial* , Vol. Vol.2, No.4, Pp. 1645–1658, 2023.
- [2] A. Widhi Ilham Maulana, M. Syaiful Anam, Y. Bismo Utomo, And I. Kurniasari, “Perancangan Desain User Interface Website Disposisi Surat Dinas Perumahan Dan Kawasan Pemukiman Kota Kediri,” *1st National Conference On Electrical, Informatics And Industrial Technology (Neiit 2024)*, Vol. 1, No. 1, Pp. 354–365, Jul. 2024, [Online]. Available: <https://conferenceproceedings.ump.ac.id/index.php/psssh/issue/view/2>
- [3] P. Dharmawan, N. Adha, And O. Saputri, “Klik: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Website Employee Benefit Pasarpolis Menggunakan Metode Design Thinking,” *Media Online*), Vol. 4, No. 2, Pp. 757–769, 2023, Doi: 10.30865/Klik.V4i2.1220.
- [4] H. Kurniawan Gulo, I. Jaelani, And G. Resmi, “Perancangan Ui/Ux Fitur Customer Relationship Management (Crm) Pada Aplikasi Abc Reload Menggunakan Metode Design Thinking,” *Media Online*), Vol. 4, No. 1, Pp. 225–235, 2023, Doi: 10.30865/Klik.V4i1.1096.
- [5] R. A. Kurniawan, R. Firliana, And A. S. Wardani, “Desain Ui Dan Ux Aplikasi Penjualan Kosmetik Menggunakan Metode Design Thinking,” *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, Vol. 2, No. 7, Pp. 355–364, 2024, Doi: 10.59435/Gjmi.V2i7.764.
- [6] M. Yusup, I. Ma’ruf Nugroho, S. Alam, S. T. Teknologi, And W. Purwakarta, “Perancangan User Interface Dan User Experience Fitur Customer Relationship Management (Crm) Pada Aplikasi Krealogi Dengan Metode Design Thinking,” 2023.
- [7] Y. Alkhalifi Et Al., “Metode Design Thinking Pada Sistem Informasi Presensi Pegawai Kejaksaan Negeri Kota Bogor.” [Online]. Available: <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/co-science>
- [8] R. Yunis, “Pemanfaatan Figma Dalam Perancangan User Interface E-Commerce,” *Nusantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 4, No. 3, Pp. 104–111, 2024, Doi: 10.55606/Nusantara.V3i4.3047.
- [9] O. : Ketut, N. Lestari, M. Ray, And F. Dharmawan, “Tinjauan User Interface Design Pada Website E-Commerce Laku6,” *Narada, Jurnal Desain & Seni, Fdsk - Umb*, Vol. 5, No. 1, Pp. 93–108, 2018, [Online]. Available: <https://www.laku6.com/>
- [10] M. R. Arfianto, “Analisis Desain User Interface Pada Aplikasi Pencari Parkir Mobil,” *Jurnal Desain Universitas Pembangunan Jaya*, Vol. 1, No. 1, Pp. 29–33, Apr. 2022.
- [11] F. Bahasa And D. Seni, “Perancangan Sign System Pasar Bandar Buek Kota Padang Jurnal Kevin Dwi Afira 14027063 Program Studi Desain Komunikasi Visual,” *Dekave : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol. 9, No. 1, 2019.
- [12] S. A. Ebimbi, N. Anwar, And R. Soelistijadi, “Klik: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer Perancangan Website Sistem Informasi Koni Menggunakan Metode Design Thinking,” *Media Online*), Vol. 4, No. 6, Pp. 3080–3090, 2024, Doi: 10.30865/Klik.V4i6.1852.
- [13] R. Theophilia Tayane, F. Angelia Islami, And S. Marianingsih, “Perancangan Ui/Ux Pada Prototipe Website Perusahaan Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus: Pt.Real

- Media Lab),” *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, Vol. 13, No. 1, 2024.
- [14] L. C. Elrinolla, “Perancangan Ui/Ux Website Family Kost Pada Pt Arzsenna Jaya Abadi Menggunakan Metode Five Planes,” Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2024.
- [15] M. Ifan Nuriyana And E. Setia Budi, “Resolusi : Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Pemandu Wisata Kebun Binatang Menggunakan Metode User Centered Design,” *Media Online*, Vol. 4, No. 1, 2023, [Online]. Available: [Https://Djournals.Com/Resolusi](https://Djournals.Com/Resolusi)
- [16] A. Syahrina And T. F. Kusumasari, “Designing User Experience And User Interface Of A B2b Textile E-Commerce Using Five Planes Framework,” 2020. [Online]. Available: [Https://Ijies.Sie.Telkomuniversity.Ac.Id/Index.Php/Ijies/Index](https://Ijies.Sie.Telkomuniversity.Ac.Id/Index.Php/Ijies/Index)
- [17] 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,” *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, Vol. 2, No. 1, Pp. 17–26, Jan. 2021, Doi: 10.20884/1.Jutif.2021.2.1.30.
- [18] F. Fariyanto And F. Ulum, “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan),” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, Vol. 2, No. 2, Pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: [Http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Jtsi](http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Jtsi)
- [19] A. Febriansyah, M. R. Sanjaya, And S. Informasi, “Pengembangan Website Ruang Baca Fasilkom Universitas Sriwijaya Menggunakan Metode Design Thinking,” 2023. [Online]. Available: [Http://E-Journal.Stmiklombok.Ac.Id/Index.Php/Jireissn.2620-6900](http://E-Journal.Stmiklombok.Ac.Id/Index.Php/Jireissn.2620-6900)
- [20] M. Nurdarmayani, D. Irmayanti, And I. Jaelani, “Redesign Ui/Ux Aplikasi EPuskesmas Kabupaten Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, Vol. 2, No. 5, 2024, Doi: 10.61132/Merkurius.V2i4.286.
- [21] D. S. Ardani And G. Agiyani, “Perancangan Desain User Interface Website Pelatihan Sdm Pada Pt. Pertamina Ru Iii Palembang,” *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer Dan Sains*, Vol. 1, No. 1, Pp. 287–296, 2023.
- [22] D. A. Rusanty, H. Tolle, And L. Fanani, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 11, Pp. 2548–964, 2019, [Online]. Available: [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id)
- [23] N. Sugiyarti And R. Abul Hasani, “Re-Design Ui/Ux Ibs Core Dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna,” *Klik: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, Vol. 4, No. 1, Pp. 93–102, 2023, Doi: 10.30865/Klik.V4i1.1028.
- [24] A. D. Muryadi, “Model Evaluasi Program Dalam Penelitian Evaluasi,” *Jurnal Ilmiah Penjas*, Vol. 3, No. 1, 2017.
- [25] A. Saputra, “Penerapan Usability Pada Aplikasi Pentas Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus),” *Jtim : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, Vol. 1, No. 3, Pp. 206–212, 2019.
- [26] F. Fedelina Christover, L. Magdalena, R. Fahrudin, And M. Hatta, “Perancangan Web Portal Landing Page Klinik Utama Luthfi Medical Center Dengan Metode Lean Ux,” *Jurnal Digit*, Vol. 13, No. 1, Pp. 67–80, 2023.
- [27] J. Daymond And E. Knight, “Design Thinking In Business And Management: Research History, Themes, And Opportunities,” *Oxford Research Encyclopedia Of Business And Management*, Aug. 2023, Doi: 10.1093/Acrefore/9780190224851.013.386.
- [28] V. Melinda And M. Zainil, “Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur),” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 4, No. 2, Pp. 1526–1539, 2020.
- [29] J. C. Young Et Al., “A Methodological Guide To Using And Reporting On Interviews In Conservation Science Research,” *Methods Ecol Evol*, Vol. 9, No. 1, Pp. 10–19, Jan. 2018, Doi: 10.1111/2041-210x.12828.
- [30] I. M. Gunawan, “Pelaksanaan Metode Brainstorming Dengan Penugasan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Geografi Siswa Kelas Xi.Ips 1 Sma Negeri 1 Kuta,” *Jurnal Nalar : Pendidikan*

- Dan Pembelajaran, Vol. 1, No. 1, P. 2021, 2021, [Online]. Available: <Http://Jcflowers1.Iweb.Bsu.Edu/Rlo/Brainstorming1.Htm>
- [31] S. Pranoto, S. Sutiono, And D. Nasution, “Penerapan Uml Dalam Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Dan Evaluasi Pembangunan Pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi,” *Surplus : Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, Vol. 2, No. 2, Pp. 384–401, 2024.
- [32] R. Sari And F. Hamidy, “Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung,” *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, Vol. 2, No. 1, Pp. 65–73, 2021, [Online]. Available: <Http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Jtsi>
- [33] I. Made, A. Guna Wijaya, I. Gede, P. Krisna Juliharta, P. Anugrah, And C. Dewi, “Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Persediaan Barang Khusus Linen Room Berbasis Web Pada The Ritz-Carlton Bali,” *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, Vol. 9, No. 2, Pp. 140–146, 2024.
- [34] W. S. A. Pratama And A. D. Indriyanti, “Perancangan Design Ui/Ux ECommercetrinity Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking,” *Journal Of Emerging Information Systems And Business Intelligence*, Vol. 4, No. 1, Pp. 50–61, 2023.
- [35] S. A. Nisa, “Aplikasi Startup Otocity Berbasis Design Thinking Untuk Memudahkan Pengguna Kendaraan Dalam Mengatasi Kerusakan Dan Penitipan Kendaraan,” *Malcom: Indonesian Journal Of Machine Learning And Computer Science*, Vol. 4, No. 2, Pp. 526–537, Feb. 2024, Doi: 10.57152/Malcom.V4i2.1212.
- [36] C. P. Setiyana And J. Siregar, “Analisa Ui/Ux Website Pada Papaya Fresh Gallery Menggunakan Metode Design Thinking,” *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, Vol. 1, No. 6, 2023, Doi: 10.3785/Kjst.V1i6.347.
- [37] F. Ilhami And P. Sokibi, “Perancangan Dan Implementasi Prototype Kontrol Peralatan Elektronik Berbasis Internet Of Things Menggunakan Nodemcu,” *Jurnal Digit*, Vol. 9, No. 2, Pp. 143–155, 2019.
- [38] K. Angelina, E. Sutomo, And V. Nurcahyawati, “Desain Ui Ux Aplikasi Penjualan Dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis Menggunakan Pendekatan Design Thinking,” *Tematik*, Vol. 9, No. 1, Pp. 70–78, Jun. 2022, Doi: 10.38204/Tematik.V9i1.915.
- [39] N. C. C. Sidik, “Pengembangan Front-End Website User Hi-Depok Pada Proyek 1000 Aplikasi Smart City Kota Depok Di Diskominfo Kota Depok,” P. 1, 2020, [Online]. Available: <Http://Www.Hi.Depok.Go.Id>.
- [40] M. R. Pramadanianto, I. Aknuranda, And S. A. Wicaksono, “Perancangan Interaksi Dan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Penjualan Produk Pada Toko Teampolos Menggunakan Pendekatan Human Centered Design (Hcd),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol. 5, No. 8, Pp. 3625– 3635, 2021, [Online]. Available: <Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id>