

Perancangan UI/UX Website Informasi Wisata Dan Penginapan Di Kabupaten OKUS Berbasis Mobile

Taqrim Ibadi¹, Muhammad Iqbal Ramdhani²
Universitas Bina Darma^{1, 2}

Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3 Palembang
Sur-el : taqrimibadi@binadarma.ac.id¹, miqbalramdhani89@gmail.com²

Abstract : This research aims to design optimal user interface (UI) and user experience (UX) for a tourist and accommodation information website in OKUS District. Utilizing the Design Thinking approach with its five main stages: empathize, define, ideate, prototype, and test, the study is conducted to deeply understand user needs, clearly define problems, develop creative ideas, create solution prototypes, and test design iterations. The process begins with the empathize stage, where researchers seek to understand user experiences and needs thoroughly. Subsequently, the define stage is used to specify design problems and goals. The ideate stage involves the development of various creative solution ideas. Next, prototyping is used to transform ideas into tangible solutions for testing. Finally, the test stage is conducted to evaluate user responses to the prototype. The results of this research are expected to provide profound insights into designing a responsive tourist and accommodation information website catering to the needs of users in OKUS District. The conclusions drawn from this study include recommendations for implementing improved designs based on the findings from the Design Thinking method.

Keywords: UI/UX, Design Thinking, tourist information, accommodation, mobile-based.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal untuk situs web informasi wisata dan penginapan di Kabupaten OKUS. Menggunakan pendekatan Design Thinking dengan lima tahap utama: empati (empathize), definisi (define), ideasi (ideate), prototyping, dan pengujian (test), penelitian ini dilakukan untuk memahami secara mendalam kebutuhan pengguna, mendefinisikan masalah dengan jelas, mengembangkan ide-ide kreatif, membuat prototipe solusi, dan menguji iterasi desain. Proses dimulai dengan tahap empati, di mana peneliti berusaha memahami pengalaman dan kebutuhan pengguna secara mendalam. Kemudian, tahap definisi digunakan untuk merinci masalah dan tujuan desain. Tahap ideasi melibatkan pengembangan berbagai ide solusi kreatif. Selanjutnya, prototyping digunakan untuk mengubah ide-ide menjadi solusi konkret yang dapat diuji. Akhirnya, tahap pengujian dilakukan untuk mengevaluasi respons pengguna terhadap prototipe. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang cara merancang situs web informasi wisata dan penginapan yang responsif terhadap kebutuhan pengguna di Kabupaten OKUS. Kesimpulan dari penelitian ini mencakup rekomendasi untuk implementasi desain yang lebih baik berdasarkan temuan dari metode Design Thinking.

Kata kunci: UI/UX, Design Thinking, informasi wisata, penginapan, berbasis mobile.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi terus berkembang pesat, memicu peningkatan signifikan dalam kebutuhan akan akses informasi. Fenomena ini tidak terlepas dari dampak positif Revolusi Industri 4.0 yang menitikberatkan pada digitalisasi untuk

meningkatkan efektivitas dalam berbagai aspek produksi. Dalam evolusi teknologi informasi, internet muncul sebagai pilar utama yang mengubah cara masyarakat beraktivitas, mulai dari berbisnis, berbelanja, berkonsultasi kesehatan, hingga mendapatkan pendidikan dan informasi.

Peran internet semakin menonjol, terutama di tengah pandemi COVID-19 yang

merebak sejak awal tahun 2020 dan masih berlangsung hingga saat ini. Kondisi ini mendorong masyarakat untuk melakukan berbagai aktivitas secara daring. Website menjadi salah satu wadah utama yang digunakan tidak hanya sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai platform bisnis komersial yang efisien.

Selain dari pada itu, era digital saat ini telah mendorong perkembangan teknologi yang menciptakan paradigma baru dalam dunia pariwisata dan informasi. Sebagai tanggapan terhadap kebutuhan akan aksesibilitas informasi yang efektif dan efisien, penelitian ini dilaksanakan untuk memfokuskan pada perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sebuah situs web informatif yang didedikasikan untuk wisata dan penginapan di Kabupaten OKUS. Dengan memanfaatkan platform berbasis mobile, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang inovatif dan responsif guna memenuhi tuntutan masyarakat modern akan kemudahan akses informasi pariwisata. Melalui integrasi konsep UI/UX yang matang, penelitian ini membahas perancangan website yang tidak hanya estetis, tetapi juga memprioritaskan kebutuhan pengguna agar memberikan pengalaman yang optimal dalam mencari dan merencanakan perjalanan wisata di Kabupaten OKUS.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Design Thinking* sebagai kerangka kerja utama untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan

pengalaman pengguna (UX) pada situs web informasi wisata dan penginapan di Kabupaten Okus berbasis mobile. Menurut [1] *design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis. *Design thinking* dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh pengguna atau user [2]



Gambar 1. Metode *Design Thinking*

Metode ini dipilih karena memiliki fokus pada pemahaman dalam penyelesaian permasalahan yang kompleks dan berpusat pada aspek desirability, feasibility, dan viability [3]. Metode design thinking digunakan untuk menyelesaikan masalah dengan pendekatan berbasis solusi [4]. Proses kerja design thinking cukup sederhana yaitu dengan melihat apa yang diinginkan pengguna dan menggunakan informasi tersebut untuk menyempurnakan produk yang sudah ada [5]. Design thinking memberikan solusi untuk masalah yang berkaitan dengan pengalaman pengguna [6]. Design thinking tidak hanya mempertimbangkan yang dilihat dan dirasakan, tetapi juga mempertimbangkan pengalaman pengguna [7].

2.1 Fase *Empathize* (empati)

Tahap Empati (*Empathize*) adalah langkah awal dalam metode *Design Thinking*, di mana

kita secara aktif berusaha memahami dan merasakan dunia dari perspektif pengguna. Tahap ini, sebagaimana diungkapkan dalam literatur [8], menekankan bahwa empati melibatkan pemahaman mendalam terhadap perasaan orang lain. Proses ini sepenuhnya terfokus pada memahami keinginan dan kebutuhan pengguna, menyelidiki keluhan, mengidentifikasi aspirasi mereka, dan merinci aspek-aspek lain yang melibatkan perasaan serta pandangan mereka. Dengan demikian, tujuan utama adalah memperoleh pemahaman yang holistik mengenai apa yang diinginkan dan diharapkan oleh pengguna dalam konteks desain yang sedang dilakukan.

2.2 Fase Define (mendefinisikan)

Langkah berikutnya dalam proses adalah tahap *Define*. Setelah menggali informasi dari tahap Empati, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi masalah inti yang dihadapi oleh pengguna dan menentukan hal-hal apa yang mereka harapkan dapat diselesaikan. Penting untuk merinci masalah tersebut dari perspektif pengguna agar pemahaman terhadapnya semakin lengkap. Dengan melibatkan kedua tahap, Empati dan Define, kita dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam mengenai tantangan dan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Ini membantu memastikan bahwa fokus perancangan selalu berkaitan langsung dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

2.3 Fase Ideate

Tahap *Ideate* merupakan langkah peralihan dari penentuan masalah yang telah

didefinisikan pada tahap Define, di mana fokusnya adalah menggali dan menghasilkan gagasan serta ide sebagai dasar pembuatan rancangan *prototype* yang akan dikembangkan [9]. Pada tahapan ini, pentingnya penerapan pemikiran kritis, kreatif, dan inovatif sangat ditekankan untuk menciptakan sebanyak mungkin ide. Proses ini dilakukan melalui sesi *brainstorming*.

2.4 Fase Prototype

Tahap *Prototype* dalam metode Design Thinking melibatkan proses konkrit implementasi dari ide-ide yang telah diperoleh pada tahapan sebelumnya, mengubahnya menjadi sebuah aplikasi atau produk yang dapat diuji coba secara nyata. Proses ini bertujuan untuk memberikan representasi visual dan fungsional dari konsep-konsep yang telah dihasilkan, memungkinkan tim untuk secara langsung melihat dan menguji cara kerja ide-ide tersebut dalam bentuk yang lebih tangibel. Tahap ini menjadi landasan penting untuk mendapatkan umpan balik yang berharga dari pengguna dan memastikan bahwa solusi yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan serta ekspektasi dengan efektif [10].

2.5 Fase Test

Tahap Test dalam metode *Design Thinking* melibatkan uji coba aplikasi yang telah selesai dengan melibatkan partisipasi pengguna. Proses pengujian sistem dilakukan dengan menerapkan *Component Testing*, di mana fokus pengujian tertuju pada komponen-komponen sistem. Komponen yang menjadi pusat pengujian

adalah antarmuka website. Tujuan dari pengujian *Component Testing* adalah memastikan bahwa fungsionalitas antarmuka yang telah dibangun beroperasi sesuai dengan harapan yang telah ditetapkan. Proses ini merupakan langkah penting untuk memverifikasi kualitas dan responsivitas sistem dari sudut pandang pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dan pembahasan yang diperoleh dari kerangka metode desain thinking, yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

3.1 *Empathize*

Pada tahapan *empathize*, kami melaksanakan sesi wawancara langsung dengan tujuan untuk memahami kebutuhan pengguna terkait fitur yang terdapat dalam website. Responden dipilih secara acak, terutama dari masyarakat di OKUS yang menetap di kecamatan Bandung, hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penelitian. Selama proses wawancara, sejumlah pertanyaan diajukan berdasarkan masalah yang pernah dialami oleh pengguna sebelumnya.

Hasil dari pertanyaan-pertanyaan tersebut memberikan wawasan terkait fitur yang diinginkan oleh responden. Informasi ini selanjutnya akan diintegrasikan ke dalam website dan direpresentasikan pada empathy map. Pada tahap *empathize*, pengguna dapat dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu kelompok pencari jasa (wisatawan) dan kelompok penyedia jasa (pemilik penginapan dan penyewa kendaraan).

Ketika mempertimbangkan kebutuhan dan masalah pada sisi pencari jasa, terdapat beberapa hal, seperti kesulitan dalam mencari tempat penginapan karena kurangnya sumber informasi yang tersedia dan sulit dijangkau. Informasi tempat wisata juga dianggap kurang mendetail, seperti akses ke lokasi, operasional tempat wisata, dan ulasan dari pelanggan sebelumnya yang dapat menjadi pertimbangan. Selain itu, diperlukan fasilitas komunikasi sebagai media diskusi bagi kedua belah pihak untuk melakukan negosiasi dan membuat kesepakatan.

Sementara itu, dari sisi penyedia jasa penginapan, kebutuhan dan masalah yang dihadapi melibatkan upaya mempertahankan eksistensi mereka. Ini dikarenakan kurangnya media yang mendukung dalam mempromosikan penginapan, mengkomodir pelayanan, dan memproses pemesanan serta pembayaran dengan efisien.

3.2 *Define*

Tahapan *define* pada penelitian ini terdiri dari dua langkah, yaitu analisis permasalahan pengguna dan analisis kebutuhan pengguna. Langkah pertama melibatkan pencatatan daftar permasalahan yang diidentifikasi dan pertanyaan terkait fungsi perancangan website. Ini didasarkan pada hasil riset yang telah dilakukan pada tahap *empathize* sebelumnya. Langkah kedua melibatkan analisis berdasarkan data yang sudah ada, menghasilkan informasi tambahan yang diperlukan untuk proses perancangan.

3.2.1 Analisa Pada Permasalahan Pengguna

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, analisis permasalahan pengguna ini akan dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama akan fokus

pada pengguna yang mencari informasi wisata dan penginapan, sementara bagian kedua akan mempertimbangkan perspektif penyedia jasa seperti penginapan dan kendaraan.

Dalam bagian pencarian informasi wisata dan penginapan, kami memilih beberapa responden secara acak atau random, khususnya mereka yang sering melakukan aktivitas pencarian tempat wisata dan penginapan. Hasilnya tergambar pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Permasalahan Dalam Pencarian Tempat Wisata dan Penginapan

No	Permasalahan Pengguna
1.	Pada saat mencari informasi wisata dan penginapan, masih melalui media sosial atau mesin pencarian seperti Google serta informasi melalui teman. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui informasi yang konkret, dan sulit mendapatkan informasi mengenai penginapan serta kontak yang dapat dihubungi.
2.	Kurangnya referensi untuk mencari tempat penginapan yang baik dan terjangkau. Selain itu, sulit untuk mendapatkan jadwal yang tepat untuk membooking tempat penginapan.
3.	Tidak puas dengan tempat penginapan yang didapat karena kurangnya informasi mengenai tempat penginapan yang direkomendasikan untuk wisatawan.
4.	Saat mencari tempat wisata atau penginapan, sangat sulit dan harus melakukan survei secara langsung.

Sumber: Wawancara

Dari pihak penyedia jasa penginapan, kami memilih beberapa responden yang memiliki penginapan di daerah kecamatan Banding Agung, Kabupaten OKUS. Responden ini sering mengalami tantangan dalam menjalankan usahanya. Hasil wawancara dengan penyedia jasa penginapan mengidentifikasi sejumlah permasalahan yang umum dialami oleh

pengguna, dan rinciannya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Permasalahan Penyedia Penginapan

No	Permasalahan Penyedia
1.	Hingga saat ini, eksistensi penginapan masih terbatas, karena mayoritas masyarakat lebih memilih untuk berinvestasi dalam jenis usaha lain.
2.	Dampak pandemi dan pasca pandemi sebelumnya sangat signifikan, mempengaruhi penurunan minat wisatawan dan membuat masyarakat kurang antusias dalam menyediakan penginapan. Kesulitan akses informasi wisata dan penginapan saat ini juga menjadi faktor penyebab.
3.	Penggunaan teknologi dalam sektor pariwisata masih kurang umum dan sulit diterapkan di masyarakat desa.
4.	Strategi pemasaran informasi penginapan masih mengandalkan informasi dari teman dekat, media sosial, dan komunitas-komunitas lokal di sekitar kecamatan Banding Agung, OKUS.

Sumber: Wawancara

3.2.2 Analisa Kebutuhan Sisi Pengguna

Dalam rangka analisis kebutuhan pengguna, pendekatan ini ditempuh melalui dua perspektif utama, yakni dari sudut pandang pencari informasi tempat wisata dan penyedia jasa penginapan. Pada tahapan ini, pengembangan user persona digunakan sebagai representasi gambaran kebutuhan pengguna. User persona ini dibentuk berdasarkan hasil wawancara sebelumnya yang telah diuraikan di atas. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memahami secara mendalam kebutuhan pengguna, memberikan dasar untuk merancang website yang sesuai dengan kebutuhan mereka, dan memastikan bahwa website tersebut dapat dipelajari dengan mudah.

3.2.3 Analisa Kebutuhan Fungsional Website

Analisis kebutuhan fungsional menggambarkan proses-proses yang terjadi dalam sistem yang diimplementasikan pada website

Wisatara. Informasi untuk analisis ini diperoleh dari saran-saran pengguna selama wawancara dan survei, yang kemudian dikelompokkan menjadi dua proses utama: bagian pencari informasi wisata dan penyedia jasa penginapan. Pendekatan ini memungkinkan pengidentifikasian fitur dan fungsi yang paling penting dalam pengembangan website, sehingga dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal bagi kedua kelompok pengguna tersebut.

3.3 Ideate

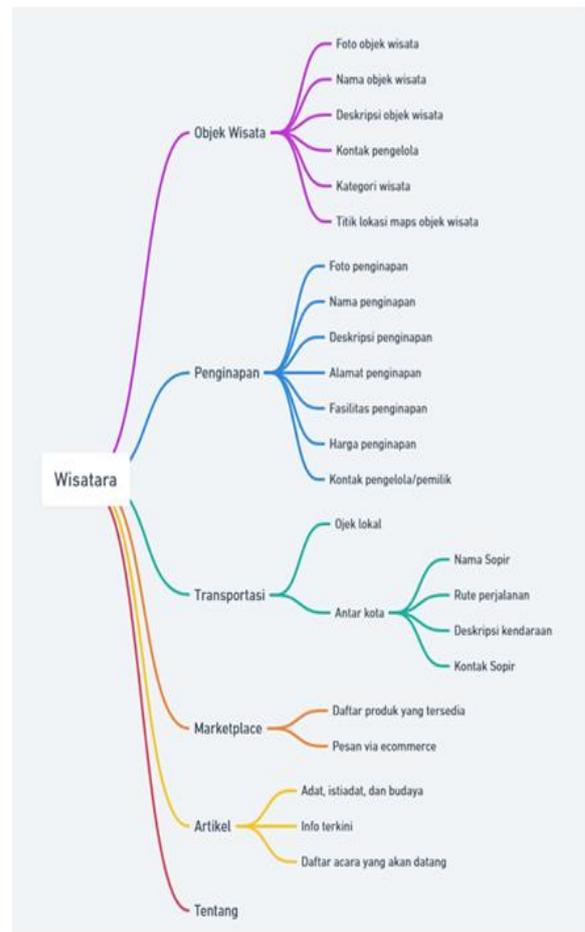
Dalam fase ideate, terdapat langkah-langkah atau alur keseluruhan untuk sistem website yang didasarkan pada gambaran user flow yang telah dibuat. Proses ini telah melibatkan konsultasi bersama untuk desain website Wisatara. Berikut adalah gambaran proses ideate berdasarkan langkah-langkah solusi yang sudah dirancang.

3.3.1 Alur Sistem Website Secara Keseluruhan

Keseluruhan rangkaian sistem dikembangkan berdasarkan kebutuhan fungsional yang telah ditentukan sebelumnya, dan ditambahkan berdasarkan umpan balik dari pengguna aplikasi. Rangkaian keseluruhan sistem ini dapat diidentifikasi dalam Gambar 3 yang disajikan di bawah ini.

3.3.2 User Flow: Pencarian Info Wisata dan Penginapan

User Flow untuk pencarian Info Wisata dan penginapan berbasis *mobile* dapat di lihat pada gambar 1.

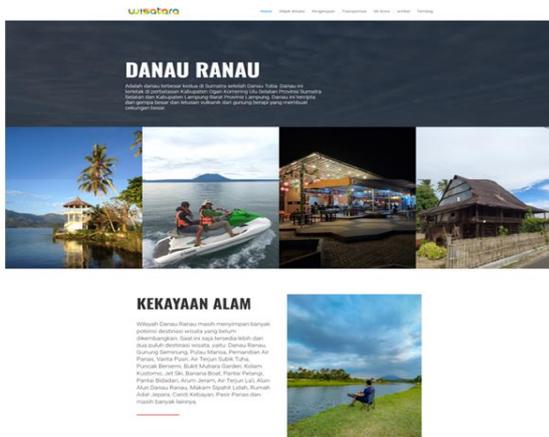


Gambar 1. User Flow

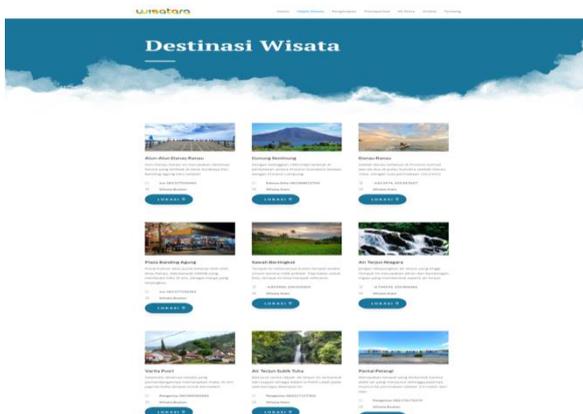
3.4 Prototype

Dalam tahap *Prototype*, peneliti merancang sketsa *Prototype* dengan menggambarkan *wireframe low fidelity* dan *wireframe high fidelity*. Desain ini dikembangkan berdasarkan tahap sebelumnya yang telah dilakukan. Pada sketsa *Prototype* ini, warna yang diterapkan didominasi oleh perpaduan warna putih, hijau, kuning, biru, dan merah. Kombinasi warna ini dipilih dengan merujuk pada identitas logo Wisatara, dan digunakan secara konsisten pada berbagai elemen seperti tombol dan heading. Warna putih digunakan sebagai latar belakang dengan pertimbangan bahwa warna ini memberikan kesan kebersihan dan membantu warna lainnya untuk lebih mencolok.

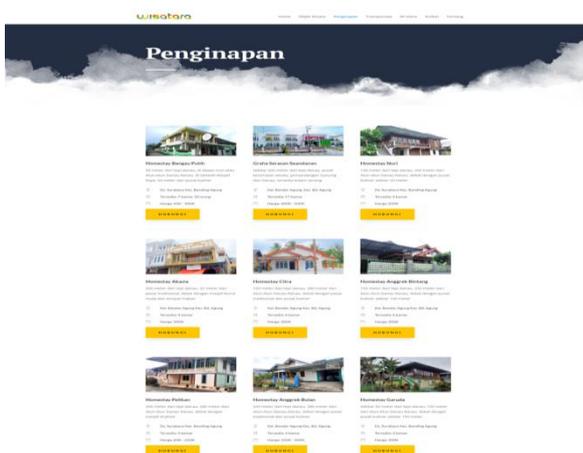
Hasil dari prototyping mencakup layanan pencarian tempat wisata dengan tingkat ketelitian rendah (low fidelity) dan tingkat ketelitian tinggi (high fidelity), serta fitur-fitur lainnya. Rincian lebih lanjut dan visualisasi dari prototipe tersebut dapat ditemukan pada gambar-gambar berikut:



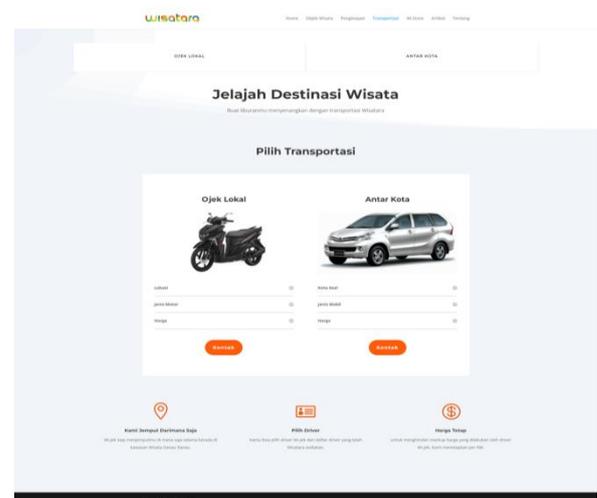
Gambar 2. Tampilan Depan Website



Gambar 3. Menu Pencarian Destinasi Wisata



Gambar 4. Menu Pencarian Penginapan



Gambar 5. Menu Pencarian Sewa Kendaraan

3.5 Pengujian Serta Evaluasi

Proses pengujian hasil *prototyping* terdiri dari dua tahap penting, yaitu pengujian awal dan pengujian akhir. Dalam rangka evaluasi desain, interaksi dengan pengguna dilakukan menggunakan skenario tugas yang telah disiapkan. Setiap kelompok pengguna, baik yang mencari informasi wisata maupun yang berperan sebagai penyedia jasa penginapan, diberikan skenario tugas yang relevan. Pengujian dilaksanakan dua kali untuk memastikan bahwa prototipe tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna dari kedua kelompok tersebut, tetapi juga memberikan responsivitas dan kualitas yang optimal.

4. KESIMPULAN

Dengan penerapan metode Design Thinking secara menyeluruh pada model perancangan UI/UX untuk Website Informasi Wisata Dan Penginapan Di Kabupaten OKUS, kami berhasil menciptakan sebuah desain *prototype high fidelity* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna terhadap aplikasi yang sedang dikembangkan. Hasil pengujian akhir,

yang didasarkan pada aspek learnability, memorability, error, dan satisfaction, menunjukkan kinerja yang positif. Desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan aplikasi mobile Wisata, yang kompatibel dengan sistem operasi Android dan IOS, sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain dan *prototype* hasil penelitian ini telah diuji dari segi *usability*, terkait dengan pencarian dan penyediaan jasa penginapan dan layanan lainnya.

Meskipun hasil analisis dan perancangan desain antarmuka menunjukkan kemajuan yang signifikan, penelitian ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kami merekomendasikan pengujian lanjutan terkait dengan pengalaman pengguna terhadap aplikasi yang telah dikembangkan. Langkah ini diharapkan dapat menghasilkan perbaikan lebih lanjut, memastikan bahwa aplikasi memenuhi standar *usability* yang diharapkan oleh pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai peneliti yang terlibat dalam proyek ini, kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada Universitas Bina Darma melalui Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat atas dukungan dan pendanaan yang luar biasa untuk penelitian ini. Kontribusi finansial yang diberikan oleh universitas telah memungkinkan kami untuk menjalankan penelitian ini dengan penuh dedikasi dan fokus.

Terima kasih atas kesempatan ini, dan kami berharap bahwa hasil penelitian ini akan memberikan

manfaat bagi pengembangan pengetahuan serta memberikan dampak positif bagi masyarakat dan akademisi. Kami bangga menjadi bagian dari komunitas akademik yang mendukung dan mendorong penelitian berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. L. Lazuardi and I. Sukoco, "Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, Jun. 2019, doi: 10.35138/organum.v2i1.51.
- [2] 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.
- [3] P. Kurniawan and S. Rani, "Perancangan Desain UI/UX Aplikasi PeduliPanti Menggunakan Metode Human-Centered Design," *Automata*, vol. 3, no. 2, pp. 1–8, Aug. 2022.
- [4] D. Aryani, P. M. Akhirianto, F. Husnah, and P. Setiawati, "Implementasi Metode Design Thinking Pada Desain User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Website Education Marketplace," *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 2, pp. 75–82, 2021, [Online]. Available: <https://www.ekon.go.id/>
- [5] F. C. Wardana and I. G. L. P. E. Prisma, "Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile," *JEISBI*, vol. 03, no. 04, pp. 1–12, 2022.
- [6] F. N. Sirait and G. Hanifati, "Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking," *Magenta*, vol. 2, no. 2, pp. 971–991, Jul. 2022.
- [7] 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 Happy Class Di Kampus UPI Cibiru,” *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 45–55, Jun. 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [8] K. H. Lim and N. Setiyawati, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking,” *Journal of Information Technology Ampera*, vol. 3, no. 2, pp. 108–123, Aug. 2022, doi: 10.51519/journalita.volume3.issuue2.year2022.page108-123.
- [9] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Terececer,” *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, vol. 3, no. 02, p. 219, Sep. 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [10] C. S. Surachman, M. R. Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasetya, “Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in,” *TeIka*, vol. 12, no. 02, pp. 157–169, Nov. 2022, doi: 10.36342/teika.v12i02.2922.