

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN MAKANAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA MOKOPI PURI

¹Naditra Santosa, ²Tri Ismardiko Widyawan

^{1,2}Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul,
DKI Jakarta

E-mail: ¹naditras59@student.esaunggul.ac.id, ²ismardiko@esaunggul.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan bagi industri makanan, termasuk di kafe Mokopi di Kota Tangerang yang menghadapi tantangan terkait waktu tunggu yang lama akibat penggunaan sistem pemesanan manual di kasir. Hal ini menyebabkan antrean panjang dan menurunnya tingkat kepuasan pelanggan. Penelitian ini mengusulkan pembuatan aplikasi pemesanan makanan berbasis ponsel dengan fitur pemindaian kode batang untuk meningkatkan efisiensi layanan. Aplikasi tersebut memungkinkan pelanggan untuk melihat menu, melakukan pemesanan, dan membayar secara mandiri. Proses perancangan menggunakan metode Design Thinking (empathize, define, ideate, prototype, test) dengan tujuan untuk menghasilkan desain UI/UX yang mudah dan intuitif. Keberhasilan aplikasi ini akan dievaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengukur pengalaman pengguna. Diharapkan, aplikasi ini dapat meningkatkan efisiensi layanan dan kepuasan pelanggan di Mokopi.

Kata kunci: *Teknologi digital, Pemesanan Makanan, Design Thinking, User Interface, User Experience, System Usability Scale*

ABSTRACT

The rise of digital technology has made a significant impact on many industries, particularly the food sector, where there is a growing demand for faster and more efficient services. A notable issue faced by establishments like Mokopi cafe in Tangerang City is the long wait times due to the manual ordering system at the cashier, which results in long lines and reduced customer satisfaction. Observations and interviews have revealed this problem, indicating a need for an improved food ordering process. This study suggests developing a mobile-based food ordering app that employs barcode scanning to allow customers to browse the menu, place their orders, and complete their payments independently. The success of the application is determined not only by the technology used but also by the design of its User Interface (UI) and User Experience (UX). A simple and user-friendly UI promotes easy interaction, while a well-designed UX improves customer satisfaction and comfort. The research follows the Design Thinking methodology (empathize, define, ideate, prototype, test) to create a design that prioritises the user. To assess the app's effectiveness, the System Usability Scale (SUS) will be used to measure the user experience. This approach aims to develop a food ordering app that addresses the needs of Mokopi's customers, improves service efficiency, and enhances the overall user experience.

Keywords: *Food Ordering, Design Thinking, User Interface, User Experience, System Usability Scale.*

1. PENDAHULUAN

Bisnis kuliner merupakan salah satu industri yang kini terdampak signifikan oleh pesatnya perkembangan teknologi digital. Untuk meningkatkan efektivitas operasional dan meningkatkan pengalaman pelanggan, semakin banyak kafe dan restoran yang mulai menerapkan layanan berbasis teknologi. (Zullia, 2024). Salah satu masalah yang sering dihadapi di kafe adalah waktu tunggu yang lama saat melakukan pemesanan, terutama pada saat-saat ramai.

Masalah tersebut teridentifikasi melalui observasi langsung dan wawancara. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan sistem pemesanan yang lebih efisien dan mudah digunakan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah merancang desain UI/UX untuk aplikasi pemesanan makanan. Dengan sistem ini, pelanggan dapat langsung memesan dan membayar melalui smartphone mereka tanpa perlu menunggu di kasir. Konsep ini sejalan dengan tren digitalisasi dalam industri kuliner yang mengutamakan efisiensi dan model layanan mandiri self-service (Kesuma Bhakti et al., 2022).

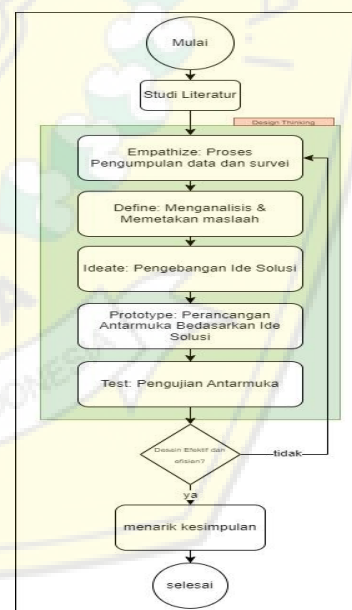
Namun, kualitas desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sama pentingnya bagi kesuksesan aplikasi pemesanan seperti halnya teknologi yang digunakan. UX yang kuat akan menjamin kenyamanan dan kepuasan pengguna, sementara antarmuka pengguna yang menarik dan sederhana akan mempermudah interaksi (Fadilah & Sweetania, 2023). Selain meningkatkan kepuasan pelanggan, UI/UX yang dirancang dengan baik memperkuat komitmen pelanggan terhadap layanan.

Karena teknik Design Thinking berpusat pada pengguna dan berfokus pada kebutuhan pengguna, teknik ini dipilih sebagai metodologi utama untuk studi ini. Pendekatan ini dapat menghasilkan desain aplikasi yang lebih sesuai dan relevan dengan perilaku pengguna dengan melalui fase-fase empati, definisi, ide, prototipe, dan pengujian. Selain itu, studi ini menggunakan teknik System Usability Scale (SUS), sebuah

instrumen evaluasi kegunaan yang sederhana namun ampuh untuk mengukur pengalaman pengguna secara keseluruhan, guna mengevaluasi kinerja desain aplikasi. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa sektor kuliner dapat menghasilkan desain UI/UX yang sukses untuk mendukung layanan digital dengan menerapkan Design Thinking (Sitorus et al., 2024). Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penelitian ini fokus pada "Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Makanan Menggunakan Metode Design Thinking di Mokopi Puri," dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi pemesanan serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih memuaskan.

1.1 Tahap Penelitian

Kerangka kerja, yang sering disebut sebagai kerangka kerja konseptual, adalah model konseptual yang menjelaskan hubungan antara teori dan elemen-elemen terkait. Kerangka kerja yang telah disiapkan ditunjukkan di bawah ini.



Gambar 1.1 Tahap Penelitian

2. LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi Mobile

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mempermudah pekerjaan manusia, menjadikannya lebih efektif dan efisien. Berbagai kegiatan yang

sebelumnya dilakukan secara manual, kini dapat diselesaikan lebih cepat dalam hal pengolahan dan penyimpanan data berkat adanya aplikasi. (Sains et al., n.d.)

2.2 User Interface

Bidang ilmu interaksi manusia-komputer, yang berfokus pada bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer agar sesuai dengan kebutuhan mereka, mencakup studi antarmuka pengguna. Menurut Fadilah dan Sweetania (n.d.-b), antarmuka pengguna adalah cara berinteraksi dengan komputer, ponsel pintar, atau perangkat lunak lainnya. Beberapa ide dasar digunakan dalam desain antarmuka pengguna sebagai panduan untuk membantu menciptakan UI yang fungsional dan mudah dipahami.

2.3 Metode Design Thinking

Dengan fokus utama pada pengguna, teknik Design Thinking menawarkan pendekatan kreatif dan praktis untuk memecahkan masalah. Tim akan berupaya memahami kebutuhan pengguna selama proses pemecahan masalah dan memberikan solusi terbaik untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Kesuma Bhakti dkk., 2022). Diperlukan suatu teknik untuk mengarahkan proses pengembangan dan perancangan produk atau aplikasi. Enam langkah proses Design Thinking adalah mendefinisikan, mengideasi, membuat prototipe, menguji, dan berempati.

2.4 Empathise

Tujuan dari tahap Empati adalah mengamati dan mewawancarai konsumen. Untuk memahami kebutuhan pengguna, observasi dilakukan dengan mengamati bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungannya. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk menggali lebih dalam keinginan dan kebutuhan konsumen. (Andriani et al., 2023).

2.5 Define

Setelah memahami permasalahan secara menyeluruh, tahap pendefinisian dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna yang ditentukan oleh observasi yang dilakukan selama tahap empati. Informasi yang dikumpulkan dari proses empati kemudian dikaji untuk menentukan jenis permasalahan yang dialami pengguna. (Sari et al., 2020).

2.6 Ideate

Seorang desainer dapat menggunakan pendekatan curah pendapat untuk menghasilkan ide-ide pemecahan masalah pada tahap ide. Metode ini akan menghasilkan beragam ide yang dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi konsumen. Wibowo & Setiaji (n.d.).

2.7 System Usability Scale

Teknik umum untuk mengevaluasi kegunaan suatu sistem atau produk adalah metode pengukuran kegunaan sistem. Dalam teknik ini, pengguna diminta untuk menilai serangkaian pernyataan yang berkaitan dengan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tertentu. Nilai yang diperoleh kemudian dihitung dan diubah menjadi skor SUS, yang memberikan gambaran tentang tingkat kegunaan sistem tersebut. SUS mudah digunakan karena hasilnya berupa skor antara 0 hingga 100, tanpa memerlukan perhitungan yang kompleks (Kurniawan et al., 2022).

3. METODOLOGI

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Untuk penelitian di Mokopi Puri, metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

3.1 Studi Literatur

Proses pengumpulan data dilakukan langsung di Mokopi Puri dengan meneliti sistem pemesanan yang sedang berjalan dan mengamati perilaku pelanggan saat melakukan pemesanan. Penelitian ini juga menganalisis alur proses bisnis yang ada untuk mendapatkan pemahaman

menyeluruh dan mengidentifikasi bagian-bagian yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki.

3.2 Wawancara

Pada tahap wawancara, saya mengunjungi Mokopi Puri untuk mendistribusikan formulir Google yang berisi pertanyaan terkait penelitian. Dengan cara ini, data yang dikumpulkan dapat menambah wawasan dalam proses penelitian.

3.3 Metode Perancangan

Pendekatan yang diterapkan dalam merancang UI & UX untuk sistem pemesanan digital Mokopi Puri adalah design thinking. Design thinking terdiri dari lima tahap, yaitu: empathize, define, ideate, prototype, dan test.

3.3.1 Empathize

Pada tahap empathize, tujuan utama adalah untuk memahami kebutuhan pengguna melalui wawancara dengan 20 pengunjung Mokopi Puri. Berdasarkan wawancara tersebut, ditemukan bahwa pengunjung menginginkan sistem pemesanan digital yang mudah dioperasikan, dengan tampilan yang sederhana namun tetap informatif

3.3.2 Define

Pada tahap define, hasil wawancara dan observasi mengungkapkan bahwa baik pengunjung maupun kasir membutuhkan sistem pemesanan digital untuk memudahkan pengunjung dalam melakukan pemesanan dan meringankan pekerjaan kasir, terutama ketika jumlah pengunjung meningkat. Hal ini akan berkontribusi pada peningkatan efisiensi dan efektivitas proses bisnis, khususnya saat terjadi lonjakan pengunjung.

3.3.3 Ideate

Berbagai pemikiran dan ide akan dieksplorasi selama tahap ideasi. Untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan selama tahap pendefinisian, konsep-konsep ini selanjutnya akan disempurnakan dan dipertimbangkan. Untuk menghasilkan beragam ide yang dapat menjawab permasalahan yang dihadapi oleh karyawan dan konsumen Mokopi Puri, peneliti juga

akan menggunakan pendekatan curah pendapat. Selain itu, konsep sistem yang akan dibangun akan dirancang pada tahap ini dalam bentuk peta situs dan alur pengguna.

3.3.4 Prototype

Pada tahap prototype, penulis akan mengembangkan beberapa desain awal dari prototype untuk sistem pemesanan digital. Prototype ini akan berisi berbagai fitur yang dirancang untuk mendukung pengembangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal di Mokopi Puri. Desain antarmuka pengguna yang dibuat perlu memiliki kemudahan akses, memberikan informasi dengan jelas, dan responsif terhadap berbagai perangkat yang digunakan. Proses perencanaan pada tahap ini dibagi menjadi dua tahapan, yaitu low fidelity dan high fidelity. Tahap low fidelity merupakan tahap awal dalam pembuatan desain, di mana fokus utamanya adalah menyusun konsep dasar tanpa rincian yang terlalu kompleks. Desain ini lebih bersifat sketsa atau model kasar untuk menguji ide-ide dasar. Sementara itu, tahap high fidelity adalah pengembangan desain yang lebih matang dan terperinci, yang melibatkan penggunaan warna, ikon, font, dan elemen visual lainnya secara lengkap dan terstruktur. Pada tahap high fidelity ini, desain mulai terlihat lebih menyerupai produk akhir, dengan rincian yang lebih jelas dan siap untuk diuji coba lebih lanjut.

3.3.5 Test

Pengunjung Mokopi Puri akan menguji dan menilai sistem pemesanan yang direncanakan selama periode pengujian. Tujuan dari prosedur pengujian ini adalah untuk memastikan seberapa baik sistem yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan beroperasi sebagaimana mestinya. Pengunjung akan memberikan pendapat mereka tentang pengalaman mereka dengan sistem selama fase ini. Karena pendapat tersebut akan digunakan untuk meningkatkan atau memodifikasi beberapa karakteristik yang mungkin masih kurang ideal, hasil pengujian ini sangat penting. Selain meningkatkan sistem agar lebih memenuhi persyaratan dan harapan

pengunjung, penilaian ini bertujuan untuk lebih memahami bagaimana pengunjung berinteraksi dengan sistem saat ini dan bagaimana produk tersebut bekerja dalam skenario dunia nyata.

3.3.6 System Usability Scale

Alat populer untuk mengukur seberapa baik dan efisien pengguna berinteraksi dengan suatu sistem atau produk adalah Skala Kegunaan Sistem (SUS). Pendekatan ini meminta pengguna untuk menilai serangkaian pernyataan tentang pengalaman mereka dengan sistem tertentu. Hasil pengujian ini kemudian dihitung dan diubah menjadi skor SUS yang mewakili kegunaan sistem. SUS mudah digunakan karena hasilnya berupa skor antara 0 hingga 100. Selain itu, SUS dapat diakses secara gratis, tanpa biaya tambahan, dan telah terbukti valid serta dapat diandalkan, meskipun dengan ukuran sampel yang relatif kecil.

Tabel 3.1 Pertanyaan System Usability Scale

No	Pertanyaan
1	Saya merasa nyaman menggunakan sistem pemesanan Mokopi Puri.
2	Saya tidak memerlukan bantuan orang lain untuk menggunakan sistem pemesanan.
3	Saya merasa bahwa semua fitur dalam sistem pemesanan ini sudah terintegrasi dengan baik.
4	Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan
5	Saya merasa bahwa bahasa yang digunakan dalam sistem pemesanan ini mudah di mengerti
6	Saya memerlukan bantuan teknis untuk bisa menggunakan aplikasi ini
7	Saya pikir orang lain selain saya dapat memahami dan menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa bahwa sistem pemesanan ini sangat membingungkan
9	Saya tidak memiliki hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri sebelum menggunakan sistem ini

3.3.7 Perhitungan Score Sus

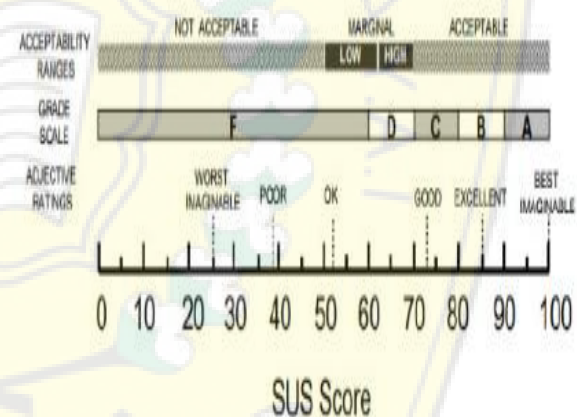
Dua puluh responden akan diperlihatkan pertanyaan-pertanyaan ini, dan mereka akan menilai persetujuan mereka terhadap setiap pernyataan pada kualitas yang diuji pada skala 1 hingga 5. Proses penilaian Skala Kegunaan Sistem (SUS) dijelaskan di bawah ini.

Tabel 3.2 Tabel Perhitungan Score SUS

Jawaban	Skor
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Ragu ragu	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

3.3.8 Rumus Hitung Sus

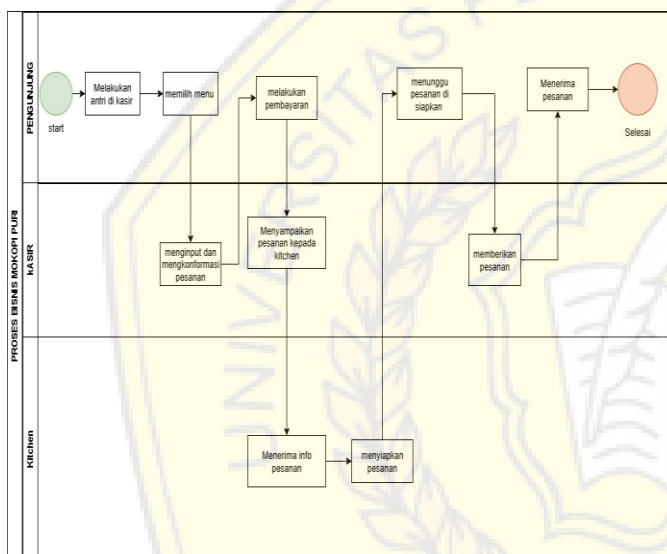
Setelah data dari responden terkumpul, langkah berikutnya adalah menghitung skor menggunakan metode SUS. Proses perhitungan ini melibatkan beberapa tahap yang perlu dilakukan:



Gambar 3.3 Rumus Hitung SUS

3.3.9 Proses Bisnis Sebelumnya

Sebelumnya, proses pemesanan di Mokopi Puri dilakukan dengan cara pengunjung pergi ke kasir untuk melakukan pemesanan. Proses ini melibatkan pengunjung yang menyebutkan menu yang ingin dipesan, kemudian kasir akan memasukkan data pesanan dan mengonfirmasi kembali pesanan yang diinginkan oleh pengunjung.

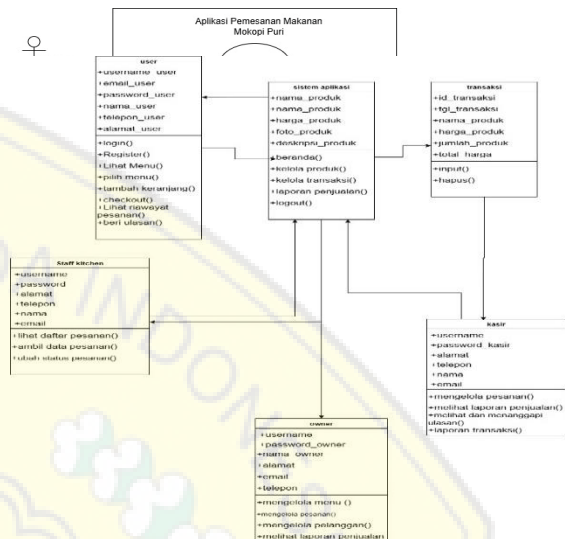


Gambar 3.2 Proses Bisnis Sebelumnya

3.3.10 Use Case Diagram

Kasir, pemilik, kru dapur, dan pelanggan adalah empat aktor dalam diagram kasus penggunaan. Selain mengelola pesanan masuk dan melihat data penjualan, kasir juga dapat keluar dan melihat serta membalas umpan balik. Pemilik dapat memeriksa laporan penjualan, membalas ulasan, mengelola menu, mengelola pengguna, mengelola pesanan, keluar, dan masuk. Karyawan di dapur dapat masuk, menangani pesanan, dan keluar. Sedangkan aktor pelanggan dapat melakukan login, melihat menu, memilih item pada menu, melihat ringkasan pesanan, melakukan pembayaran, memeriksa status pesanan, dan logout.

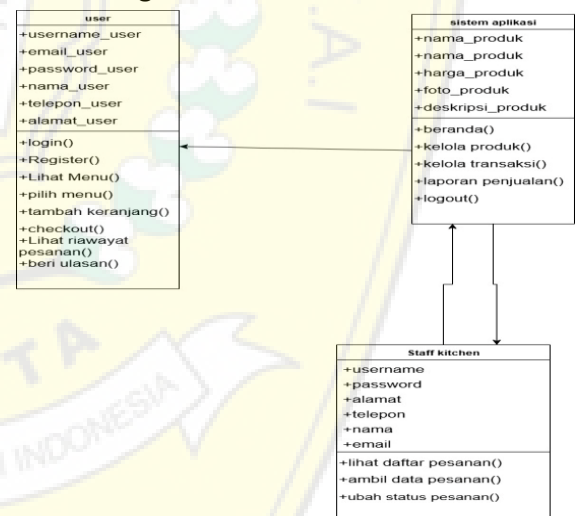
Gambar 3.3 Use Case Diagram



3.3.1 Class Diagram Transaksi

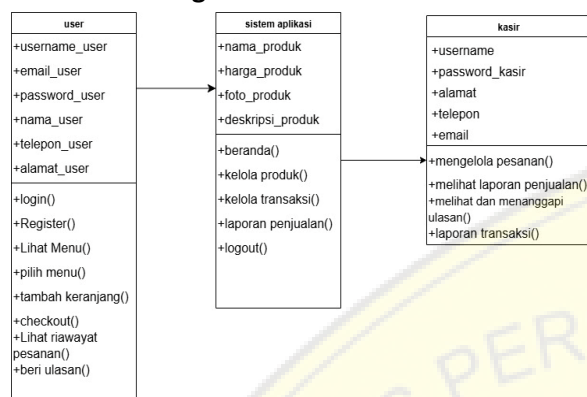
Gambar 3.4 Class Diagram Transaksi

3.3.1 Class Diagram Owner



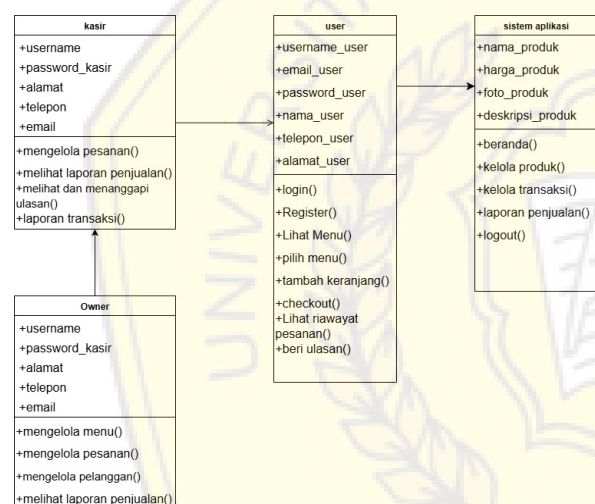
Gambar 3.5 Class Diagram Owner

3.3.2 Class Diagram Kasir



Gambar 3.6 Class Diagram Kasir

3.3.3 Class Diagram Staff Kitchen



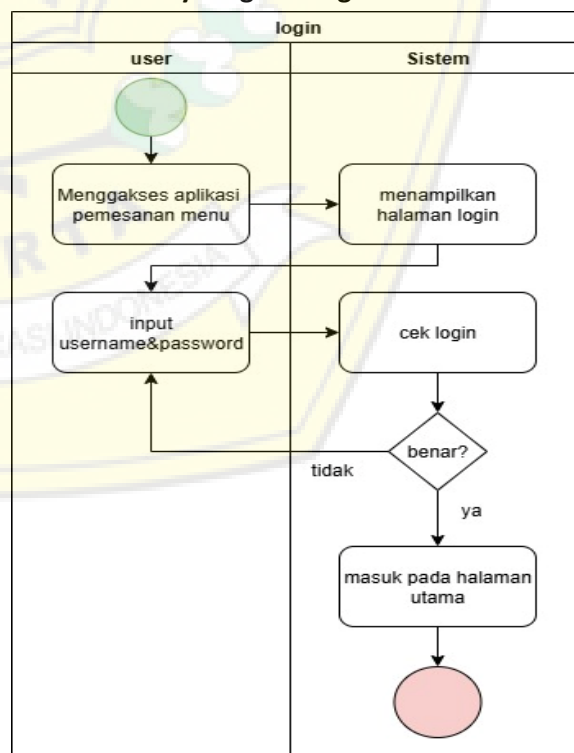
Gambar 3.7 Class Diagram Staff Kitchen

3.3.4 Entitiy Relation (Erd)



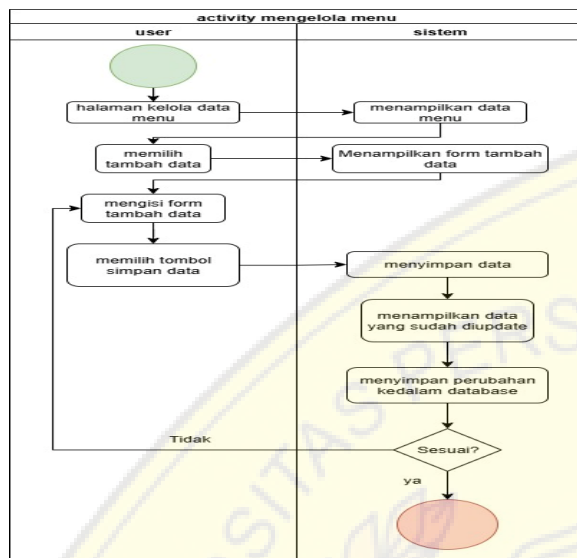
Gambar 3.8 Entitiy Relation (Erd)

3.3.5 Activity Diagram Login



Gambar 3.9 Activity Diagram Login

3.3.6 Activity Diagram Owner Mengelola Menu



Gambar 3.10 Activity Diagram Owner Mengelola Menu

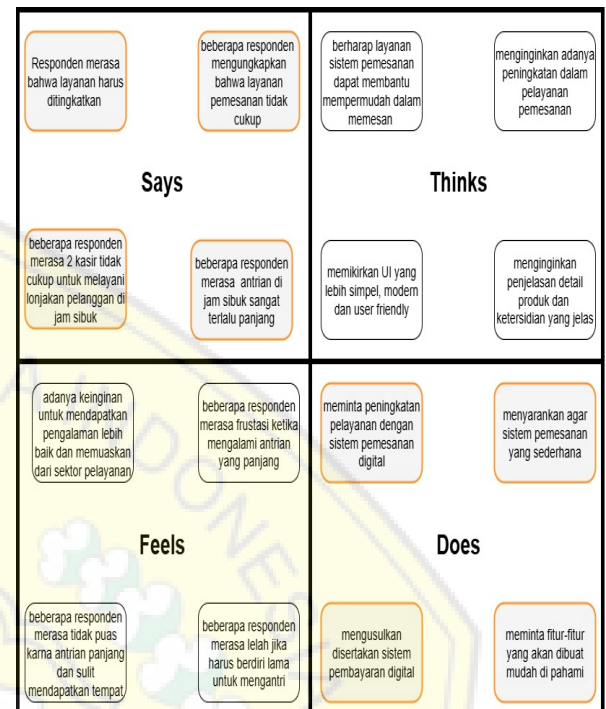
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Penulis mempelajari berbagai sumber informasi untuk penelitian ini dan melakukan penelusuran data selama proses tinjauan pustaka. Selain itu, ia mengumpulkan data dari berbagai publikasi dan makalah yang relevan dengan subjek penelitiannya. Untuk memahami ide dan teknik yang digunakan dalam desain UI/UX, ia kemudian meninjau dan memeriksa data yang dikumpulkan dari berbagai sumber.

4.2 Empaty Map

Pada tahap ini, penulis fokus untuk memahami secara mendalam kebutuhan pengguna dari sistem pemesanan digital Mokopi Puri dengan membuat empathy map. Penulis telah mengumpulkan data wawancara dari pengunjung mengenai hal-hal yang mereka butuhkan dalam merancang sistem pemesanan digital tersebut. Data ini kemudian disusun dalam empathy map untuk membantu mengidentifikasi pola dan wawasan penting terkait keinginan atau kebutuhan pengguna. Hasil dari empathy map ini akan digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan user persona dan panduan desain, guna memastikan bahwa aplikasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna atau pengunjung.



Gambar 4.1 Empaty Map

4.3 User Pesona

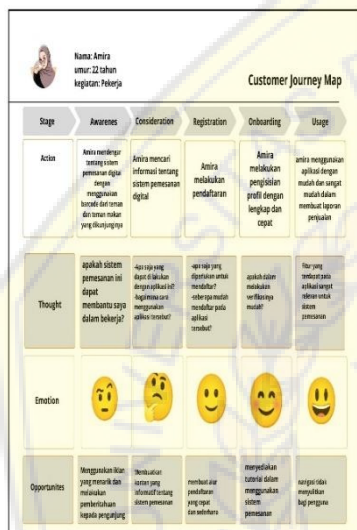
User persona dibuat untuk membantu penulis dalam mengembangkan produk, dengan tujuan untuk memastikan solusi yang dihasilkan sesuai dengan masalah dan kebutuhan pengguna. Gambar di bawah ini menunjukkan user persona Amira.



Gambar 4.2 User Pesona

4.4 Customer Journey Map

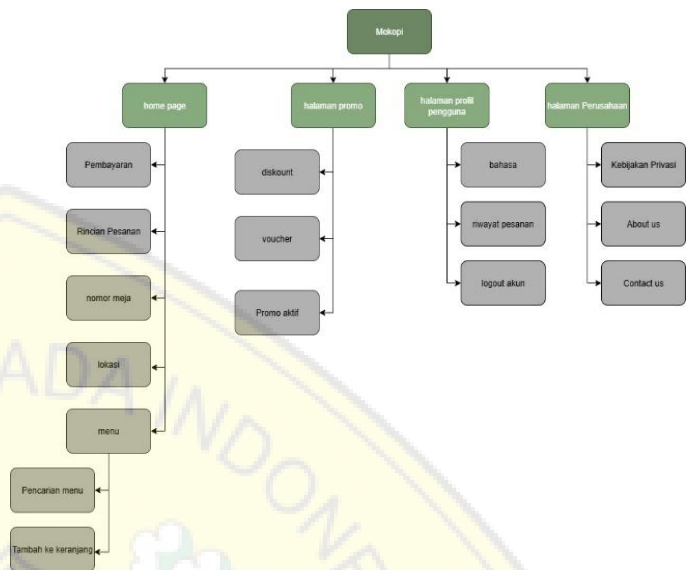
Peta perjalanan digunakan untuk menunjukkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan tertentu. Peta perjalanan juga berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam tentang perjalanan pengguna, yang mencakup kesulitan, kegembiraan, dan kekecewaan yang dihadapi pengguna.



Gambar 4.3 Customer Joourney Map

4.5 Site Map

Sitemap pada aplikasi Mokopi terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu "Lainnya" dan "Home." Halaman Home mencakup menu, diskon, tambah menu, lokasi Mokopi, nomor meja, pencarian, rincian pesanan, dan pembayaran. Sementara itu, bagian "Lainnya" berisi profil yang mencakup biodata pengguna, riwayat pesanan, pilihan bahasa, kebijakan privasi, informasi tentang kami (About Us), kontak (Contact Us), dan opsi logout.



Gambar 4.4 Site Map

4.6 Hasil Analisis Sistem Usability Testing (SUS)

Hasil analisis dari kuesioner SUS yang telah diisi oleh responden akan diuraikan lebih lanjut dalam bagian ini.

Tabel 4.5 Score Sus

Responden	Pertanyaan										Jumlah	Nilai (Jumlah X2,5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	3	2	5	2	4	1	3	1	2	1	30	75
R2	4	1	4	2	3	2	5	2	5	1	33	83
R3	3	2	5	1	3	1	5	1	4	1	34	85
R4	5	3	5	1	5	3	5	3	5	1	34	85
R5	4	2	3	3	5	1	4	1	3	1	31	85
R6	5	2	5	1	5	3	5	2	5	1	36	78
R7	4	1	3	3	3	1	3	1	5	2	30	90
R8	5	2	5	1	5	2	5	3	3	3	32	75
R9	3	3	4	1	4	3	5	1	4	1	31	80
R10	5	1	4	3	5	1	5	1	3	3	33	78
R11	4	3	5	2	5	3	5	1	4	2	32	83
R12	5	2	5	1	5	2	5	2	5	5	33	80
R13	3	1	4	2	3	2	5	2	3	1	30	83
R14	3	2	5	2	5	2	3	1	5	1	33	75
R15	5	2	5	1	4	2	5	2	4	3	33	83
R16	3	1	3	3	3	4	3	1	5	1	27	68
R17	4	2	5	2	5	4	5	3	5	1	32	80
R18	4	1	3	1	4	1	5	2	3	3	31	78
R19	5	1	5	3	5	1	5	1	5	3	36	90
R20	5	2	5	2	4	1	4	1	4	3	33	83
Total										1617		
Nilai SUS										81		

5. KESIMPULAN

Dari hasil desain UI/UX aplikasi Mokopi dengan metode Design Thinking, dapat disimpulkan bahwa pendekatan desain ini secara efektif menghasilkan desain yang memenuhi kebutuhan pengguna. Aplikasi pemesanan Mokopi Puri berfungsi dengan baik dan secara umum ramah pengguna, berdasarkan hasil pengujian pada tahap uji coba menggunakan teknik Skala Kegunaan Sistem, yang menunjukkan skor 82. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa prototype aplikasi pemesanan Mokopi Puri yang dikembangkan sudah cukup memadai dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengelola transaksi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. A., Sari, D. P., & Andrian, R. (2023). Perancangan User Interface Mobile App untuk Kumpulan Start-Up Coffee Shop di Wilayah Jakarta Timur sebagai Wadah Pemasaran Produk dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i1.54947>
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (n.d.-a). PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JUIT*, 2(2).
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (n.d.-b). PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JUIT*, 2(2).
- Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Kurniawan, E., Nata, A., & Royal, S. (2022). PENERAPAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DALAM PENGUKURAN KEBERGUNAAN WEBSITE PROGRAM STUDI DI STMIK ROYAL. In *Journal of Science and Social Research* (Issue 1). <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- Sains, J., Teknologi, dan, Surya Ningsih, K., Jamilah Aruan, N., Taufik Al Afkari Siahaan, A., Kunci, K., & Tamu, B. (n.d.). *Yayasan Insan Cipta Medan APLIKASI BUKU TAMU MENGGUNAKAN FITUR KAMERA DAN AJAX BERBASIS WEBSITE PADA KANTOR DISPORA KOTA MEDAN*.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI Perancangan Desain UI/UX Website Pemesanan Menu Pada Tenday's Coffee Dengan Metode Design Thinking TUGAS AKHIR. (n.d.).
- Sitorus, H. R., Ibrahim, A., Utama, Y., & Novianti, H. (2024). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan Prototype UI/UX Website Softcoffee Dengan Penerapan Metode Design Thinking. *Media Online*, 4(6), 2744–2753. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i6.1881>
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (n.d.). *Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking*.