

## IMPLEMENTASI MODEL DESIGN THINKING DALAM PEMBUATAN UI/UX E-COMMERCE DI DEDEH FASHION STORE

Muhammad Rizki Romdoni<sup>1</sup>, Mutamassikin<sup>2</sup>, Utami Mizani Putri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Jl. Jambi-Muara Bulian No.Km.16, Simpang Sungai Duren, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten

Muaro Jambi, Jambi 36361. Telp. 0822 7846 4643

email:<sup>1</sup>[rizkiromdonii16@gmail.com](mailto:rizkiromdonii16@gmail.com),<sup>2</sup>[mutamassikin@uinjambi.ac.id](mailto:mutamassikin@uinjambi.ac.id),<sup>3</sup>[mizaniputri@uinjambi.ac.id](mailto:mizaniputri@uinjambi.ac.id)

### Abstrak

User Interface (UI) dan User Experience adalah dua konsep yang sangat penting dalam desain pengembangan produk digital, terutama aplikasi dan situs web. Meskipun keduanya saling terkait, mereka memiliki fokus dan peran yang berbeda dalam membentuk interaksi antara pengguna dan produk digital tersebut. UI berkaitan dengan aspek visual dan interaktif dari antarmuka, sementara UX melibatkan seluruh pengalaman dan interaksi dengan produk digital. Keduanya saling melengkapi bersama-sama berkontribusi untuk menciptakan produk yang lebih baik dan lebih menyenangkan bagi pengguna. Desain yang baik menggabungkan elemen-elemen UI yang menarik dan fungsional dengan pengalaman pengguna yang positif dan bermakna. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode design thinking yang merupakan pendekatan berbasis manusia untuk merancang solusi kreatif dan inovatif terhadap masalah yang kompleks. Setelah dilakukan uji coba menggunakan System Usability Scale, mendapatkan hasil rekomendasi berupa desain pemesanan baju di toko Dedeh Fashion Store sebesar 70,6..

**Kata kunci:** Aplikasi pemesanan baju, Metode Design Thinking, UI/UX. System Usability Scale, E-Commerce

### Abstract

User Interface (UI) and User Experience are two very important concepts in the design of digital product development, especially applications and websites. Although both are interrelated, they have different focuses and roles in shaping the interaction between users and the digital product. UI relates to the visual and interactive aspects of the interface, while UX involves the entire experience and interaction with the digital product. Both complement each other together contributing to creating a better and more enjoyable product for users. Good design combines attractive and functional UI elements with a positive and meaningful user experience. In this study, researchers used the design thinking method which is a human-based approach to designing creative and innovative solutions to complex problems. After conducting a trial using the System Usability Scale, the results of the recommendation in the form of a design for ordering clothes at the Dedeh Fashion Store were 70,6

**Keywords** Clothes ordering application, Design Thinking Method, UI/UX, System Usability Scale, E-Commerce

## 1. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu teknologi semakin berkembang, perkembangan tersebut dipengaruhi oleh meningkatnya aktivitas dan kebutuhan manusia. Dengan memanfaatkan teknologi, suatu pelaku usaha dapat melakukan berbagai kegiatan bisnis secara elektronik seperti transaksi jual beli dan berbagai informasi dengan konsumen untuk mempertahankan hubungan sebelum, selama dan setelah proses pembelian [1]. Perbelanjaan yang dilakukan secara *online* tengah menjadi *trend* pada saat ini sehingga membuat banyaknya toko-toko *offline* atau konvensional mengalami kerugian akibat kalahnya persaingan dengan toko *online* atau *e-commerce*. Kurangnya pengetahuan mengenai *e-commerce* membuat para pelaku usaha kesulitan mengikuti perkembangan yang ada, salah satunya toko Dedeh Fashion Store yang kesulitan membuat website toko online yang menarik, maka perlunya *UI* (*User Interface*) dan *UX* (*User Experience*) agar desain website lebih menarik dan terstruktur. *UI* (*User Interface*) dan *UX* (*User Experience*) adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat memanfaatkan sarana digital maupun internet untuk melakukan perancangan suatu produk yang dapat dilihat dan digunakan. Jika sebelumnya belanja pakaian dilakukan secara *offline*, namun dengan adanya internet belanja dapat dilakukan secara *online* [2].

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Desember 2023, dibutuhkan inovasi dan solusi untuk mengatasi permasalahan yang dialami dan keinginan toko Dedeh Fashion Store. Solusi yang dibutuhkan berupa rancangan tampilan penjualan yang menarik. Dengan banyaknya produk yang dijual pihak Dedeh Fashion Store sendiri belum mempunyai suatu rancangan desain *prototype e-commerce* apalagi *website* itu sendiri. Untuk dapat merancang aplikasi, diperlukan penerapan *User Interface* (*UI*) dan *User Experience* (*UX*) yang terstruktur agar sesuai dengan kebutuhan dari pengguna dan memberikan kenyamanan bagi pengguna. *User Interface* (*UI*) merupakan aspek penting yang harus diterapkan dalam perancangan aplikasi karena sebagai sarana berinteraksi antara sistem dan pengguna [3]. Sedangkan *User Experience* (*UX*), merupakan bagaimana perasaan atau pengalaman pengguna saat menggunakan produk atau layanan yang dirancang mencakup *branding, design, usability, dan function* [4].

Pada solusi rancangan penjualan yang akan dirancang, peneliti merancang *UI/UX* dengan *design thinking* sebagai metode yang digunakan pada penelitian. Metode *design thinking* digunakan dalam merancang aplikasi penjualan karena mempunyai proses yang berkesinambungan untuk dapat menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, pada fase *empathize* memberikan kesempatan untuk mendapatkan pemahaman empati dari *administrator* dan *customer*. Dalam konteks toko Dedeh Fashion Store, metode *Design Thinking* membantu dalam memahami keinginan pelanggan, menciptakan antar muka yang ramah pengguna, mengembangkan fitur-fitur yang memecahkan masalah, dan menguji *prototype* sebelum peluncuran. Dengan adanya metode *Design Thinking*, dirasa mampu memecahkan masalah yang ada, seperti memudahkan pengguna untuk menggunakan *prototype* yang telah dibuat, dan pengalaman yang diberikan dapat membuahkan hasil yang baik [5].

## 2. METODE PENELITIAN

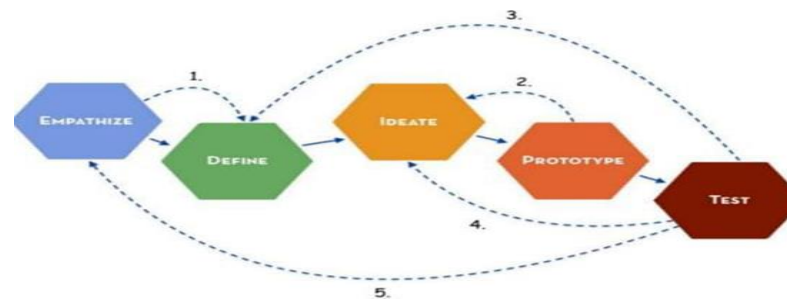
### 2.1. Metode yang digunakan.

Dalam penelitian ini penulis mengambil pendekatan kualitatif, yaitu data yang dikumpulkan bukan berupa angka-angka melainkan data tersebut berasal dari wawancara, catatan, dokumen pribadi, memo, maupun dokumen resmi lainnya [6]. Pendekatan kualitatif ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang merancang desain *UI/UX* berbasis *website* di toko Dedeh Fashion Store. Pendekatan yang sesuai dengan keadaan aslinya terkait penelitian ini, dimana dalam meneliti terkait perancangan *UI/UX* desain *website* pada toko Dedeh Fashion Store sangat tepat menggunakan pendekatan kualitatif yang membutuhkan penjabaran, peneliti berupaya agar keberadaan peneliti tidak merubah situasi dan perilaku objek yang akan diteliti.

### 2.2. Metode Perancangan.

Metode perancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah perancangan *UI/UX* dengan metode *design thinking*. *Design Thinking* merupakan suatu metode dalam proses desain yang bisa dipergunakan untuk menyelesaikan suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dengan berfokus pada pengguna atau user. Pemahaman yang tepat tentang persoalan dan hambatan yang terjadi

dalam perancangan, memungkinkan untuk dapat menemukan suatu solusi yang tepat untuk dikembangkan [7].



Gambar 1. Metode design thinking

#### 1. Empathize

Pada tahap empathize peneliti melakukan proses penemuan pemahaman sebagai ide solusi untuk memecahkan masalah yang ada. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan informasi melalui observasi dan wawancara dari permasalahan yang dihadapi terkait pelayanan pelanggan ke pihak Dedeh Fashion Store.

#### 2. Define

Pada tahap ini penulis melakukan analisis untuk memahami dan mendeskripsikan kebutuhan setiap pengguna untuk diubah menjadi sebuah tantangan (*challenge*). Tahap *define* menganalisis data informasi dari tahap sebelumnya kemudian merumuskan masalah untuk menemukan solusi dari masalah yang ingin dipecahkan. Tahap ini menganalisis data informasi yang berasal dari wawancara dan observasi terkait pelayanan *customer* di toko Dedeh Fashion Store dan kebutuhan pengguna untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut.

#### 3. Ideate

Fase *ideate* bertujuan melakukan untuk eksplorasi desain solusi secara luas dan menghasilkan ide solusi sebanyak mungkin yang dipilih berdasarkan hasil analisis dari tahap sebelumnya, yaitu analisis pelayanan *customer* di toko Dedeh Fashion Store. Kemudian setiap ide solusi ditarik kesimpulan solusi mana yang memungkinkan untuk diimplementasikan ke dalam bentuk *prototype* di tahap selanjutnya.

#### 4. Prototype

Setelah menghasilkan ide solusi yang dapat memecahkan permasalahan pengguna, berikutnya adalah memvalidasi ide tersebut kepada pengguna dengan membuat rancangan *prototype*. *Prototype* merupakan versi produk awal yang mudah dibuat dan cara terbaik untuk terus mengeksplorasi ide dan mendapatkan wawasan dari pengguna pada saat pengujian dilakukan. Pada penelitian ini, peneliti membuat rancangan *high-fidelity prototype* dengan menggunakan *tools* aplikasi Figma.

#### 5. Test

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan pengujian terhadap desain *UI/UX* berbasis *website* pada toko Dedeh Fashion Store dengan uji coba ke 5 calon pengguna serta pihak toko Dedeh Fashion Store untuk mendapatkan respon atas desain tersebut. Respon ini dikumpulkan dan dievaluasi untuk menentukan keberhasilan dari desain *UI/UX* tersebut. Apabila setelah dianalisis ditemukan kemungkinan perbaikan terhadap *prototype*, maka peneliti melakukan perbaikan desain antarmuka pengguna.

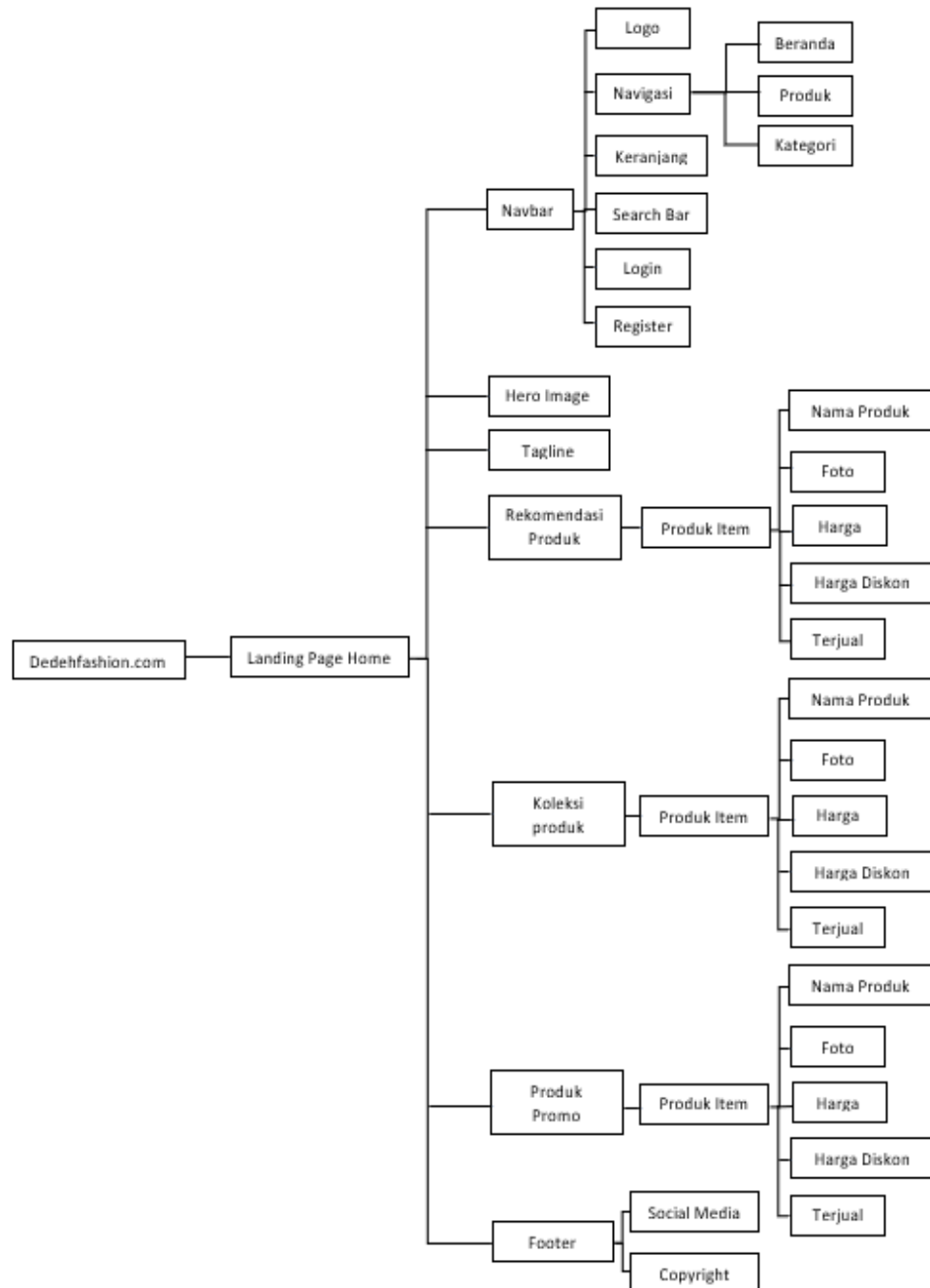
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Ideat

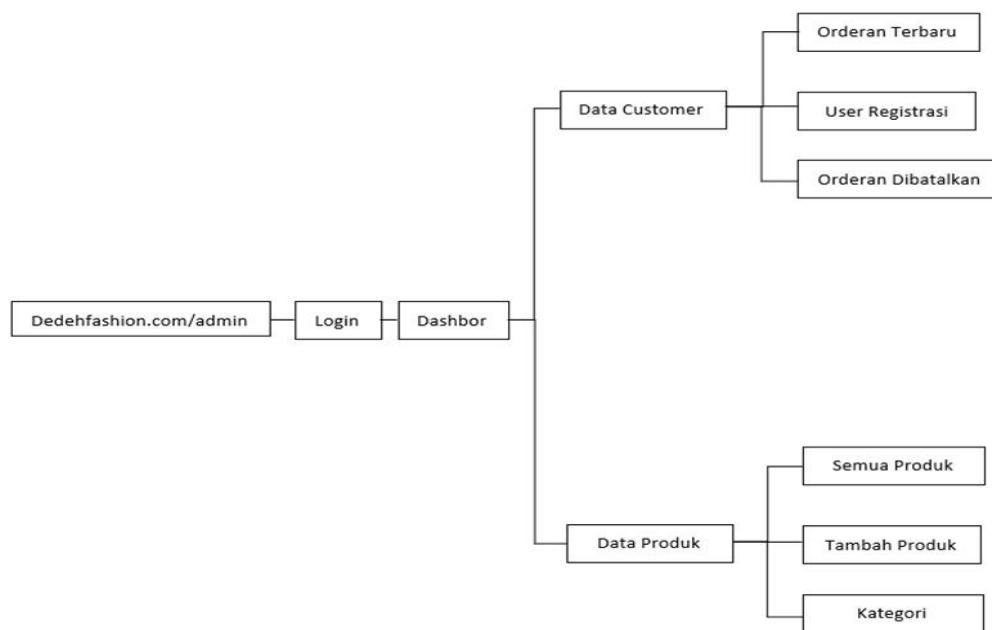
Pada tahap *ideat* ini dilakukan proses pengumpulan ide yang bertujuan untuk mendapatkan ide-ide penyelesaian masalah yang ada. Proses analisis ini dilakukan dengan sesi pengumpulan gagasan atau ide secara intensif untuk menghasilkan solusi yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi Dedeh Fashion Store, dan pelanggan/ pengguna. Ide-ide ini nantinya akan menjadi dasar dalam merancang *prototype* yang direncanakan.

### 3.2 Interface

Tahap *prototype* yaitu tahap mengimplementasikan ide yang sudah didapat dari tahap sebelumnya menjadi sebuah user interface atau tampilan website yang dapat diuji coba. Penulis menyusun skenario interaksi dan tampilan website Dedeh Fashion Store.



**Gambar 2.** Skenario interaksi website dedeh



**Gambar 3.** Mind Mapping Skenario Halaman Admin

Tahap selanjutnya adalah pembuatan UI/UX atau tampilan desain website menggunakan *software figma*. UI/UX dikembangkan berdasarkan proses wawancara dengan Dedeh Fashion Store dan Kuesioner calon pengguna hingga pembentukan halaman dan fitur sebagai solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan.

### 3.3 Pembahasan.

Tahap selanjutnya adalah pembuatan UI/UX atau tampilan desain website menggunakan *software figma*. UI/UX dikembangkan berdasarkan proses wawancara dengan Dedeh Fashion Store dan Kuesioner calon pengguna hingga pembentukan halaman dan fitur sebagai solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan. Berdasarkan riset yang sudah dilakukan penulis melalui pengumpulan data, didapatkan bahwa responden sering merasa kesulitan ketika berinteraksi dengan tampilan website. Oleh karena itu, rancangan UI/UX harus dibuat secara detail dan sederhana, sehingga pengguna merasa mendapatkan kemudahan dalam memperoleh informasi dan nyaman dalam berinteraksi dengan tampilan website yang dibuat, agar sesuai dengan kebutuhan pengguna

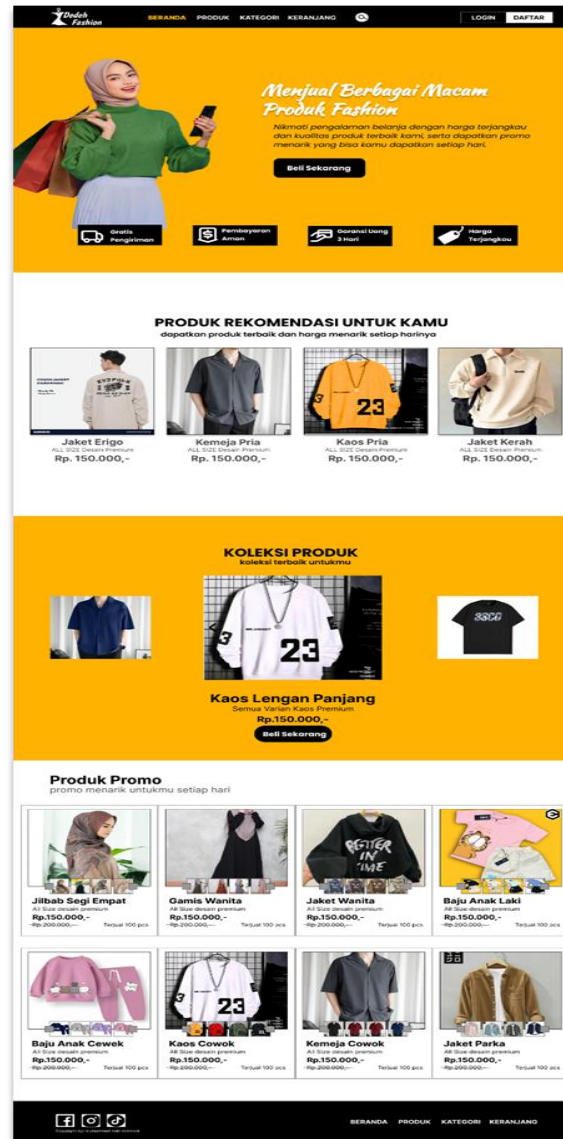
#### a. halaman registrasi



**Gambar 4.** Halaman Registrasi

Halaman registrasi digunakan untuk mendaftarkan pengguna baru ke sistem situs Dedeh Fashion Store.. Elemen yang terdapat pada halaman registrasi yaitu *carousel*, *button get started*, *form username*, *email*, alamat, kode pos, password, button daftar dan button untuk daftar menggunakan akun google.

b. halaman beranda

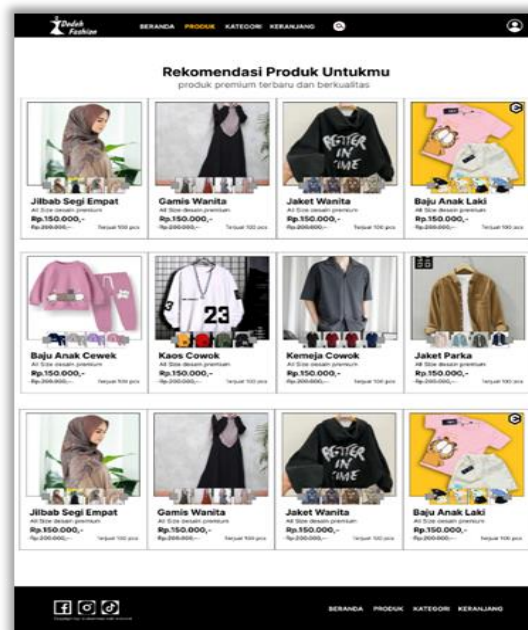


Gambar 5. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman utama yang pertama kali dilihat oleh pengguna ketika mereka mengakses website Dedeh Fashion Store. Halaman ini berfungsi sebagai pintu masuk ke seluruh konten dan fitur yang ada di website. Sebagai elemen kunci dalam desain web, halaman beranda biasanya memberikan gambaran umum tentang apa yang ditawarkan oleh website, serta memandu pengguna untuk menjelajahi lebih lanjut melalui navigasi yang jelas.



c. halaman produk



Gambar 6. Halaman Produk

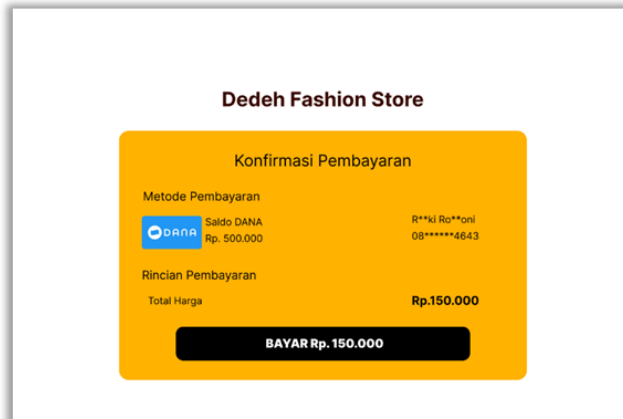
Halaman produk merupakan halaman yang menampilkan informasi detail tentang suatu produk yang ditawarkan pada toko Dedeh Fashion Store. Halaman ini berisi nama produk, deskripsi produk, gambar produk, harga, harga promo, dan ketersediaan stok.

d. halaman checkout produk

Gambar 7. Halaman Checkout

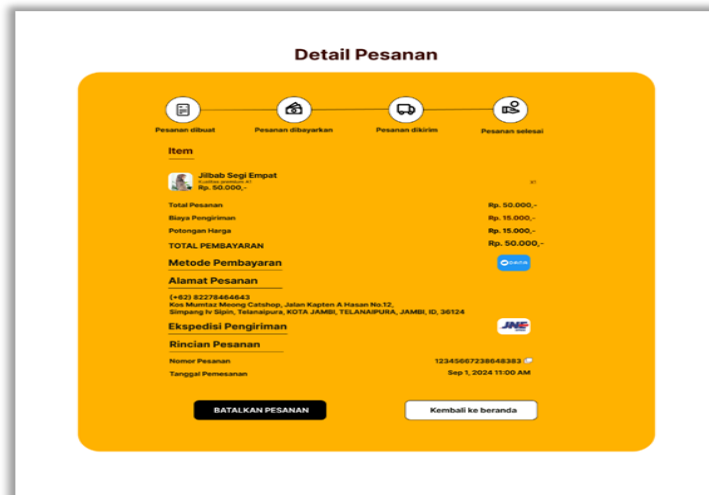
Halaman checkout merupakan halaman dimana pengguna menyelesaikan proses pembelian dengan memberikan informasi penting terkait pembayaran dan pengiriman. Halaman ini adalah tahap akhir sebelum pesanan diproses, dan biasanya mencakup beberapa langkah penting untuk memastikan transaksi berjalan lancar

e. halaman pembayaran



Gambar 8. Halaman Pembayaran

f. halaman detail pesanan



Gambar 9. Halaman Detail Pesanan

Halaman detail pesanan merupakan halaman yang menampilkan informasi lengkap mengenai pesanan yang telah dibuat oleh pengguna. Halaman ini muncul setelah pengguna menyelesaikan proses pembayaran atau ketika pengguna ingin melihat status dan rincian pesanan mereka yang sedang berjalan.

### 3.3 Test

Pada tahap testing, penulis melakukan pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) terhadap tampilan website yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini untuk melihat kesuksesan dan keberhasilan tampilan website bagi calon pengguna. Proses pengujian dilakukan kepada 5 responden sebagai calon pengguna yang akan berinteraksi dengan tampilan website Dedeh Fashion Store. Bagian ini memberikan simpulan yang singkat tentang penelitian yang dibahas di artikel ini disertai dengan saran untuk pengembangan atau lanjutan penelitian berikutnya.

Adapun pertanyaan berupa kuesioner dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:



**Tabel 1.** Kuesioner Pengujian *Prototype*

| No | Pertanyaan                                                                                                                                                                   |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Setelah melakukan uji coba tampilan website, saya merasa tampilan website Dedeh Fashion Store ini dapat dipahami dengan baik.                                                |
| 2  | Setelah melakukan uji coba tampilan aplikasi, saya merasa tampilan website Dedeh Fashion Store ini rumit tidak to the point.                                                 |
| 3  | Setelah melakukan uji coba tampilan website, saya merasa mudah untuk mengingat cara menggunakan website ini.                                                                 |
| 4  | Setelah melakukan uji coba tampilan website, saya merasa membutuhkan bantuan agar bisa berinteraksi dengan tampilan website ini.                                             |
| 5  | Setelah melakukan uji coba tampilan website, saya merasa fitur-fitur yang ada pada tampilan website Dedeh Fashion Store ini mudah untuk diingat.                             |
| 6  | Setelah melakukan uji coba tampilan website, saya menilai bahwa fitur dan ikon yang ada di tampilan website Dedeh Fashion Store kurang sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya |
| 7  | Setelah melakukan uji coba tampilan website, saya merasa dengan mudah untuk mencapai tujuan saya pada tampilan website Dedeh Fashion Store.                                  |
| 8  | Setelah melakukan uji coba tampilan website, saya merasa informasi yang tersedia pada tampilan website ini sangat sulit untuk dipahami.                                      |
| 9  | Setelah melakukan uji coba tampilan website, saya merasa nyaman ketika berinteraksi dengan tampilan website Dedeh Fashion Store.                                             |
| 10 | Setelah melakukan uji coba tampilan website, saya merasa orang lain akan dengan mudah memahami tampilan website Dedeh Fashion Store.                                         |

Berdasarkan hasil kuesioner pada tampilan website yang tersedia pada *prototype* website Dedeh Fashion Store sudah rapi, konsisten, sudah memenuhi kebutuhan pengguna, mudah dimengerti. Berikut adalah tabel skor asli SUS yang didapat melalui kuesioner yang diisi oleh 5 responden:

**Tabel 2.** Skor Asli SUS

| Responden | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1         | 4  | 3  | 4  | 2  | 5  | 3  | 4  | 2  | 4  | 4   |
| 2         | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 2  | 4  | 2  | 4  | 5   |
| 3         | 5  | 3  | 4  | 2  | 5  | 1  | 3  | 2  | 5  | 4   |
| 4         | 5  | 2  | 5  | 1  | 5  | 1  | 5  | 2  | 5  | 5   |
| 5         | 4  | 2  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 2  | 4  | 4   |

**Tabel 3.** Skor Hasil Perhitungan SUS

| Responden | Q1 | Q2 | Q3 | Q4 | Q5 | Q6 | Q7 | Q8 | Q9 | Q10 | Jumlah | Nilai<br>(jumlahx2,5) |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|-----------------------|
| 1         | 3  | 2  | 3  | 3  | 4  | 2  | 3  | 3  | 3  | 1   | 27     | 67,5                  |
| 2         | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 3  | 3  | 3  | 3  | 0   | 31     | 77,5                  |
| 3         | 4  | 2  | 3  | 3  | 4  | 4  | 2  | 3  | 4  | 1   | 30     | 75                    |
| 4         | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 4  | 0   | 34     | 85                    |
| 5         | 3  | 3  | 3  | 2  | 2  | 2  | 2  | 3  | 3  | 1   | 24     | 60                    |
| Rata-rata |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |        | 72,6                  |

**Tabel 4.** Kategori Nilai SUS

| No | Kategori Rating  | Skor SUS (%) |
|----|------------------|--------------|
| 1  | <i>Excellent</i> | >80,3        |
| 2  | <i>Good</i>      | 68-80,3      |
| 3  | <i>Okay</i>      | 68           |
| 4  | <i>Poor</i>      | 51-68        |
| 5  | <i>Awful</i>     | <51          |

Berdasarkan data hasil skor SUS di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *prototype* website Dedeh Fashion Store memiliki nilai skor 72,6 yang berarti skor berada pada rating *good*. Namun tampilan masih memiliki beberapa kekurangan dan memerlukan adanya evaluasi untuk perbaikan terhadap tampilan website Dedeh Fashion Store.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat menghasilkan rancangan tampilan website yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat diterima dengan baik. Metode design thinking yang digunakan dalam penelitian ini mampu memetakan kebutuhan pengguna karena metode ini fokus dengan apa yang dilihat maupun dirasakan pengguna dan metode ini juga memperhatikan pengalaman dari pengguna. Pada tahap *empathize* didapatkan permasalahan dan informasi kebutuhan rancangan tampilan website Dedeh Fashion Store. Pada tahap *define* dilakukan proses penjabaran permasalahan dan kebutuhan tampilan website berdasarkan wawancara pada tahap *empathize* dan didapat fokus permasalahan serta kebutuhan tampilan website. Pada tahap *ideate* didapatkan hasil ide-ide sebagai solusi dari permasalahan dan kebutuhan pengguna yang kemudian diolah menjadi konsep ide yang dikelompokkan menjadi beberapa bagian. Pada tahap *prototype* dilakukan proses mewujudkan ide-ide menjadi tampilan website. Kemudian tahap *test*, yaitu tahap akhir dilakukan pengujian dengan menggunakan skenario pengujian sebagai bahan uji dan kuesioner sebagai sikap atau respons terhadap tampilan pengguna. Pengujian dilakukan oleh 5 responden dari latar belakang yang berbeda.

Pada tahap pengujian pada tahap penelitian ini menggunakan metode pengujian *system usability scale (SUS)*. *System usability scale* dapat menentukan apakah rancangan tampilan website yang disusun dapat diterima atau tidak. Dari hasil skor *SUS* tampilan website mendapatkan nilai 72,6 yang artinya masuk dalam kategori *good*. Kategori ini menunjukkan bahwa tampilan pengguna diterima dengan baik oleh responden, namun tetap memerlukan adanya evaluasi. Perlu adanya evaluasi dan perbaikan karena responden masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan beberapa skenario pengujian yang artinya responden masih kurang memahami tampilan website. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran dari responden agar sesuai dengan kebutuhan dan dapat diterima dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Wahyu, P., & Aries, D. I. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce Trinity Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Of Emerging Information System And Bussines Intelegence*, Vol. 2, No. 1, 50-61.
2. Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudddin. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Desig Thinking Berbasis Web Pada laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infromasi*, Vol. 8, No. 1, 111-117.
3. Henim, S., & Sari, R. (2020). Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, vol. 6, No. 1, 69-78.
4. Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic. *Jurnal Teknoinfo*, Vol. 15, No. 1, 61-66.
5. Mardita, R. (2020). The Design Thinker.
6. Amborse, G., & Harris, P. (2020). *Basics Design 08: Design Thinking*.

7. Ulfa, R. (2021 ). Mengukur Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Bimbingan Konseling (E-BK) Menggunakan System Usability Scale (SUS) Di SMK Negeri 1 Banda Aceh. *Skripsi*.
8. Utama, B. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes. (*Doctoral dissertation, Universitas Komputer*).
9. Vallendito, B. (2020). Pemodelan User Interface Dan User Experience. *Skripsi*.
10. Alja, F. M., Daniati, E., & Ristyan, A. (2024). Perancangan Ui/Ux E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1), 93-101.
11. Baskoro, M., & Haq, B. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada. *Jurnal IKRA-ITH Hum*, Vol. 4, No. 3, 83-93.
12. Braterrud, H., Burgess, M., Fasy, T., Milman, D., Sung, T. O., & Eunyoung. (2021). Representation and Series Editors In 12th Interntional Conference Diagram 2021 Virtual. *Jurnal Proceddings*, 28-30.
13. Darmawan, Anwar, Rahmatullah, & Sulastri. (2022). Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. International. *Journal on Informatics Visualization*, Vol. 6, No. 2, 327-334.
14. Hananda, I., Bangun, W., & Swahesti, P. R. (2021). Analysis And Design Of User Interface/User Experience With Design Thingking Methode In The Academic Information System Of Jenderal Soedirman Uiversity. *Jurnal Informatika*, Vol. 2, No. 1, 17-26.
15. Indriyani, F. S., Dewi, D. D., & Sholahuddin, A. (2023). Implementasi Metode Double Diamond Design pada User Interface Web Penjualan Kerudung untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna (Studi Kasus By. Tyash).



**ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi**

Is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)