

Perancangan UI/UX Aplikasi Reservasi di *Kitchenery Resto and Cafe* Purwakarta Menggunakan Metode GDD

Shintia Kemala Dewi^{1*}, Imam Maruf Nugroho², Yudhi Raymond Ramadhan³

^{1,2,3}Teknik Informatika, STT Wastukencana Purwakarta, Indonesia

Email: ¹shintiakemala08@wastukencana.ac.id, ²imam.ma@wastukencana.ac.id, ³yudhi.raymond@wastukencana.ac.id

Email Penulis Korespondensi: ¹shintiakemala08@wastukencana.ac.id

Abstrak— User Interface (UI) dan User Experience (UX) memainkan peran integral dalam membantu aplikasi agar lebih menonjol. Oleh karena itu, memiliki UI yang terintegrasi dan harmonis atau UX dalam aplikasi seluler tidak hanya membantu bisnis untuk menarik lebih banyak pengguna tetapi juga meningkatkan kepuasan pelanggan. *Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta* merupakan salah satu tempat makan yang memanfaatkan teknologi untuk memajukan bisnisnya dan membutuhkan desain aplikasi reservasi untuk membantu pelanggan dan karyawan dalam melakukan proses reservasi. Dengan pembuatan aplikasi tersebut akan dilakukan UI dan UX terlebih dahulu dengan menggunakan metode Goal Directed Design (GDD). Hasil perancangan akan dilakukan dengan menggunakan metode pengujian System Usability Scale (SUS). Berdasarkan metode perancangan dan metode pengujian pada penelitian ini, didapatkan nilai rata-rata 78 dengan grade B melalui kuesioner pada tahap support yang dilakukan oleh lima orang responden. Berdasarkan hasil tersebut membuktikan bahwa hasil perancangan UI dan UX aplikasi reservasi ini dapat diterima dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: User Interface, User Experience, Goal Directed Design, System Usability Scale, *Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta*

Abstract— User Interface (UI) and User Experience (UX) play an integral role in helping applications stand out. Therefore, having an integrated and harmonious UI or UX in a mobile app not only helps businesses to attract more users but also improves customer satisfaction. *Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta* is one of the dining places that utilizes technology to advance its business and requires the design of a reservation application to assist customers and employees in carrying out the process reservation. With the creation of the application, UI and UX will be carried out first using the Goal Directed Design (GDD) method. The design results will be carried out using the System Usability Scale (SUS) test method. Based on the design method and testing method in this study, an average score of 78 with grade B was obtained through questionnaires at the support stage conducted by five respondents. Based on these results, it proves that the results of the UI and UX design of this reservation application are acceptable and in accordance with user needs.

Keywords: User Interface, User Experience, Goal Directed Design, System Usability Scale, *Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta*

1. PENDAHULUAN

Di zaman sekarang ini, teknologi berkembang sangat pesat untuk membantu setiap masyarakat dalam melakukan aktivitas dengan mudah. Berbagai macam teknologi bermunculan, salah satunya *smartphone* dengan berbagai macam fitur menarik. Pada Januari 2022 penduduk di Indonesia mencapai 277,7 juta jiwa dengan 204,7 juta pengguna *smartphone* yang aktif menggunakan internet.

Perkembangan teknologi juga membawa banyak aplikasi yang tersedia untuk perangkat *smartphone* diantaranya ada dua penyedia aplikasi yaitu *Google Play Store* dan *Apple Store*. Menawarkan berbagai aplikasi mulai dari *game*, musik, aplikasi obrolan, TV, dan lainnya. Sebagian besar aplikasi ini tersedia secara gratis, tetapi beberapa juga merupakan aplikasi berbayar. Banyak instansi seperti rumah sakit, perpustakaan, dan restoran yang menggunakan teknologi internet untuk meningkatkan kualitas usahanya dengan menggunakan aplikasi untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan aktivitas di instansi tersebut.

Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta merupakan salah satu tempat makan yang memanfaatkan teknologi untuk memajukan bisnisnya. Saat ini proses pemesanan di *Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta* hanya menggunakan aplikasi *chat* yaitu aplikasi *WhatsApp*. Walaupun sudah menggunakan aplikasi *WhatsApp* sebagai media pemesanannya, di *Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta* ini juga terdapat permasalahan dalam pemesanan tempat atau reservasi. Proses reservasi di *Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta* ini biasanya para pelanggan datang secara mendadak ke tempat dan tidak mengetahui tempat tersebut itu penuh atau tidak. Sering kali terjadi pelanggan yang memesan tempat melalui aplikasi *WhatsApp* tapi tidak diiringi dengan uang muka atau dp. Sedangkan di *Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta* ini, jika ada pelanggan yang ingin memesan tempat itu diwajibkan untuk memberikan uang muka atau dp sebanyak 50% dari pemesanan makanannya. Sering kali juga terjadi pelanggan yang ingin memesan tempat melalui karyawan lain tetapi karyawan tersebut tidak mengkonfirmasi kepada kasir, sehingga menimbulkan *miscommunication* antara pelanggan dengan kasir.

Menurut permasalahan yang terjadi di *Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta*, maka dibutuhkanlah sebuah aplikasi reservasi agar dapat memudahkan karyawan maupun pelanggan yang ingin melakukan reservasi di *Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta*. Pada penelitian ini dilakukan perancangan UI/UX terlebih dahulu agar aplikasi yang akan dibuat nantinya sesuai dengan kebutuhan pengguna.

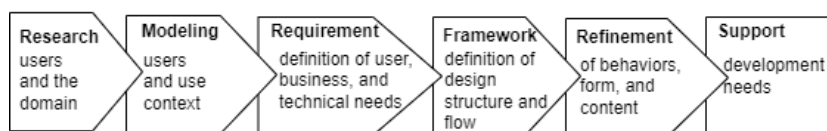
Perancangan adalah proses mendefinisikan apa yang harus dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik, melibatkan deskripsi detail arsitektur dan komponen serta kendala yang akan ditemui di sepanjang proses pengerjaannya[1].

User Interface (UI) adalah desain antarmuka pengguna dengan fokus pada tampilan dan nuansa. Dengan kata lain, desainer sangat mementingkan keindahan tampilan dan pilihan warna yang tepat. Tujuannya adalah untuk membuat situs web lebih menarik secara visual dan membuat pengunjung merasa nyaman berada di situs web tersebut[2].

User Experience (UX) adalah segala aspek yang terkait dengan pengalaman pengguna menggunakan produk atau aplikasi, seberapa mudah aplikasi tersebut dipelajari, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui aplikasi tersebut[3].

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk mengeksekusi perintah pengguna aplikasi agar mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan dibuatnya aplikasi tersebut[4].

Goal Directed Design (GDD) adalah metode untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan kemudian menerjemahkannya ke dalam antarmuka pengguna[5]. GDD berfokus pada tujuan pengguna dan memberikan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna[6]. Pada metode GDD ini terdapat 6 (enam) tahapan yang harus dilakukan, diantaranya : *Research*, *Modeling*, *Requirement*, *Framework*, *Refinement*, dan *Support* seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap *Goal Directed Design*

Research adalah tahap pengumpulan data awal penelitian yang dapat diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan pemangku kepentingan dan pengguna akhir. Hasil pada tahap ini merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan[7].

Modeling adalah tahap memilih seseorang untuk berperan dalam mendesain *website*. *Persona* merupakan karakter yang digunakan sebagai pendekatan dalam perancangan system. Hasil pada tahap ini adalah pemodelan dari *persona*[7].

Requirement adalah tahap penentuan kebutuhan setiap *persona* yang ada. Data diperoleh dari gambaran orang yang beroperasi di sistem. Hasil pada tahap ini adalah definisi kebutuhan yang menyeimbangkan kebutuhan pengguna, bisnis, dan teknis dari desain yang diinginkan[7].

Framework adalah tahap merancang interaksi antar *framework* menggunakan *visual tools*. Selama tahap ini dilakukan, elemen fungsionalitas yang ada ditentukan, seperti *wireframe* situs *web* yang menjelaskan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan sistem. Hasil pada tahap ini adalah menghasilkan konsep desain yang stabil dan menunjukkan struktur formail yang detail[7].

Refinement adalah tahap mengembangkan desain *website* terkait tampilan UI, UX, dan informasi pendukung lainnya[7].

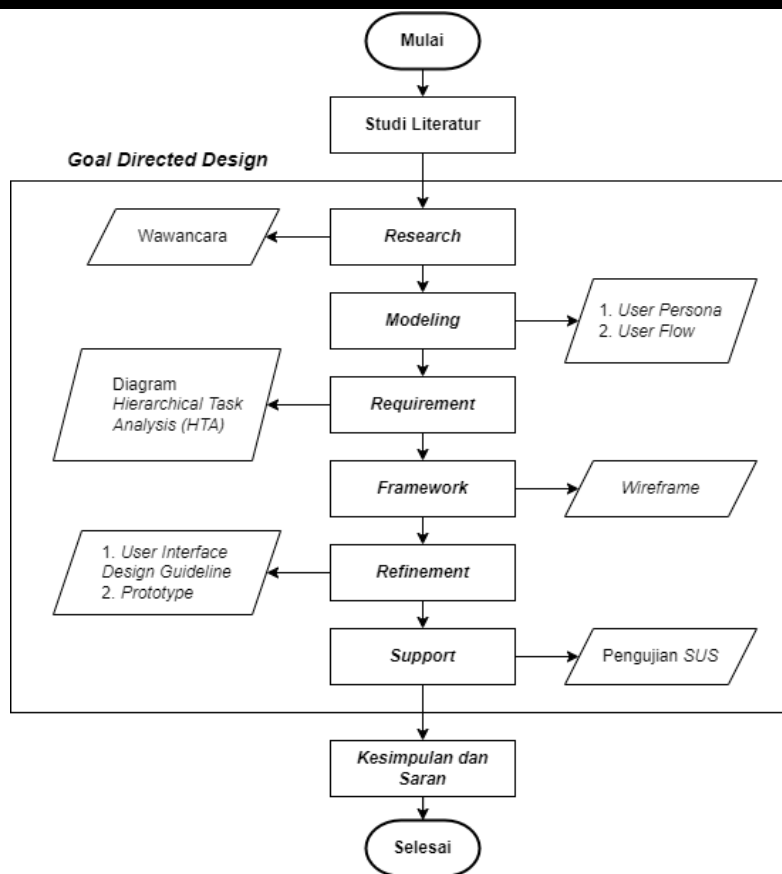
Support adalah tahap pengevaluasian dan pengujian rancangan antarmuka atau *prototype* yang telah dibuat[7].

Usability Testing adalah proses evaluasi dari *prototype* desain untuk menentukan efisiensi dan keberhasilan sebuah desain. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah *prototype* yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna[8].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Rancangan UI/UX ini menggunakan metode *Goal Directed Design* (GDD). GDD ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan solusi yang dapat memenuhi dari kebutuhan pengguna tersebut.

Rancangan UI/UX ini juga nantinya akan dilakukan tahap pengujian menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Dalam pengujian ini terdapat 10 pernyataan dengan setiap pernyataannya memiliki skala 5 (Sangat Setuju), 4 (Setuju), 3 (Ragu-Ragu), 2 (Tidak Setuju), 1 (Sangat Tidak Setuju) yang nantinya akan diberikan kepada 5 responden.



Gambar 2. Metodologi Penelitian

Gambar 2. merupakan kerangka metode penelitian yang akan peneliti buat dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan metode *Goal Directed Design*.

2.1 Research

Pada tahap *research* peneliti melakukan wawancara dengan *manager Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta* untuk mendapatkan data agar dapat memahami lebih dalam mengenai kebutuhan apa yang dibutuhkan di *Kitchenery Resto and Cafe Purwakarta* serta metode yang akan digunakan pada penelitian ini.

2.2 Modeling

Pada tahap *modeling* peneliti melakukan identifikasi dan penggabungan berbagai sikap, pola perilaku, bakat, dan tujuan yang berbeda-beda dari hasil tahapan sebelumnya yaitu *research*. Didalam tahap ini terdapat dua *output* yaitu :

a. User Persona

User Persona adalah karakter fiksi yang mewakili pengguna yang dituju dari produk yang dibuat. *User persona* berfokus pada data pribadi persona seperti demografi, motivasi, tujuan, dan kesulitan[9].

b. User Flow

User Flow adalah gambaran alur pengguna dengan tujuan untuk mengetahui langkah-langkah atau kendala yang dapat dilakukan dan digunakan pengguna untuk mencapai tujuan mereka[10].

2.3 Requirement

Pada tahap *requirements* peneliti akan menentukan tujuan persona dan kebutuhan. Selanjutnya dilakukan proses penentuan *Hierarchical Task Analysis (HTA)* dengan mempersiapkan kebutuhan pengguna. *Hierarchical Task Analysis (HTA)* adalah tugas skenario yang secara singkat direpresentasikan secara grafis. Skenario tugas adalah catatan dasar tentang bagaimana pengguna melakukan tugas yang melibatkan sistem yang akan dirancang[11].

2.4 Framework

Pada tahap *framework* peneliti membuat kerangka interaksi yang berisi tata letak dan struktur tampilan aplikasi dengan konsep yang telah disusun dalam bentuk *wireframe*. *Wireframe* adalah garis besar kerangka kerja desain aplikasi yang berfungsi sebagai garis besar tata letak konten yang akan dirancang menjadi maket yang terlihat detail dengan

menambahkan warna, ikon, dan elemen tipografi[12]. *Wireframe* dibuat sebagai sebuah rancangan awal tampilan aplikasi sebelum memasuki tahap *prototype*. Rancangan yang dibuat berupa garis besar desain berwarna hitam dan putih serta dibuat struktur *layout* mulai dari *header* aplikasi, navigasi, *footer*, dan sebagainya.

2.5 Refinement

Pada tahap *refinement*, peneliti akan membuat sebuah rancangan desain komponen visual seperti warna, gambar, ikon dan *mock-up* desain aplikasi yang menarik dan pemilihan komponen visual yang dipilih menggunakan *prototype*. *Prototype* adalah model kerja dasar dari program (perangkat lunak) atau perangkat lunak yang dikembangkan. *Prototype* sering dibuat sebagai model untuk tujuan demonstrasi, atau sebagai bagian dari proses pengembangan atau pembuatan perangkat lunak[13].

2.6 Support

Pada tahap *support*, peneliti melakukan pengujian aplikasi menggunakan SUS. *System Usability Scale* (SUS) adalah survei yang memiliki 10 pernyataan dengan masing-masing pernyataan memiliki 5 *point likert* dengan skor yang mudah dipahami dan memiliki *range* skor dari 0 hingga 100[14]. Pengujian ini dilakukan untuk mengukur apakah desain sudah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pengguna. Pengujian aplikasi dilakukan dengan cara memberikan 10 pernyataan kepada lima responden pengujian dengan sesuai kaidah *System Usability Testing* (SUS).

Tabel 1. Pernyataan SUS

| No | Pernyataan | Skala |
|----|---|-------|
| 1 | Saya pikir bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi ini | 1 – 5 |
| 2 | Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini | 1 – 5 |
| 3 | Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan | 1 – 5 |
| 4 | Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini | 1 – 5 |
| 5 | Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik | 1 – 5 |
| 6 | Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini | 1 – 5 |
| 7 | Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat | 1 – 5 |
| 8 | Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan | 1 - 5 |
| 9 | Saya merasa sangat percaya untuk menggunakan aplikasi ini | 1 – 5 |
| 10 | Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi | 1 – 5 |

Setelah semua data terkumpul, maka selanjutnya peneliti melakukan perhitungan data SUS untuk mengetahui kebergunaan dari lima responden, dengan aturan perhitungan sebagai berikut:

1. Untuk nomor pernyataan ganjil jawaban penilai dikurangi 1[15].
2. Untuk nomor pernyataan genap maka 5 dikurang dengan jawaban penilai[15].
3. Jawaban menjadi 0 sampai dengan 4, dan 4 menjadi yang terbaik[15].
4. Penjumlahan semua jawaban penilai dan dikali 2,5[15].
5. Melakukan perhitungan nilai rata-rata untuk semua jawaban penilai[15].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Research

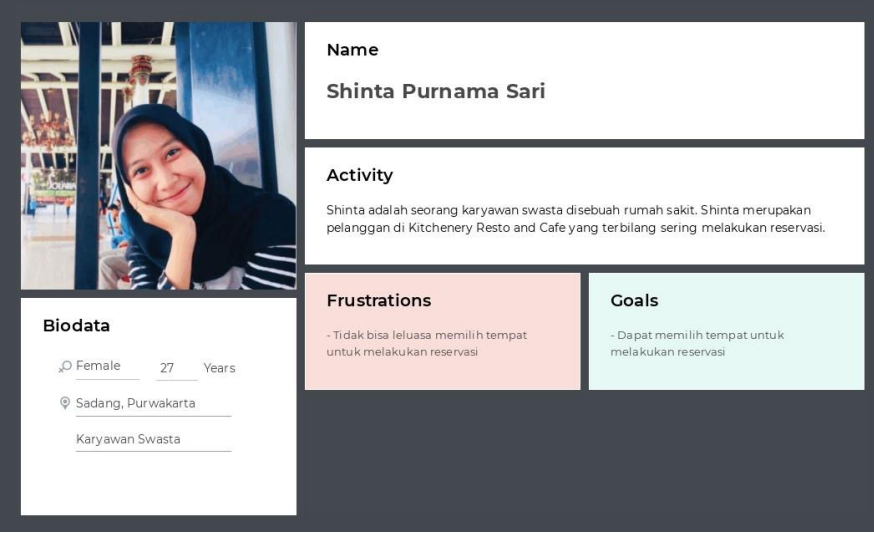
Pada tahapan pertama ini, peneliti melakukan wawancara dengan lima responden yang terdiri dari satu *manager*, satu kasir, dan tiga pelanggan yang pernah atau sering melakukan reservasi di *Kitchenery Resto and Cafe* Purwakarta.

3.2 Modeling

Pada tahap *modeling* ini mengidentifikasi dan menggambarkan berbagai sikap, pola perilaku, bakat, dan tujuan yang berbeda-beda dari hasil tahapan sebelumnya yaitu *research* untuk dijadikan dasar dalam menentukan *persona*. Pada tahap ini menghasilkan *user persona* dan *user flow*.

a. User Persona

User persona menggambarkan target pengguna aplikasi yang terdiri dari biodata, aktivitas, permasalahan serta keinginan pengguna nantinya akan dijadikan standar kebutuhan pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini. Gambar 3. merupakan salah satu *user persona* dari kelima responden.



Name
Shinta Purnama Sari

Activity
Shinta adalah seorang karyawan swasta di sebuah rumah sakit. Shinta merupakan pelanggan di Kitchenery Resto and Cafe yang terbelang sering melakukan reservasi.

Biodata
 Female 27 Years
 Sadang, Purwakarta
 Karyawan Swasta

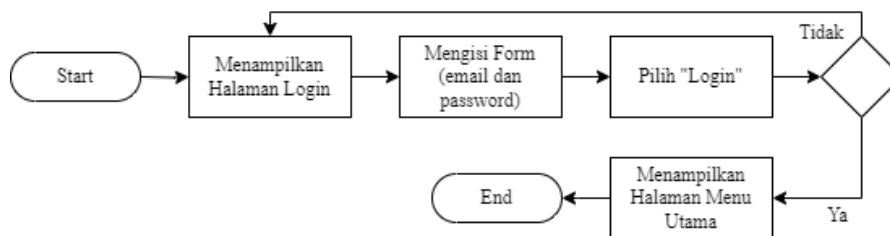
Frustrations
- Tidak bisa leluasa memilih tempat untuk melakukan reservasi

Goals
- Dapat memilih tempat untuk melakukan reservasi

Gambar 3. User Persona Responden

b. *User Flow*

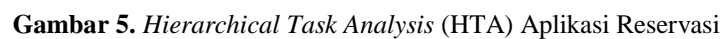
User flow digunakan untuk menjelaskan setiap alur dalam menggunakan sistem untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan. *User flow* dibuat sesuai dengan alur yang dapat dilalui pengguna untuk menyelesaikan beberapa pekerjaan pada perencanaan sistem yang akan dibuat. Gambar 4. merupakan salah satu *user flow* yang dibuat yaitu *user flow login*.



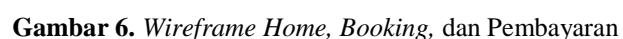
Gambar 4. User Flow Login

3.3 Requirement

Pada tahap *requirement*, peneliti membuat *Hierarchical Task Analysis* (HTA) untuk menyusun kebutuhan pengguna sesuai dengan *user flow* yang telah dibuat oleh peneliti pada tahap sebelumnya. Gambar 5. merupakan HTA yang dibuat peneliti dari keseluruhan kebutuhan pengguna.



Pada tahap *framework*, peneliti membuat *user interface* aplikasi reservasi dalam bentuk *wireframe* berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Gambar 6 merupakan beberapa *wireframe* dari rancangan desain aplikasi reservasi ini yaitu *wireframe home*, *booking*, dan pembayaran.

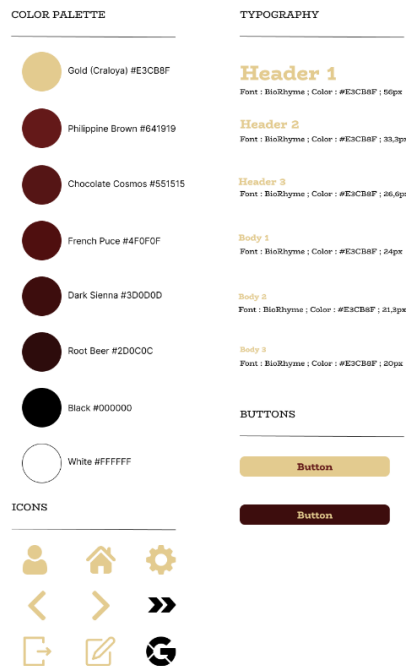


3.5 Refinement

Pada tahap *refinement*, peneliti membuat *user interface design guideline* dan *prototype* pada aplikasi reservasi ini.

a. *User Interface Design Guideline*

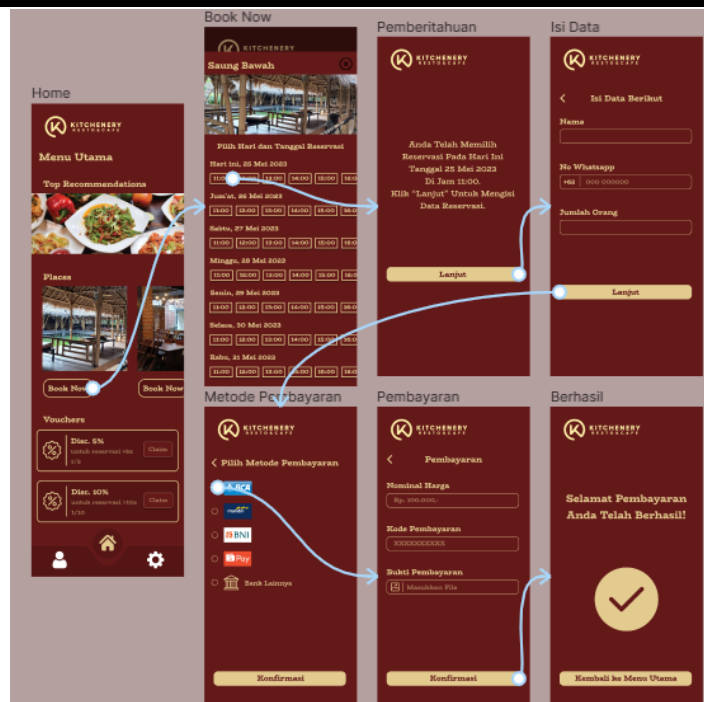
Pada *user interface design guideline* ini peneliti menentukan *color palette*, *typography*, *icons*, dan *buttons* apa saja yang digunakan pada desain ini seperti pada Gambar 7.



Gambar 7. User Interface Design Guideline

b. *Prototype*

Pada *prototype* ini peneliti membuat *prototype* dari hasil desain yang sudah peneliti buat sesuai dengan *wireframe* sebelumnya. Gambar 8. merupakan hasil dari beberapa *prototype* yaitu *home*, *booking*, dan *pembayaran*.

Gambar 8. *Prototype Home, Booking, dan Pembayaran*

3.6 Support

Pada tahap *support* ini, peneliti melakukan uji coba *prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dengan melakukan *usability testing* melalui wawancara kepada lima responden yang sama dengan wawancara pada tahap awal. Tahapan pengujian ini dilaksanakan dengan arahan langsung agar lebih terstruktur dalam menjalankan *prototype*. Testing ini diawali dengan responden melakukan eksplorasi terhadap *prototype* yang telah dibuat oleh peneliti, lalu responden diharuskan menyelesaikan *task-task* yang diberikan. Setelah melakukan eksplorasi dan menyelesaikan *task*, selanjutnya responden menjawab pernyataan-pernyataan SUS pada tabel 1. Setelah itu, didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian SUS

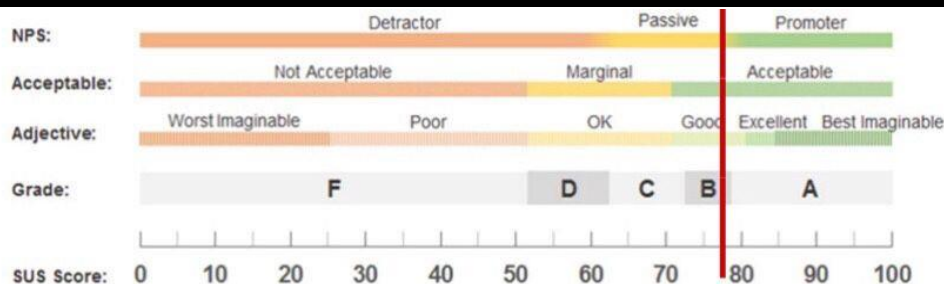
| Responden | Pertanyaan | | | | | | | | | | RAW SUS | SUS SCORE | Grades |
|-----------|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|------------|--------------|--------|
| | Q 1 | Q 2 | Q 3 | Q 4 | Q 5 | Q 6 | Q 7 | Q 8 | Q 9 | Q 10 | | | |
| R1 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 2 | 5 | 4 | 30 | 75 | B |
| R2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 4 | 29 | 72.5 | C |
| R3 | 5 | 2 | 5 | 1 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 1 | 36 | 90 | A |
| R4 | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 4 | 28 | 70 | C |
| R5 | 4 | 1 | 5 | 2 | 4 | 2 | 4 | 2 | 5 | 2 | 33 | 82.5 | A |
| Rata-Rata | | | | | | | | | | | | 78 | B |

Keterangan :

R = Responden,

Q = Pertanyaan.

Pada tabel 2. diatas merupakan jawaban dari pertanyaan SUS serta hasil akhir dari penilaian menggunakan rumus SUS dengan hasil rata-rata sebesar 78. Seperti pada gambar 9 jika nilai rata-rata SUS lebih dari 70 maka *prototype* tersebut dapat diterima dan untuk nilai 78 termasuk dalam *grade* B.

Gambar 9. Skala SUS *Prototype* Aplikasi Reservasi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Goal Directed Design* untuk perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada setiap tahapannya mulai dari tahap *Research*, *Modeling*, *Requirement*, *Framework*, *Refinement*, hingga tahap *Support* didapatkan hasil yang sesuai dengan kriteria keinginan pengguna sehingga dapat menghasilkan sebuah desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dan pengujian yang dilakukan pada tahap *Support* menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* (SUS) dengan lima responden yang terdiri dari dua karyawan dan tiga pelanggan. Dengan hasil pengujian SUS didapatkan nilai rata-rata 78 dengan *grade* B.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

REFERENCES

- [1] S. Junwei, L. Zhiyong, and F. Baomin, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android," vol. 3, no. 1, pp. 48–58, 2020.
- [2] M. Al Mahal Ramadan and N. Huda, "Rancang Bangun UI/UX Pre-Order Dekorasi Pernikahan Pada Wedding Organizer DSN Design and Build UI/UX Wedding Decoration Pre-Order on DSN Wedding Organizer," *J. Bina Komputer*, vol. 4, pp. 20–40, 2021.
- [3] R. Alamsyah, I. Maruf Nugroho, and S. Alam, "REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI WASTU MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana 123," *Syariful Alam J. Ilm. Betrik*, vol. 13, no. 02, pp. 152–159, 2022.
- [4] Y. I. Refni Wahyuni, "Aplikasi E-Book Untuk Aturan Kerja Berbasis Web Di," *J. Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 1, p. 22, 2020.
- [5] N. Fitriani, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-Zahra, "Evaluasi dan Perancangan Ulang Antarmuka e-Learning SMK Negeri 1 Cerme menggunakan Metode Goal Directed Design (GDD)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 2548, no. 7, p. 964X, 2021.
- [6] F. I. Romadhanti and I. Aknuranda, "Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 10, pp. 3313–3321, 2020, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik>
- [7] Y. Maulana, R. I. Rokhmawati, and H. M. Az-Zahra, "Evaluasi Dan Perbaikan Rancangan Antarmuka Pengguna Situs Web Jawa Timur Park Group Menggunakan Metode Goal-Directed Design (GDD)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 3, no. 7, pp. 7159–7165, 2019.
- [8] L. Angela and E. Erandaru, "STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PROSES PERANCANGAN UI/UX di ARYANNA," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, p. 10, 2022.
- [9] Muhammad Shulhan Khairy, "Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok 'Panen- Panen,'" *J. Inform. Polinema*, vol. 8, no. 3, pp. 39–44, 2022, doi: 10.33795/jip.v8i3.818.
- [10] M. A. D. Pratama, Y. R. Ramadhan, and T. I. Hermanto, "Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 980, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4442.
- [11] A. B. Agam, A. S. D. Martha, and E. Darwiyanto, "Pemodelan Antarmuka pada Aplikasi Infineeds menggunakan metode User Centered Design," vol. 8, no. 5, pp. 10875–10915, 2021.
- [12] G. Karnawan, "Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic," *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [13] B. Kurniawan and M. Romzi, "Perancangan Uiux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Sist. Inf. Mahakarya*, vol. 05, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [14] R. A. Negoro, A. Triyadi, and A. Iskandar, "Implementasi E-Commerce Clothing Line Menggunakan Metode Design Thinking dan System Usability Scale," vol. 10, no. 1, pp. 221–229, 2023, doi: 10.30865/jurikom.v10i1.5634.
- [15] B. Tujni and F. Syakti, "Implementasi Sistem Usability Scale Dalam Evaluasi Perspektif Pengguna Terhadap Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile," *Ilk. J. Ilm.*, vol. 11, no. 3, pp. 241–251, 2019, doi: 10.33096/ilkom.v11i3.479.241-251.