



PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PENJUALAN PADA PT ADIRAHMA HARAPAN JAYA MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Syafrianto¹, Tri Lestari^{2*}

Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri
Jl. Jatiwaringin No. 2, Cipinang Melayu, Makasar
syafrianto.yfr@nusamandiri.ac.id, ntri.lestari86@gmail.com

ABSTRACT

In the era of globalization, advances in information technology are growing rapidly, one area that can take advantage of this is information systems, including sales information systems. PT Adirahma Harapan Jaya, as a manufacturer specializing in the manufacture and installation of krawangan, Glass Reinforced Concrete (GRC) and decorative ornaments, still uses a manual sales recording process using Ms. Excel is considered to take a long time and is less effective. The UI/UX design of the sales information system is proposed as a solution to overcome problems at PT Adirahma Harapan Jaya. The method used in this research is Design Thinking, which aims to understand user needs in depth and offer innovative and effective solutions. The Design Thinking process involves the stages of empathy, definition, ideation, prototyping, and testing. In making this design, the author used the Figma application and tested the application by distributing questionnaires to users. The research results show that UI/UX design in sales information systems using the Design Thinking method can improve user experience. This is proven by the system usability scale calculation results of 77. The value 77 is within the acceptable value range. Based on the adjective rating, the value 77 is included in category B or Good. This research can be a guide in designing user interfaces to develop better and more effective applications according to needs.

Keywords: *UI/UX Desain, sales information system, Desain thinking*

ABSTRAK

Pada era globalisasi, kemajuan teknologi informasi berkembang pesat, salah satu bidang yang dapat memanfaatkannya adalah sistem informasi, termasuk sistem informasi penjualan. PT Adirahma Harapan Jaya, sebagai produsen yang mengkhususkan diri dalam pembuatan dan pemasangan krawangan, *Glass Reinforced Concrete* (GRC) dan ornamen dekoratif masih menggunakan proses pencatatan penjualan manual menggunakan *Ms. Excel* yang dinilai memakan waktu lama dan kurang efektif. Desain UI/UX sistem informasi penjualan diusulkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan di PT Adirahma Harapan Jaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design Thinking*, yang bertujuan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam dan menawarkan solusi inovatif dan efektif. Proses *Design Thinking* melibatkan tahap empati, definisi, *ideasi*, *prototyping*, dan pengujian. Dalam pembuatan desain tersebut, penulis menggunakan aplikasi Figma dan menguji aplikasinya melalui penyebaran kuesioner kepada pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan UI/UX pada sistem informasi penjualan dengan menggunakan metode *Design Thinking* dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan *system usability scale* sebesar 77. Nilai 77 masuk ke dalam rentang nilai yang dapat diterima (*acceptable*). Berdasarkan rating secara adjektif nilai 77 termasuk pada kategori B atau *Good*. Penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam perancangan antarmuka pengguna untuk mengembangkan aplikasi yang lebih baik dan efektif sesuai dengan kebutuhan.

Kata kunci: Sistem Informasi Penjualan, Desain UI/UX, Metode Desain Thinking



1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, kemajuan teknologi informasi sangat cepat. Perkembangan teknologi informasi mempunyai dampak besar pada kegiatan sehari-hari, dan manfaatnya semakin terlihat secara luas melalui internet. Berbagai produk teknologi saat ini memungkinkan orang untuk melakukan berbagai kegiatan sehari-hari dengan lebih efisien. Teknologi informasi dapat digunakan untuk membuat sistem informasi, seperti sistem informasi penjualan, karena kemajuan ini mempercepat proses pengambilan keputusan dan menghasilkan informasi yang memiliki nilai lebih dari yang dilakukan secara manual.

PT Adirahma Harapan Jaya merupakan perusahaan yang melayani pembuatan dan pemasangan krawangan, beton bertulang kaca, dan ornamen dekoratif. Sehingga permasalahan yang sering dihadapi adalah terjadi pencatatan ganda, kesalahan menulis misalnya salah dalam memasukkan nama, harga, tanggal maupun nama barang yang dikirim. Bahkan terjadi loss data atau faktur hilang, memiliki data ganda dan memakan waktu yang relatif lama.

Dalam merancang UI/UX penelitian ini, penulis menggunakan metode design thinking untuk menyelesaikan masalah yang sudah dijelaskan pada paragraf sebelumnya. Design Thinking adalah suatu tahap mengulang di mana kita mencoba memahami pengguna, menantang asumsi, dan mengartikan kembali masalah untuk mendapatkan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak segera terlihat pada tingkat pemahaman awal

Dalam penelitiannya tersebut penulis merancang sebuah aplikasi E-Tani yang memiliki kapabilitas untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan menerapkan metode design thinking. Aplikasi ini dirancang dengan fokus pada kebutuhan pengguna, termasuk fitur-fitur seperti kemudahan penggunaan, pemantauan produk, dan kemampuan untuk melakukan pemesanan secara langsung. Sistem penjualan juga memiliki kemampuan untuk menghasilkan laporan laba, yang berguna untuk menghitung keuntungan bersih dari penjualan dalam periode waktu tertentu. Branding bisa dijual secara daring, berpotensi meningkatkan jumlah pelanggan, serta bisa meningkatkannya omset penjualan jamur secara kontinu dibandingkan dengan periode sebelum-sebelumnya.

Desain antarmuka pengguna telah dibuat mudah dipahami oleh pemakai. Dukungan untuk hal ini datang dari hasil misi yang dilakukannya, hal ini menunjukkan bahwa responden berhasil menyelesaikan setiap misi dengan tingkat keberhasilan 100%.

Perancangan didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-

komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu system (Jogiyanto, 2005).

User interface (UI) adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti secara langsung oleh manusia. Dapat dikatakan user interface itu sebagai teknik dan mekanisme dari tampilan antarmuka untuk berinteraksi dengan pengguna Menurut (Wilbert O. Galitz, 2007).

User Experience (UX) adalah persepsi dan respon dari pengguna sebagai reaksi dari penggunaan sebuah produk, sistem atau service (ISO 9241-210, 2009).

Figma adalah salah satu design tool berbasis cloud gratis yang bisa dijalankan di *browser* (*web based*) atau aplikasi desktop di OS Windows dan MAC OS yang mirip dengan Sketch atau Adobe XD untuk fungsionalitas dan fiturnya, namun memiliki perbedaan besar yang membuat Figma lebih baik yaitu fitur untuk kolaborasi tim (Ridho Nastainullah, 2020).

2. METODE

Metodologi penelitian berisikan tahapan atau alur penelitian yang dilakukan agar tercapai hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dengan melalui tahapan penelitian sebagai berikut:

2.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi
Metode observasi dilakukan peneliti untuk melihat secara langsung proses bisnis yang terjadi, melihat kegiatan operasional perusahaan serta mencari data yang diperlukan untuk mendukung penyusunan laporan penelitian.
2. Studi Pustaka
Metode studi pustaka dengan cara mengumpulkan data yang relevan dengan penelitian yang diperlukan dalam memecahkan permasalahan yang ada di PT Adirahma Harapan Jaya.
3. Wawancara
Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung baik secara *online* maupun *offline* kepada narasumber yakni Bagian Administrasi dan Sales Marketing PT Adirahma Harapan Jaya. Wawancara dilakukan bertujuan untuk mendapatkan data primer terkait dengan Perancangan Desain UI/UX Sistem Informasi Penjualan yang akan dibangun pada penelitian ini.

2.1 Metode Perancangan

1. *Empathize*

Langkah pertama yang dilakukan pada tahap *empathize* adalah melakukan analisis terhadap pengguna terkait dengan pandangan dan kebutuhan dalam perancangan Desain UI/UX Sistem Informasi Penjualan pada PT Adirahma Harapan Jaya. Hasil akhir dari tahap ini adalah mengetahui permasalahan dari sisi bisnis, pengguna maupun teknologi. Pada tahap ini juga dilakukan riset sebelum mendefinisikan

pernyataan masalah dan melakukan pembuatan ide, sehingga didapatkan pemahaman tentang masalah yang coba diselesaikan

Hasil temuan dari observasi dan wawancara yang didapatkan kemudian disusun untuk membuat output berupa *emphaty map*. *Emphaty map* ini dihasilkan dari proses visualisasi dari kebutuhan, sikap dan perilaku pengguna

Tabel 1. *Emphaty Map*

Says	Thinks
<ul style="list-style-type: none"> • Sistem pencatatan penjualan yang efektif • Sistem yang dapat meminimalis kesalahan pencatatan • Sistem yang dapat menyediakan update stok barang • Sistem yang menyediakan data pelanggan • Sistem yang dapat mentracking pengiriman barang ke <i>customer</i> • Sistem yang dapat menyediakan laporan penjualan 	<ul style="list-style-type: none"> • Seharusnya ada sistem yang dapat mempermudah pencatatan penjualan ini ya • Apakah kesalahan pencatatan dan pencatatan ganda ini dapat diminimalis • Bagaimana merekap data pelanggan dengan lengkap • Bagaimana bisa menghitung rugi/laba jika pencatatannya saja salah • Bagaimana mengecek stok barang dengan mudah • Apakah pengiriman barang sudah sesuai dengan list pemesanan dari <i>customer</i>
Feel	Does
<ul style="list-style-type: none"> • Khawatir • Takut • Bingung • Tidak yakin • Ingin tahu • Tertarik 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekap data <i>customer</i> • Input data penjualan ke dalam sistem informasi penjualan • Rekap stok barang • Faktur penjualan tersistematis • Tracking sistem pengiriman penjualan ke alamat tujuan

2. *Define*

Tahapan ini bertujuan untuk mengerucutkan beragam kebutuhan pengguna dari tahap *emphatize*. Selanjutnya membuat user persona, *pain point* dan *how-might we*. *Pain points* merupakan segala kesulitan yang user hadapi.

Tabel 2. *Pain Point*

No	Pain Point
1	Pencatatan ganda
2	Tidak ada pengingat pelanggan yang belum melakukan pelunasan pembayaran
3	Data pelanggan tidak tersimpan dengan baik dan lengkap
4	Sering salah dalam menuliskan faktur
5	Sulit mengawasi proses penjualan

6	Membuat laporan memakan waktu yang lama dan butuh banyak tenaga
7	Lupa menyimpan faktur sehingga faktur hilang dan tidak terekap
8	Sulit mengawasi stok barang
9	Terlalu banyak faktur sehingga data ganda

Sedangkan *How-might we* merupakan salah satu cara untuk mencari penyelesaian dari permasalahan tersebut. Proses *how-mihgt we* didapat dari hasil penyusunan *pain points*. Setiap permasalahan yang ditemukan ditahap *emphatize* akan dicarikan solusi dengan melakukan pendefinisian menggunakan *how-might we* untuk menstimulasi desainer dalam mendefinisikan solusi desain.

Tabel 3. *How-might we*

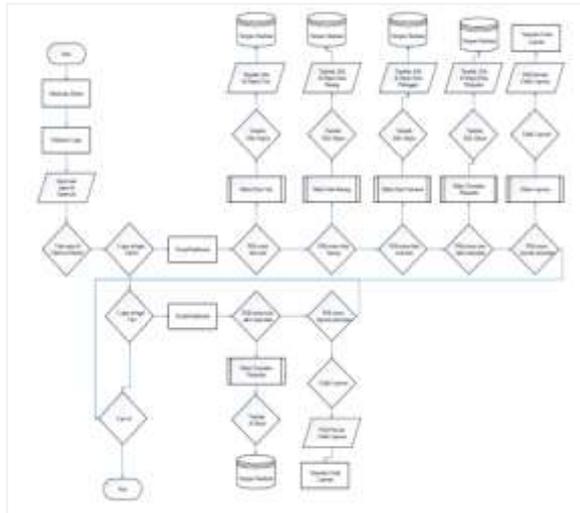
How	Might
Bagaimana pengguna dapat meminimalisasi kesalahan pencatatan faktur penjualan	Membuat perancangan sistem informasi yang merekap data secara lengkap
Bagaimana pengguna dapat mengawasi proses penjualan	Membuat perancangan sistem informasi yang dapat di akses melalui web browser yang dapat menunjukkan proses penjualan
Bagaimana pengguna dapat mengawasi stok barang	Membuat perancangan sistem informasi yang dapat di akses melalui web browser yang dapat menunjukkan stok barang
Bagaimana pengguna dapat membuat laporan penjualan secara efektif dan efesien	Membuat perancangan sistem informasi yang dapat menyediakan laporan penjualan
Bagaimana pengguna dapat mengetahui pembeli yang sudah melakukan pelunasan pembayaran	Membuat perancangan sistem informasi yang dapat melihat sistem pembayaran pelanggan
Bagaimana pengguna dapat melihat data lengkap pelanggan	Membuat sistem informasi yang dapat menyediakan data pelanggan

3. *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengumpulkan ide untuk menyelesaikan masalah yang ada. tahapan *ideate* dimulai dengan *brainstorming* ide berdasarkan *how-might we* kemudian *brainstorming* ide solusi yang diberikan. Pada tahapan ini, mulai dilakukan perancangan

desain antarmuka aplikasi menurut hasil yang didapatkan di tahap define.

Pada user flow tersebut dibawah ini dijelaskan bahwa akses sistem dibedakan menjadi dua yakni akses sebagai admin dan akses sebagai user. Username dan password tersebut di buat oleh admin.



Gambar 1. User Flow

Login admin dapat mengakses semua menu aplikasi sedangkan login user hanya dapat melihat menu tertentu.

4. Prototype

Tahap *prototype* bertujuan untuk membuat desain antarmuka yang telah dirancang untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Pembuatan *prototype* ini dilakukan dengan menyusun antarmuka menjadi sebuah alur proses yang sesuai dengan ide solusi menggunakan aplikasi figma. Prototype ini akan dirancang dalam dua gambaran: *low fidelity wireframe* dan *high fidelity wireframe*. Hasil dari tahap *prototype* akan digunakan dalam proses *testing*.

5. Testing

Hasil dari proses tahapan *prototype* akan diujikan pada user untuk memastikan desain yang dibuat dapat memenuhi harapan pengguna. Pengetesan ini dilaksanakan dengan melaksanakan pengetesan *prototype* pada user yang berperan dengan memberikan responden. Hasil dari pengujian tersebut akan dijadikan sebuah saran dalam Perancangan UI/UX sistem informasi penjualan.

3. PEMBAHASAN

Pembuatan *prototype* pada penelitian ini menggunakan aplikasi Figma karena aplikasi figma memiliki beberapa kelebihan yaitu proses pembuatan desain yang mudah tanpa perlu coding, tampilan yang sederhana, figma dapat diakses melalui *desktop* dan *smartphone* serta dapat disimpan dalam bentuk pdf yang bisa dicetak atau dikirim. Penerapan *design thinking* pada perancangan desain UI/UX sistem informasi penjualan pada PT Adirahma Harapan Jaya adalah sebagai berikut:

3.1 Wireframe low-fidelity (Wireframe)

Wireframe merupakan sebuah kerangka untuk menata suatu item di halaman website atau aplikasi. Perancangan *Wireframe low-fidelity (Wireframe)* pada penelitian ini dibuat berdasarkan hasil yang didapat dari proses *emphatize* hingga proses *define*. *Wireframe low-fidelity* adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Wireframe low-fidelity Dashboard Admin



Gambar 3. Wireframe low-fidelity Master data user

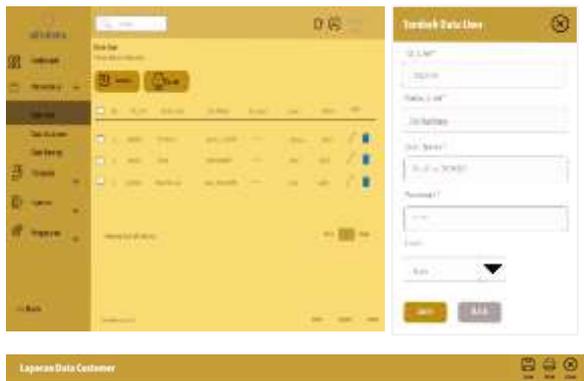
Pada Gambar 2 dan 3 merupakan salah satu rancangan low-fidelity pengguna admin. Pada halaman dashboard yang merupakan home/halaman utama menampilkan rincian/rangkuman dari data penting dari sistem penjualan. Sedangkan halaman master merupakan rancangan dimana admin dapat mengakses semua menu dalam sistem mulai dari menu master data user, data barang sampai dengan melihat report data penjualan.

3.2 Wireframe high-fidelity (Wireframe)

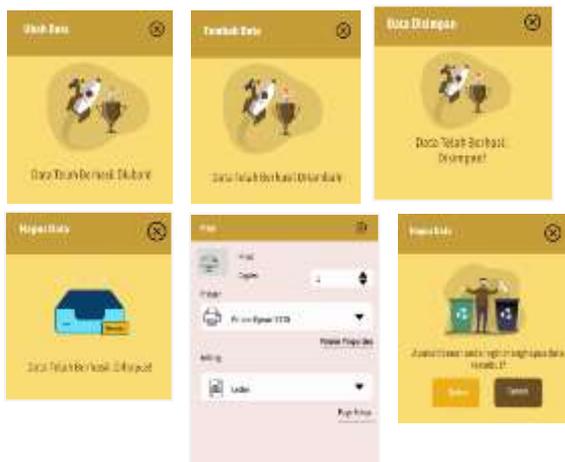
Perancangan *Wireframe high-fidelity (Prototype)* pada penelitian ini kembangkan berdasarkan hasil yang didapat dari proses proses Perancangan *Wireframe low-fidelity (Wireframe)*. Rancangan *prototype* ini menggunakan warna yang cerah dan enak dilihat saat digunakan nantinya. Berikut hasil rancangan *wireframe high-fidelity*:



Gambar 4. Design aplikasi Dashboard



Gambar 5. Design aplikasi Master data user



Gambar 6. Ubah, Tambah, Simpan, Hapus dan cetak Data

Pada Gambar 4 merupakan halaman tersebut merupakan tampilan awal dari aplikasi setelah user admin melakukan login. Tampilan home berisikan rangkuman data penting yang telah dirangkum

Pada Gambar 5 merupakan alaman tersebut merupakan design aplikasi master data user admin. User dapat menambahkan, menghapus dan melihat laporan data user.

Pada Gambar 6 merupakan pop up yang ditampilkan oleh aplikasi ketika user akan melakukan ubah data, tambah data, hapus data dan informasi bahwa data perubahan data yang dilakukan telah berhasil.

3.3 Testing

Pengujian desain *prototype* dengan menggunakan metode *Usability Testing System*. Untuk melakukan pengujian ini, peneliti memberikan kuesioner dalam bentuk *google form*.

Peneliti menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dengan 10 pertanyaan positif dan negatif dengan menggunakan pertanyaan yang berbeda untuk perbandingan.

Daftar pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Daftar Pertanyaan Kuesioner

No.	Daftar Pertanyaan
Q1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
Q2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
Q3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
Q4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
Q5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
Q6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
Q7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
Q8	Saya merasa sistem ini membingungkan
Q9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
Q10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

Poin reponden digunakan untuk mengurangi lima ketika pertanyaan bernomor urut genap.

$$\text{Poin ganjil} = \sum Px - 1$$

$$\text{Poin genap} = 5 - \sum Px$$

Pertanyaan ganjil dan genap merupakan penyesuaian untuk nilai pertanyaan, nilai pertanyaan sama dengan P. Setelah penjumlahan semua hasil dari pertanyaan kemudian dibagi 2,5.

$$(\sum \text{poin ganjil} + \sum \text{poin genap}) \times 2,5$$

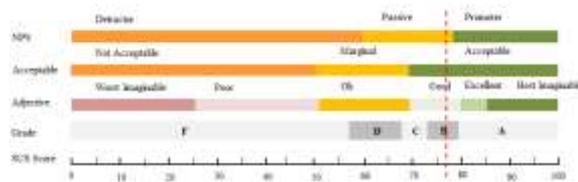
Hasil semua responden di rata-ratakan. Setelah itu penjumlahan semua poin dibagi dengan jumlah responden.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Hasil dari perhitungan nilai pengujian SUS pada 5 responden adalah sebagai berikut:

Tabel 5.Jawaban Kuesioner

Responden Question	R1	R2	R3	R4	R5
Q1	4	3	4	3	2
Q2	3	4	3	3	2
Q3	3	4	2	2	4
Q4	3	2	3	3	2
Q5	3	4	2	3	3
Q6	3	3	2	3	4
Q7	3	2	2	3	4
Q8	2	4	3	4	3
Q9	4	3	3	4	4
Q10	4	3	4	3	3
Jumlah	32	32	28	31	31
Nilai	80	80	70	77,5	77,5
Total			385		
Rata-rata			77		



Gambar 7. Hasil Interpretasi Skor SUS

Penilaian menggunakan SUS sendiri terdapat beberapa kategori, rentang angka 90-100 berada pada kategori A, rentang 80-90 pada kategori B, rentang 70-80 pada kategori C, rentang 60-70 pada kategori D, dan di bawah rentang nilai tersebut berada pada kategori F. Rentang nilai yang dapat diterima (*acceptable*) adalah pada kisaran 62 hingga 100. Dibawah nilai tersebut termasuk pada kategori *not acceptable* atau tidak dapat diterima dan dapat disimpulkan *unusable*.Sementara berdasarkan rating secara adjektif pada angka 100 termasuk "*Best Imaginable*", angka 85 keatas termasuk pada kategori "*Excellent*", angka 74 ke atas termasuk pada kategori "*Good*", angka 52 keatas termasuk pada kategori "*Ok*", angka 39 keatas termasuk pada kategori "*Poor*", dan pada 25 keatas termasuk pada kategori "*Worst Imaginable*"

Dari tabel hasil perhitungan kuesioner yang sudah disebar kepada responden dapat disimpulkan bahwa hasil *system usability scale* yang didapatkan dari 5 responden adalah 77. Disesuaikan dengan kategori penilaian *system usability scale* bahwa nilai yang

didapat sebesar 77 masuk kedalam kategori B. Nilai 77 masuk ke dalam rentang nilai yang dapat diterima (*acceptable*). Berdasarkan rating secara adjektif nilai 77 termasuk pada kategori *Good*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pelaksanaan seluruh tahapan Skripsi ini, didapatkan beberapa kesimpulan dengan rincian sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan sebuah perancangan desain UI/UX sistem informasi penjualan dengan metode *design thinking* pada PT Adirahma Harapan Jaya
2. Dalam perancangan ini bahwa *tools* Figma sangat bermanfaat untuk mendesain tampilan sebuah aplikasi dengan user interface yang menarik, modern dan minimalis.
3. Pada pelaksanaannya telah dihasilkan sebuah pengujian *usability* kepada pengguna dengan menyebarkan kuesioner melalui google form. Dari hasil pengujian tersebut diperoleh nilai 77 masuk kedalam kategori B dan masuk ke dalam rentang nilai yang dapat diterima (*acceptable*). Berdasarkan rating secara adjektif nilai 77 termasuk pada kategori *Good*.
4. Hasil dari perancangan tersebut sudah menyesuaikan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada sistem manual yang sedang berjalan saat ini untuk nantinya dapat diajukan untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan.

PUSTAKA

- Aprilia Tika Rahayu, and Septi Andryana. 2023. "Sistem Informasi Penjualan Sayur Mayur Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design." *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)* 5(2): 240–50.
- Arman, Budi, Keukeu Rohendi, Nelfira, and Eri Tanjung. 2019. "Perancangan User Interface Sistem Informasi Penjualan Dan Promosi Jamur Pada CV. Branding Padang Berbasis Web." *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi* 1(1): 1–9.
- Baenhil Huda, Tukino Payrono, and Ahmad Fauzi. 2023. *UI/UX Design Bagi Para Perancang Dan Pengembang Produk Layanan Digital*. Pertama. eds. Astrid Pranadani and Andy Ismail. Kalimantan Tengah: PT Adasel Liamsindo Teknologi.
- Dumalang, Jovianto Marcellino, Christie E.J.C Montolalu, and Dodisutarma Lapihu. 2023. "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile Pada UMKM Di Kota Manado Menggunakan Metode Design Thinking." *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)* 2(2): 41–52.
- Gultom, Muhammad Muntashir, and Maryam. 2020. "Sistem Informasi Penjualan Material Bangunan Pada Toko Bangunan Berkah." *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)* 1(2): 79–86.
- Ibrahim, Aisyah Az-Zahra, and Indah Lestari. 2023. "Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design

- Thinking.” *Teknika* 12(2): 96–105.
- Judul, Halaman. 2022. “Perancangan Desain UI / UX Aplikasi Mobile Perancangan Desain UI / Ux Aplikasi Mobile.” 06(03): 431–37.
- Kesuma, Dorie P. 2021. “Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ.” *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)* 8(3): 1615–26.
- Kurniawan, Budi, and M Romzi. 2022. “Perancangan Uuix Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma.” *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya* 05(1): 1–7.
- Maulana, Devi Fitriani, and Apriade Voutama. 2023. “Penggunaan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UIUX Sistem Informasi Penyewaan Sepeda.” *Juli* 6: 452–62. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>.
- Muhammad Shulhan Khairy. 2022. “Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok ‘Panen-Panen.’” *Jurnal Informatika Polinema* 8(3): 39–44.
- Nurmaharani, Shally, and Heriyanto. 2023. “Analisa Dan Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Cv. Multi Ban Oto Servis Bekasi.” *INFOTECH journal* 9(1): 46–53.
- Oktaviani, Siti Nurbaiti, Chairul Fikri Aziz, and Besus Maula Sulthon. 2022. “KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype.” *Media Online* 2(6): 225–33. <https://djournals.com/klik>.
- Rosiana, Puput Silva, Apriade Voutama, and Azhari Ali Ridha. 2023. “Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking.” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan* 11(3): 246–53.
- Sanjaya, Dendi, and Taqrim Ibadi. 2023. “Perancangan Desain UI / UX Aplikasi Jual Beli Hasil Pertanian Pasar Tani Ogan Ilir Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking.” 4(3): 556–65.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN