

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Ismail Adhiya Adha¹⁾, Apriade Voutama²⁾, Azhari Ali Ridha³⁾

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang, Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya,
Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat.

email: ¹2010631250055@student.unsika.ac.id, ²apriade.voutama@staff.unsika.ac.id, ³azhari.ali@unsika.ac.id

Abstract

Government involvement plays an active role in maximizing the utilization of advances in technology and information through the implementation of E-Government services. This aims to improve the efficiency and quality of electronic-based public services to the community. One of the E-Government services is the Ogan Lopian Application which is an innovation from the Purwakarta Regency Government which aims to connect, monitor, analyze, and control existing resources in the region so that they can be utilized effectively and efficiently. However, the use of the Ogan Lopian application has problems in terms of an unattractive and rigid appearance, in terms of usability that is less informative and user friendly. This research aims to redesign the User Interface (UI) and User Experience (UX) of the Ogan Lopian application so that there are improvements and evaluations in terms of appearance and features using Design Thinking which includes the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing stages. Design Thinking approach to create new innovation and solve problems with a focus on user needs. At the Ideate stage, 6 problems were collected that would be solved with a new design. Researchers tested 5 respondents through usability testing. After usability testing, respondents will be given a usability assessment using the System Usability Scale technique. The assessment obtained a score of 93.5, it can be concluded that the redesign of the Ogan Lopian application using the design thinking method is able to provide solutions to existing problems and make users more user friendly when using the application.

Keywords: Public Service, User Interface, User Experience, Design Thinking, System Usability Scale

Abstract

Keterlibatan pemerintah berperan aktif dalam memaksimalkan pemanfaatan kemajuan teknologi dan informasi melalui implementasi layanan E-Government. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan publik berbasis elektronik kepada masyarakat. Salah satu layanan E-Government yaitu Aplikasi Ogan Lopian yang merupakan inovasi dari Pemerintah Kabupaten Purwakarta yang bertujuan untuk menghubungkan, memantau, menganalisis, dan mengendalikan sumber daya yang ada di wilayah tersebut agar dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien. Namun, penggunaan dari aplikasi Ogan Lopian memiliki permasalahan dari segi tampilan yang kurang menarik dan kaku, dari segi kegunaan yang kurang informatif dan user friendly. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada aplikasi Ogan Lopian agar adanya peningkatan dan evaluasi dari segi tampilan dan fitur dengan menggunakan *Design Thinking* yang mencakup tahap *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. Pendekatan *Design Thinking* untuk menciptakan sebuah inovasi baru dan menyelesaikan masalah dengan fokus pada kebutuhan pengguna. Pada tahapan *Ideate* terkumpul 6 permasalahan yang akan dibuatkan penyelesaian dengan desain baru. Peneliti melakukan pengujian terhadap 5 responden melalui *usability testing*. Setelah dilakukannya *usability testing*, responden akan diberikan penilaian *usability* dengan teknik *System Usability Scale*. Penilaian tersebut memperoleh nilai 93,5 dapat disimpulkan bahwa perancangan ulang pada aplikasi Ogan Lopian menggunakan metode *design thinking* mampu memberikan solusi dari permasalahan yang ada dan membuat pengguna lebih *user friendly* ketika menggunakan aplikasi.

Keywords: Pelayanan Publik, Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, Design Thinking, System Usability Scale.

1. PENDAHULUAN

Dalam era masyarakat modern saat ini, kemampuan dalam mengakses teknologi dan informasi menjadi suatu hal yang tidak bisa terpisahkan dari fenomena globalisasi, jumlah individu yang menggunakan perangkat teknologi semakin bertambah dari waktu ke waktu, menjadi bukti bahwa akses yang mudah terhadap teknologi dan informasi menunjukkan perkembangan yang sangat cepat. *Gadget* memiliki beragam fitur layanan yang dapat membantu pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan mereka sehari-hari. Keterlibatan pemerintah atau pengambil kebijakan berperan aktif dalam memaksimalkan pemanfaatan kemajuan teknologi dan informasi melalui implementasi layanan *E-Government*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan publik berbasis elektronik kepada masyarakat. (Auliyaa et al., 2022).

Pemerintah daerah juga ikut ambil bagian dalam memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi untuk meningkatkan pelayanan publik, guna mewujudkan optimalisasi pemerintah supaya publik mengetahui dan mengawasi kinerja pemerintahan dalam mewujudkan *Good Governance* (Auliyaa et al., 2022). Dengan demikian, hal ini membuat pemerintah terdorong untuk menerapkan pelayanan publik dengan berbasis teknologi guna meningkatkan mutu pelayanan yang sering disebut dengan *E-Government*.

E-Government merupakan realisasi dari pelayanan publik yang menggunakan teknologi dan komunikasi sebagai landasan, dengan tujuan meningkatkan mutu layanan kepada masyarakat, sebagai tanggapan terhadap permintaan dan kebutuhan masyarakat yang mengharapkan pemrosesan data yang cepat dan penyediaan informasi yang akurat. Pengimplementasian *E-Government* diperlukan guna meningkatkan performa pemerintah dalam hal keefisiensi, keefektivitas, transparansi, dan akuntabilitas dalam menyelenggarakan pelayanan publik, yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap pelayanan pemerintah, terutama pada bidang birokrasi (Lestari et al., 2019). Singkatnya, tujuan *E-Government* adalah untuk memfasilitasi komunikasi, transaksi, dan layanan antara

masyarakat, sektor swasta, dan pemerintah melalui jaringan yang terintegrasi.

Salah satu lembaga pemerintahan daerah yang menerapkan *E-Government* dalam mendukung aktivitas pelayanan publik adalah Kabupaten Purwakarta. Melalui Dinas Komunikasi dan Informatika ingin menerapkan pelayanan publik terpusat dengan menerapkan program *E-Government*. Program ini dimulai dengan diluncurkannya aplikasi “Ogan Lopian” yang diresmikan pada Rabu, 12 Juli 2017. Aplikasi adalah program yang dipergunakan oleh seseorang untuk menjalankan tugas atau fungsi tertentu pada suatu sistem komputer untuk mendapatkan informasi (Voutama & Novalia, 2021). Aplikasi Ogan Lopian merupakan inovasi dari Pemerintah Kabupaten Purwakarta dengan tujuan untuk efektif dan efisien menghubungkan, memantau, menganalisis, dan mengelola sumber daya yang tersedia di wilayah tersebut (Syahbani & Nuraini, 2018).

Interaksi memiliki makna yaitu proses komunikasi antar dua atau lebih objek yang saling berpengaruh satu sama lain. Interaksi ini dapat terganggu jika salah satu objek yang terlibat mengalami kendala. Interaksi manusia dan komputer merupakan sebuah bentuk komunikasi timbal balik yang terjadi saat pengguna mengirimkan perintah atau input kepada komputer, lalu komputer memberikan respons dengan memberikan *feedback* yang merupakan hasil dari perintah yang diberikan (Mubarak et al., 2022). Dalam mengembangkan suatu aplikasi, sangat penting untuk memperhatikan perancangan desain antarmuka pada aplikasi seperti *User Interface* dan *User Experience* guna menciptakan pengalaman dalam berinteraksi dengan nyaman dalam menggunakan sistem pada aplikasi (Widiyantoro et al., 2022). Tampilan *User Interface* yang baik sangat berdampak dalam pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah aplikasi.

Testing merupakan tahap akhir dalam metode *design thinking*. Saat melakukan pengujian *Usability Testing*, tujuannya untuk mengidentifikasi masalah yang dirasakan pengguna dalam menjalankan aplikasi dan efektif untuk pengguna dalam menyelesaikan suatu aktivitas (Wardana et al., 2022). Pengujian ini menggunakan bantuan *figma mirror* dalam melakukan pengujian aplikasi

perancangan ulang yang telah dibuat dengan beberapa task di dalam pengujiannya. Untuk mengukur kinerja dan kegunaan dari sebuah aplikasi Peneliti menggunakan penilaian System Usability Scale (SUS).

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, dilakukannya sebuah penelitian yang terfokus pada perancangan ulang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) Aplikasi Ogan Lopian dengan tujuan untuk meningkatkan performa aplikasi serta fitur dan memaksimalkan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan penerapan metode yang tepat dalam perancangan sistem informasi. Metode *Design Thinking* yang merupakan sebuah metode strategi untuk menciptakan sebuah inovasi baru dan menyelesaikan masalah dengan fokus pada kebutuhan pengguna (Dwi et al., 2023). Pendekatan ini bertujuan untuk menemukan solusi yang efektif dan inovatif dalam menyelesaikan kendala yang dialami oleh pengguna saat mengoperasikan aplikasi, dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengguna dan kemampuan operasional aplikasi. Dengan menggunakan pendekatan *User Experience* (UX) dan *User Interface* (UI), kami dapat mengumpulkan pendapat langsung dari pengguna untuk melakukan evaluasi dalam meningkatkan kualitas produk, terutama aplikasi Ogan Lopian (Wardana et al., 2022).

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya telah mengulas tentang perancangan user interface dan user experience (UI/UX) pada aplikasi mobile menggunakan metode *design thinking*. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan (Bagaskara, 2023) Dengan judul “Perancangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Self-care Berbasis Mobile Untuk Mengatasi Kesehatan Mental Dengan Metode Design Thinking”. Penelitian ini menggunakan pendekatan *design thinking* dalam merancang user interface pada aplikasi “Self-Care” dengan tujuan menghasilkan produk yang dapat mendiagnosa masalah Kesehatan mental pengguna. Aplikasi "Self-Care" bertujuan untuk membantu pengguna, khususnya mahasiswa aktif yang mengalami masalah atau gangguan kesehatan mental, dalam mengembangkan kebiasaan sehat dan meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental

mereka. Hasil dari usability test menggunakan metode System Usability Scale (SUS) menunjukkan skor sebesar 83,5, yang dapat disimpulkan bahwa desain ini telah mencapai kualitas yang baik dan telah memenuhi kebutuhan pengguna.

Penelitian dengan judul “Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Konsultasi Karir” oleh (Aji et al., 2023) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan desain ulang tampilan dari aplikasi KonsultasiKarir agar lebih menarik, informatif, dan mudah digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking* untuk optimalkan tampilan UI dan UX. Berdasarkan hasil pengujian terhadap tampilan desain baru pada aplikasi KonsultasiKarir, diperoleh rata-rata skor akhir sebesar 90.1 poin. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa redesain ini berhasil memberikan opsi solusi yang berkaitan dengan desain yang menarik, dapat diimplementasikan, dan mudah dipahami oleh pengguna.

Penelitian dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking” oleh (Design et al., n.d.). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan kualitas antarmuka pengguna, kualitas fungsi dari setiap fitur dan menu, serta meningkatkan tampilan dashboard. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking* untuk menghasilkan model desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan pengukuran SUS, diperoleh hasil yang positif dengan nilai rata-rata sebesar 88. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pengguna memberikan tanggapan yang positif terhadap desain yang dihasilkan dan desain tersebut telah memenuhi kebutuhan pengguna.

Penelitian dengan judul “Desain Sistem Pemasaran Produk UMKM dengan konsep UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking” oleh (Oktaviani et al., 2023). Penelitian ini difokuskan pada pengembangan sistem pemasaran produk UMKM dengan pendekatan desain UI dan UX menggunakan metode *design thinking*. Berdasarkan pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS), diperoleh nilai 87. Harapannya, konsumen akan lebih mudah memilih produk

oleh-oleh yang ditawarkan oleh UMKM tanpa perlu bingung mencarinya, karena telah ada solusi baru dalam aplikasi yang dirancang ini.

Penelitian terakhir dengan judul “Penggunaan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Rainbow Kids” oleh (Alam et al., 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik dalam mendokumentasikan dan membagikan informasi perkembangan anak kepada orang tua atau wali murid. Pendekatan yang digunakan adalah melalui metode *design thinking*. Berdasarkan hasil pengujian SUS mendapatkan nilai rata-rata sebesar 73. Diharapkan aplikasi ini dapat menghasilkan solusi yang inovatif, kreatif, dan mampu membantu tenaga pendidik dalam memantau perkembangan anak dengan lebih efektif.

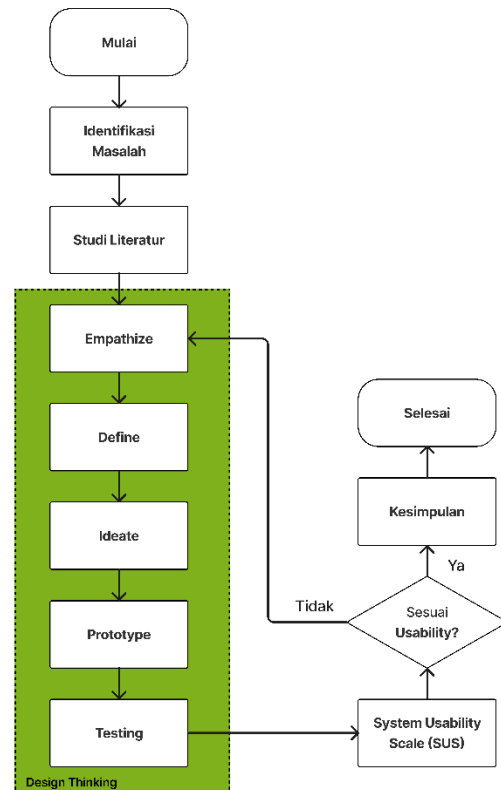
Berdasarkan temuan dari kelima penelitian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode *design thinking* memiliki potensi untuk menghasilkan aplikasi yang dinilai memiliki kualitas *usability* yang baik, sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Evaluasi keberhasilan aplikasi tersebut dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale*.

Diharapkan bahwa dengan melakukan perancangan ulang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi Ogan Lopian, agar semakin menarik, memudahkan pengguna dalam mengakses aplikasi, dan memanfaatkan informasi penting yang berkaitan dengan layanan publik berbasis teknologi yang disediakan oleh aplikasi Ogan Lopian. Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini juga dapat memberikan rekomendasi dan solusi terkait perancangan ulang yang dapat diimplementasikan dengan mudah dan dipahami oleh pengembang (Informatika & Thinking, 2023).

Dengan memahami dan menerapkan pendekatan desain thinking, peneliti dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap karakteristik dan tahapan dalam proses kreatif. Hal ini memungkinkan mereka untuk menghasilkan desain aplikasi yang berkualitas tinggi, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta diterima secara objektif oleh masyarakat. (Informatika & Thinking, 2023).

2. METODE PENELITIAN

Dalam bagian ini, akan diuraikan secara detail mengenai metodologi penelitian yang digunakan, yang terdiri dari beberapa tahapan, antara lain: identifikasi masalah, studi literatur, metode penelitian menggunakan *design thinking*, hasil *system usability scale*, dan kesimpulan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Rincian mengenai tahapan-tahapan tersebut akan dijabarkan secara terperinci untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai proses penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

2.1 Identifikasi Masalah

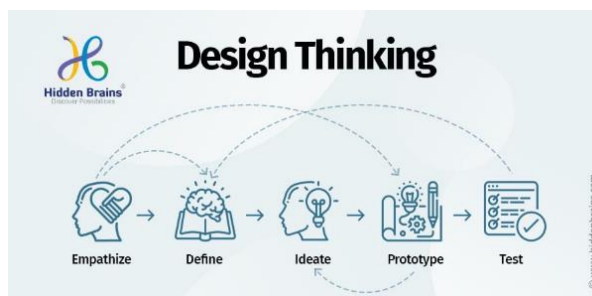
Dalam fase identifikasi masalah, peneliti melakukan sejumlah *research* dalam mencari permasalahan pada aplikasi seperti observasi aplikasi melalui komentar google play store untuk mengetahui pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut dan melakukan penyebaran kuesioner kepada responden dengan beberapa pertanyaan yang spesifik tentang aplikasi tersebut (Engineering, Handayani, et al., 2023).

2.2 Studi Literatur

Dalam tahap studi literatur, dilakukan untuk mendapatkan sumber-sumber teori yang mendukung penelitian mengenai perancangan ulang UI/UX pada aplikasi Ogan Lopian. Sumber-sumber teori yang digunakan mencakup jurnal penelitian sebelumnya dan informasi yang ditemukan melalui internet. Setelah melakukan studi literatur, peneliti memilih metode *Design Thinking* sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah pada sebuah aplikasi, serta menggunakan Skala Likert untuk menghitung penilaian pada kuesioner yang disebar ke responden, lalu dilakukannya pengujian desain *prototype* menggunakan *figma mirror* dan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dalam mengukur kinerja dan kegunaan dari sebuah aplikasi yang telah diujikan.

2.3 Metode Design Thinking

Penelitian Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Ogan Lopian menggunakan metode *design thinking*. Menerapkan pendekatan *design thinking* sangat bermanfaat dalam mengatasi tantangan yang dihadapi oleh pengguna, permasalahan antarmuka, identifikasi masalah, serta menghasilkan ide dan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (Razi et al., 2018). Adapun tahapan Design Thinking terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Metode Design Thinking

Metode *Design Thinking* terdiri dari 5 tahapan atau fase. Berikut penjelasan mengenai 5 tahap metode *design thinking*.

2.3.1 Tahapan Empathize

Tahap *empathize* merupakan tahap yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang masalah yang dihadapi. Tahapan ini biasanya dilakukan dengan melakukan wawancara dengan pengguna, observasi dari perilaku pengguna, ataupun cara lainnya yang bisa mendapatkan

data yang akurat dari pengguna (Prasetyo et al., 2023).

2.3.2 Tahapan Define

Tahap kedua dalam pendekatan *design thinking* adalah *Define*, yang bertujuan untuk menganalisis dan merumuskan masalah berdasarkan temuan dari tahap *Empathize* sebelumnya. Pada tahap ini, data dan informasi yang telah dikumpulkan dari proses empati terhadap pengguna akan dianalisis dan dipahami dengan lebih mendalam (Alfirahmi et al., 2023).

2.3.3 Tahapan Ideate

Tahap *Ideate* adalah proses untuk menghasilkan sejumlah ide solusi berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi pada tahap *Define*. Pada tahap *Ideate*, tujuannya adalah untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide yang beragam, agar produk yang dikembangkan dapat optimal bagi pengguna. Ide-ide tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk sketsa sebagai kerangka pembuatan prototipe (Suprayogi Adhyaksa Pratama & Dwi Indriyanti, 2023).

2.3.4 Tahapan Prototype

Tahap keempat adalah *Prototype*, di mana prototipe digunakan untuk menguji solusi secara realistis dan mendapatkan umpan balik dari pengguna guna melakukan perbaikan atau perubahan yang diperlukan. Prototipe merupakan versi awal dari produk yang dapat ditampilkan kepada pengguna atau klien, sehingga mereka dapat merasakan dan menjelajahi konsep fitur dari produk yang sedang dikembangkan (Samsudin et al., 2023).

2.3.5 Tahapan Test

Tahapan terakhir yaitu *Testing*, dimana tahap ini bertujuan untuk menghimpun berbagai umpan balik dari pengguna melalui pengujian hasil prototipe yang telah dibuat (Reynaldi & Setiyawati, 2022).

2.4 System Usability Scale (SUS)

Metode *System Usability Scale* adalah sebuah metode pengujian pengguna yang cepat dan valid dalam mengukur usability suatu produk. Metode ini menilai tiga aspek usability secara subjektif, yaitu efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna, yang nantinya dapat memberikan gambaran tentang level pengalaman pengguna yang baik

(Suprayogi Adhyaksa Pratama & Dwi Indriyanti, 2023).

Kuesioner ini menggunakan skala Likert, dimana skala pada data pengukuran ada dalam skala 1 hingga 5. Di mana 1 berarti sangat tidak setuju dan 5 berarti sangat setuju (Hiariej et al., 2022). Tabel 1 berikut ini merupakan 10 pertanyaan pengguna yang digunakan pada metode System Usability Scale.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Metode SUS

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa aplikasi ini mudah untuk digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan aplikasi ini
5	Saya merasa fitur-fitur aplikasi ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada aplikasi ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan aplikasi ini.
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini.

Data pengujian dikumpulkan dan dihitung dengan ketentuan berikut:

- Poin untuk setiap pertanyaan pengguna bernomor ganjil dihitung menggunakan rumus $x-1$, yang mana x adalah angka skala yang diberikan oleh pengguna terhadap pertanyaan tersebut.
- Poin dalam setiap pertanyaan pengguna bernomor genap maka menggunakan rumus $5-x$.
- Sub skor adalah akumulasi poin dari setiap pertanyaan pengguna yang nantinya dikalikan dengan konstanta 2,5.
- Skor SUS diperoleh dari rata-rata akumulasi sub-skor.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini, akan dibahas mengenai hasil dari perancangan ulang antarmuka dan

pengalaman pengguna (UI/UX) aplikasi Ogan Lopian menerapkan pendekatan *Design Thinking*. Melalui penerapan proses implementasi *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap, diharapkan dapat menghasilkan pemikiran terbaru sekaligus solusi masalah dalam merancang ulang UI/UX aplikasi Ogan Lopian. Dengan mengadopsi pendekatan *Design Thinking*, penelitian ini akan menghasilkan sebuah prototipe desain baru pada aplikasi Ogan Lopian.

3.1 Empathize

Proses *Empathize* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Proses ini dilakukan dengan 2 jenis *research* untuk mengumpulkan beberapa permasalahan yang dihadapi pada sebuah aplikasi yaitu studi pengguna dilakukan melalui pengamatan terhadap komentar di Google Play Store dan juga dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Harapan Peneliti, proses dari *Empathize* akan mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan pada tahapan berikutnya untuk diproses lebih lanjut.

3.1.1 Pengamatan melalui komentar Google Play Store

Proses ini Peneliti mengumpulkan beberapa keluhan yang ditulis di kolom komentar oleh pengguna aplikasi Ogan Lopian, tujuannya untuk mendapatkan pengalaman pengguna pada saat menggunakan aplikasi Ogan Lopian.

Berikut merupakan hasil ulasan yang telah dikumpulkan:

- Pengguna mengeluhkan kesulitan dalam mendaftar aplikasi Ogan Lopian, dikarenakan NIK yang tidak valid.
- Pengguna merasakan kesulitan dalam melaporkan *bug* atau permasalahan pada aplikasi Ogan Lopian.
- Pengguna menginginkan fitur *contact center* agar dapat melaporkan permasalahan tersebut kepada developer.
- Pengguna menginginkan penambahan fitur seperti berita terbaru tentang Purwakarta, untuk mendapatkan informasi mengenai kota Purwakarta.

Melihat hasil rating yang dihasilkan pada aplikasi Ogan Lopian dengan rating 4.1 dengan 36 ulasan pengguna yang mengeluhkan masalah pada aplikasi Ogan Lopian.

3.1.2 Penyebaran Kuesioner

Proses penyebaran kuesioner bertujuan untuk mengidentifikasi pengalaman pengguna yang dirasakan dalam menggunakan aplikasi Ogan Lopian.

Peneliti akan memerintahkan responden untuk menginstall aplikasi Ogan Lopian agar merasakan pengalaman dalam menggunakan aplikasi Ogan Lopian. Kuesioner yang akan dibagikan ke responden dibagi menjadi tiga yaitu kuesioner bagian identifikasi responden, kedua kuesioner bagian pernyataan, dan yang terakhir kuesioner bagian pertanyaan terbuka tentang aplikasi Ogan Lopian.

Tabel 2. Kuesioner Identifikasi Responden

No	Pertanyaan
1	Nama Lengkap
2	Email
3	Status Pekerjaan
4	Domisili

Tabel 3. Kuesioner Pertanyaan

Tugas	Pertanyaan Umum
1	Menurut saya tampilan antarmuka pada aplikasi Ogan Lopian dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna
2	Menurut saya aplikasi Ogan Lopian sudah sesuai dengan fitur-fitur yang telah disediakan dalam kebutuhan pengguna
3	Menurut saya aplikasi Ogan Lopian dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna baru?
4	Menurut saya penggunaan <i>font</i> dan warna yang diterapkan pada aplikasi Ogan Lopian sudah membuat pengguna nyaman?
Tugas	Pertanyaan Umum
5	Menurut saya tampilan pada kategori, <i>icon</i> yang digunakan sudah membuat pengguna nyaman?
6	Menurut saya tata letak fitur pada menu homepage kurang menarik?
7	Menurut saya informasi yang disajikan pada halaman menu homepage masih kurang jelas/membingungkan?
8	Menurut saya fitur yang disediakan pada halaman menu homepage kurang lengkap?
9	Menurut saya secara keseluruhan tampilan desain pada halaman homepage kurang menarik?
Tugas	Pertanyaan Menu Destinasi
10	Menurut saya tampilan informasi mengenai wisata yang disajikan kurang lengkap

11	Menurut saya tampilan informasi mengenai wisata yang disajikan terlalu monoton
12	Menurut saya tampilan pada menu destinasi kurang menarik
13	Menurut saya keseluruhan tampilan desain pada menu destinasi kurang menarik
Tugas	Pertanyaan Menu Pengaduan
14	Menurut saya informasi yang disajikan kurang jelas / membingungkan pengguna
15	Menurut saya tata letak fitur pada menu pengaduan kurang jelas
16	Menurut saya keseluruhan tampilan desain pada menu pengaduan kurang menarik

Tabel 4. Kuesioner Pertanyaan Terbuka

No	Pertanyaan
17	Pada fitur apa kamu merasakan kesulitan dalam menjalankan aplikasi ini?
18	Menurut Kamu, bagian mana saja yang perlu di <i>improvement</i> agar <i>experience</i> dalam menjalankan aplikasi ini lebih baik?

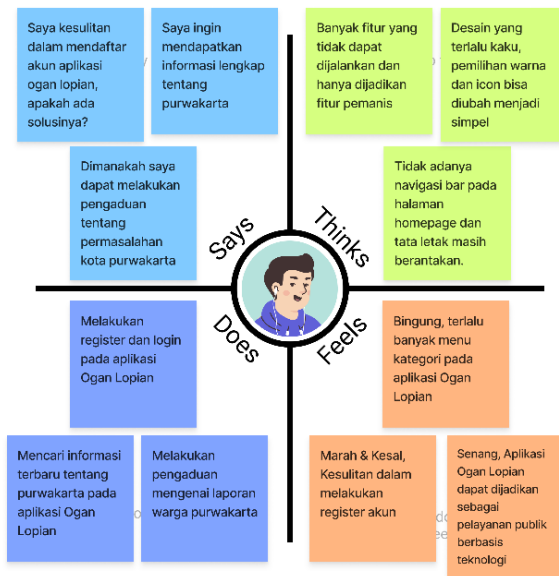
Rangkuman hasil kuesioner ditemukan beberapa permasalahan yang telah dijawab oleh 20 orang responden dan disaring oleh Peneliti kemudian dituangkan ke dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Kuesioner

No	Permasalahan
1	Banyak fitur kategori yang tidak sesuai dengan fungsinya sehingga hanya sebagai pemanis saja.
2	Tidak adanya navigasi bar pada halaman homepage.
3	Desain yang terlalu kaku, pemilihan warna pada kategori yang monoton.
4	Informasi yang disajikan aplikasi kurang lengkap dan update.
5	Pemilihan <i>icon</i> pada tampilan kategori, dibuat lebih simpel.
6	Tata letak pada bagian kategori disesuaikan kembali.
7	Informasi yang disediakan pada menu destinasi lebih dibuat informatif.
8	Pada menu homepage tata letak dibuat lebih rapih dan modern.
9	Pada menu profile, tidak memiliki fitur FAQ untuk memudahkan user dalam menggunakan aplikasi ini.

Setelah mendapatkan sejumlah permasalahan dari hasil kuesioner, kita dapat menyaringnya lebih lanjut dengan menggunakan *empathy map* untuk memetakan

informasi. Detailnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3. Empathy Map

Masing-masing individu mewakili pola komunikasi dalam bentuk ucapan atau kata-kata yang diucapkan (*Says*), pemikiran atau pikiran yang mereka miliki (*Thinks*), tindakan atau aktivitas yang mereka lakukan (*Does*), dan perasaan atau emosi yang mereka rasakan (*Feels*).

3.2 Define

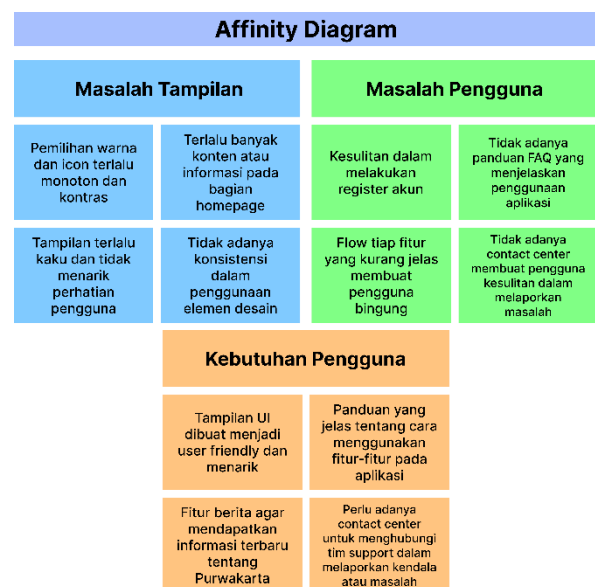
Proses *define* dilakukan untuk menentukan permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan membuat list daftar kebutuhan pengguna yang didapatkan dari tahap sebelumnya yaitu *emphatize*.

Tabel 6. Kebutuhan Pengguna melalui Pengamatan Google Play Store dan Kuesioner

No	Daftar kebutuhan pengguna melalui ulasan google play store
1	Kesulitan dalam mendaftar pada aplikasi Ogan Lopian
2	Penambahan fitur <i>Contact Center</i> & FAQ untuk membantu pengguna baru dalam menggunakan aplikasi ini
3	Menginginkan fitur berita untuk mendapatkan informasi terbaru tentang Purwakarta melalui aplikasi Ogan Lopian.
No	Daftar kebutuhan pengguna melalui hasil kuesioner dan pertanyaan terbuka
1	Menghilangkan beberapa kategori yang belum maksimal penggunaannya.
2	Kurangnya <i>navigasi bar</i> pada menu homepage
3	Penggunaan <i>icon</i> pada kategori lebih dibuat simpel dan elegan

4	Kurang informatif pada aplikasi Ogan Lopian
5	Konten yang disajikan dibuat lebih informatif
6	Tampilan pada aplikasi Ogan Lopian agar dibuat lebih <i>user friendly</i>

Setelah membuat daftar kebutuhan pengguna, langkah selanjutnya adalah mengolah dan mengelompokkan daftar tersebut menggunakan Teknik *affinity diagram* pada tahap *define*. Dari hasil pengolahan tersebut, peneliti berhasil mengidentifikasi tiga kategori utama yang menjadi fokus pembahasan, yaitu masalah desain, masalah penggunaan, dan kebutuhan pengguna. Teknik *Affinity Diagram* memberikan gambaran yang lebih jelas, sehingga memudahkan peneliti dalam menganalisis dan memahami masalah yang dihadapi oleh pengguna secara sistematis. Gambar berikut ini menunjukkan penerapan Teknik *affinity diagram*.



Gambar 4. Affinity Diagram

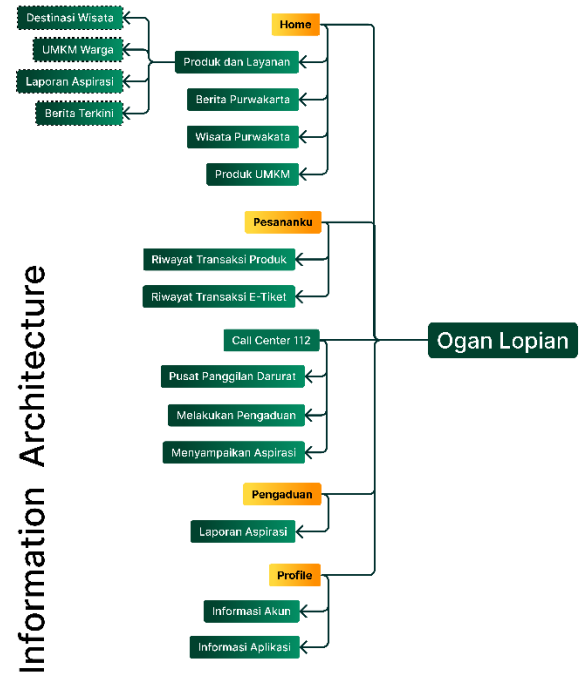
3.3 Ideate

Setelah mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna pada tahap *define*, tahap selanjutnya adalah *ideate* di mana peneliti melakukan *brainstorming* dari permasalahan yang telah dikelompokkan dalam *affinity diagram*. Tujuannya adalah untuk menghasilkan ide-ide dan solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, yang akan menjadi panduan dalam pembuatan prototipe baru.

Tabel 7. Solusi Kebutuhan Pengguna

No	Daftar kebutuhan pengguna	Solusi
M1	Kesulitan mendaftar pada aplikasi Ogan Lopian.	Penambahan fitur (FAQ) bertujuan memberikan bantuan kepada pengguna dan mempermudah penghubungan antara <i>Contact Center</i> dengan tim pengembang.
M2	Penggunaan <i>icon</i> pada kategori terlalu monoton.	Perubahan <i>icon</i> agar lebih menarik simpel.
M3	Penambahan fitur baru.	Penambahan fitur seperti navigasi bar, <i>call center</i> Ogan Lopian, pesananku, pengaduan, dan menu berita.
M4	Kurang informasi pada aplikasi Ogan Lopian.	Penambahan konten seperti berita mengenai Purwakarta dan penyajian destinasi Purwakarta lebih informatif.
M5	Tampilan pada menu pengaduan membuat pengguna bingung.	Pada laporan pengaduan dibagi menjadi dua kategori yaitu laporan yang telah ditanggapi dan laporan yang masih menunggu.
M6	Tampilan pada aplikasi Ogan Lopian agar lebih dibuat <i>user friendly</i> .	Perubahan tampilan dan tata letak pada beberapa menu Ogan Lopian agar <i>user friendly</i> .

Selanjutnya, dilakukan penyusunan struktur aplikasi menggunakan metode *Information Architecture* dengan tujuan memahami alur dari rancangan aplikasi yang telah diperbarui. Berikut ini adalah *Information Architecture* yang telah disusun oleh peneliti.

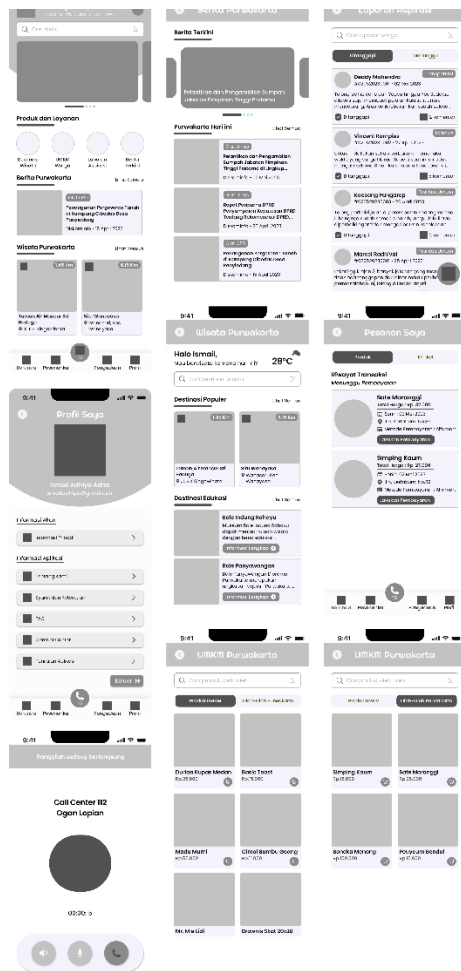


Gambar 5. *Information Architecture*

3.4 Prototype

Setelah menyelesaikan tahap *ideate* untuk menemukan solusi, langkah selanjutnya dalam proses *prototype* dimulai dengan membuat *wireframe* atau gambaran kasar dari desain baru aplikasi yang akan dikembangkan hingga menjadi tampilan *high-fidelity* dan akan diuji pada tahap selanjutnya, yaitu *Testing*.

Perancangan ulang yang dilakukan pada aplikasi Ogan Lopian, terdapat 8 tampilan yang diutamakan untuk dibuatkan desain baru sesuai dengan permasalahan yang diidentifikasi, seperti tampilan halaman homepage, tampilan destinasi wisata, tampilan halaman laporan pengaduan, tampilan halaman belanja, tampilan halaman profil, dan 3 halaman baru sebagai menu tambahan seperti tampilan halaman berita terkini, tampilan halaman pesanan saya, dan tampilan call center. Gambar di bawah ini menampilkan sketsa *wireframe* atau kerangka awal dari desain baru aplikasi Ogan Lopian.



Gambar 6. Lo-Fi Fidelity Wireframe

Kemudian, dilanjutkan dengan tampilan antarmuka *high fidelity* yang merupakan hasil dari perancangan ulang yang membandingkan antara desain baru dengan desain sebelumnya pada aplikasi Ogan Lopian:

3.4.1 Menu Homepage

Melakukan beberapa perubahan dan tata letak pada tampilan homepage seperti perubahan icon pada tiap kategori sudah disesuaikan agar tidak monoton, konten terbaru tentang berita Purwakarta agar mendapatkan informasi lebih update tentang Purwakarta, perubahan desain card pada konten wisata Purwakarta agar lebih menarik dan jelas, dan yang terakhir penambahan fitur navigasi bar pada tampilan bawah yang terdiri dari beranda, pesananku, pengaduan, profil, dan call center 112. Penyelesaian masalah yang dikeluhkan oleh pengguna sudah diterapkan dan disesuaikan agar aplikasi ini user friendly.



Gambar 7. Tampilan Menu Homepage saat ini

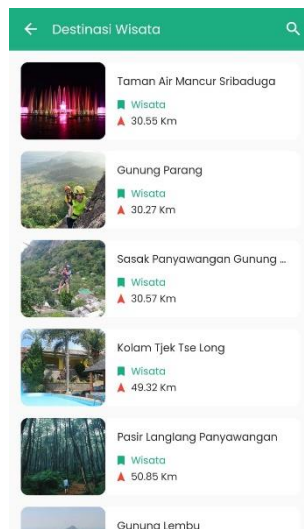


Gambar 8. Tampilan Menu Homepage Redesign

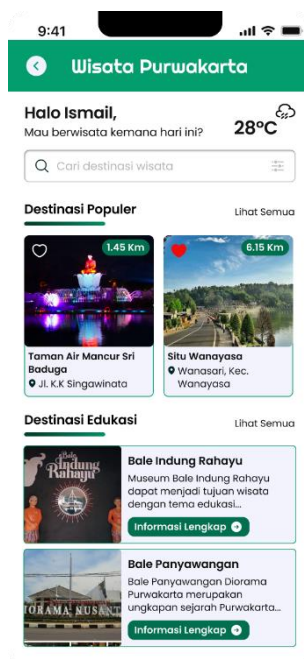
3.4.2 Menu Destinasi

Pada bagian tampilan menu destinasi wisata dari desain lama dilakukan perbaikan pada isi konten dengan ditambahkan lokasi pada tiap destinasi, lalu menambahkan konten baru yaitu destinasi edukasi yang ada di kota Purwakarta, tujuan dengan penambahan konten baru agar wisatawan luar yang menggunakan aplikasi Ogan Lopian mengetahui bahwa Purwakarta mempunyai destinasi edukasi, dan yang terakhir fitur cuaca

ini sangat penting untuk mengetahui cuaca yang ada daerah Purwakarta.



Gambar 9. Tampilan Menu Destinasi saat ini



Gambar 10. Tampilan Redesign Menu Destinasi

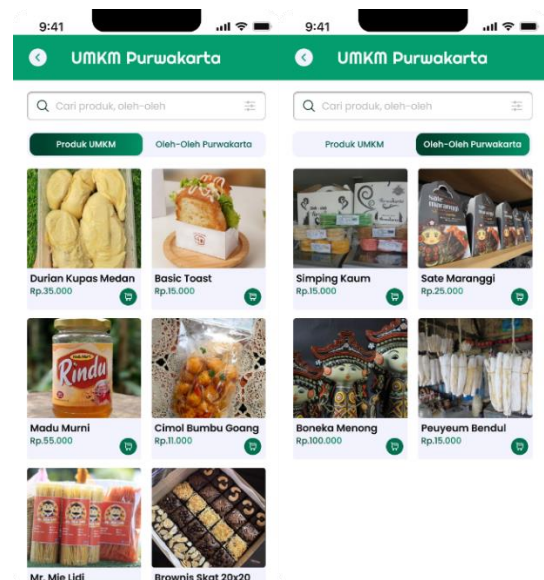
3.4.3 Menu Belanja

Pada bagian tampilan menu belanja dari desain lama, banyaknya perubahan yang diterapkan pada desain baru dimulai dari perubahan nama yang awalnya menu belanja menjadi menu umkm warga, lalu fitur pencarian untuk mencari produk atau oleh-oleh, dan tampilan pada menu tersebut dibuat menjadi dua kategori, yaitu produk umkm dan oleh-oleh Purwakarta. Yang membedakan kedua kategori tersebut adalah produk UMKM

berisikan produk warga yang dijual pada aplikasi Ogan Lopian sedangkan oleh-oleh Purwakarta berisikan produk oleh-oleh khas Purwakarta. Tampilan pada desain baru dibuat menjadi *user friendly* dan tata letak yang disesuaikan.



Gambar 11. Tampilan Menu Belanja saat ini

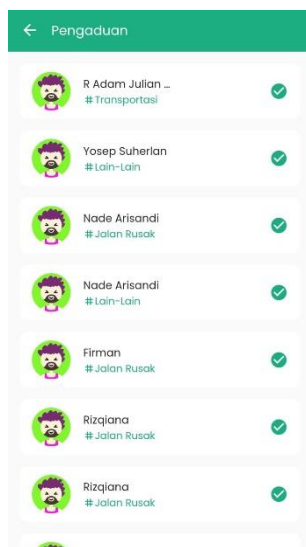


Gambar 12. Tampilan Redesign Menu Belanja

3.4.4 Menu Pengaduan

Pada bagian tampilan menu pengaduan dari desain lama, beberapa perubahan yang diterapkan pada desain baru dimulai dari perubahan nama yang awalnya menu pengaduan menjadi menu laporan aspirasi, lalu pada desain lama tampilan yang digunakan sangat simple dan kurang jelas informasi yang disampaikan maka dari itu tampilan tersebut

diubah menjadi lebih informatif, lalu tampilan pada laporan aspirasi dibagi menjadi dua kategori, yaitu ditanggapi dan menunggu. Perbedaan tersebut jika laporan kita belum ditanggapi akan masuk ke kategori menunggu dan laporan kita sudah ditanggapi akan masuk ke kategori ditanggapi, menambahkan fitur komentar agar sesama pengguna dapat berinteraksi dan berdiskusi, dan yang terakhir perubahan *icon* pada *button* mulai pengaduan yang awalnya hanya *icon plus* diubah menjadi megaphone agar pengguna dapat mengetahui fungsi *button* tersebut.



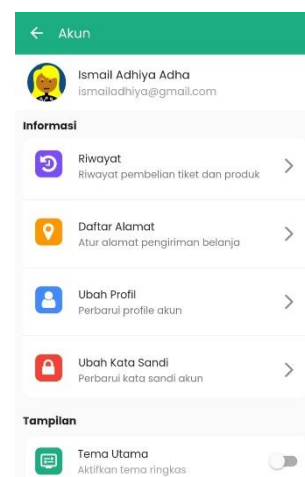
Gambar 13. Tampilan Menu Pengaduan saat ini



Gambar 14. Tampilan Redesign Menu Pengaduan

3.4.5 Menu Profil

Pada bagian tampilan menu profil dari desain lama dilakukan perubahan pada tampilan menu profil dan penambahan beberapa fitur yang berfungsi untuk membantu pengguna dalam menjalankan aplikasi ini. Fitur baru yang disediakan pada desain baru yaitu FAQ, *Contact Center*, dan Informasi tentang aplikasi. FAQ sendiri berfungsi untuk menyajikan wadah untuk pertanyaan-pertanyaan pengguna kepada aplikasi dan *Contact Center* berfungsi untuk melaporkan *bug* pada aplikasi kepada developer, lalu informasi seperti ubah profil dan ubah kata sandi pada desain lama disatukan menjadi informasi pribadi agar tidak terlalu ramai.



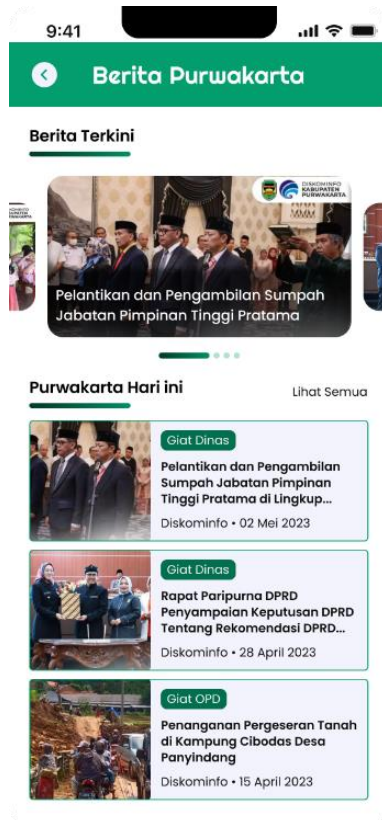
Gambar 15. Tampilan Menu Profil saat ini



Gambar 16. Tampilan Redesign Menu Profil

3.4.6 Menu Berita Terkini

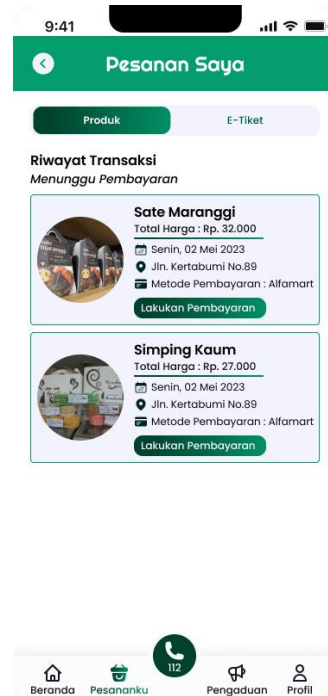
Pada menu berita terkini merupakan menu baru yang ada pada aplikasi Ogan Lopian, tujuan dengan menu berita terkini untuk mendapatkan informasi yang terbaru mengenai tentang Purwakarta yang nantinya akan dikelola oleh Diskominfo Purwakarta untuk *update* berita setiap harinya.



Gambar 17. Tampilan Menu Baru Berita Terkini

3.4.7 Menu Pesananku

Pada menu pesananku yang berada pada navigasi bar merupakan tampilan riwayat pembelian produk maupun *e-tiket*. Pengguna dapat dengan mudah untuk mengakses riwayat pemesanan produk maupun *e-tiket*. Pada tampilan yang dibuat merupakan tampilan riwayat transaksi pada produk.



Gambar 18. Tampilan Menu Baru Pesananku

3.4.8 Menu Call Center 112

Pada tampilan call center 112 ini merupakan menu terbaru berfungsi untuk fasilitas masyarakat Purwakarta dalam melakukan pengaduan, menyampaikan aspirasi, atau nomer kontak layanan publik. Tujuan peneliti membuat menu call center 112 pada aplikasi Ogan Lopian yaitu fitur penting untuk memudahkan pengguna khususnya warga Purwakarta yang ingin menyampaikan aduan dan mengoptimalkan pelayanan publik untuk masyarakat.



Gambar 19. Tampilan Call Center 112

3.5 Testing

Tahap ini dilakukan untuk melakukan pengujian *prototype* yang sudah kita buat sebelumnya dengan tujuan penilaian dari responden dan mendapatkan umpan balik terhadap aplikasi yang sudah kita rancang ulang. Dalam pengujian ini hanya melibatkan 5 partisipan untuk menguji desain baru (Engineering, Sanjaya, et al., 2023).

Sebelum dilakukannya pengujian, kita membuat skenario yang ingin kita ujikan kepada responden, skenario dibuat dengan tujuan agar responden dapat menjalankan desain baru yang telah dibuat tanpa kebingungan, serta untuk memastikan hasil yang efektif dan valid dalam pengujian (Hiariej et al., 2022). Pengujian ini menggunakan figma mirror untuk mencoba pengalaman responden terhadap desain baru.

3.5.1 Hasil System Usability Scale (SUS)

Setelah dilakukannya *usability testing*, responden akan diberikan penilaian *usability* yang berisi 10 pertanyaan dengan teknik *System Usability Scale*. Kuesioner *System Usability Scale* (SUS) terdiri dari 10 pertanyaan dan menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu "Sangat Setuju", "Setuju", "Cukup Setuju", "Tidak Setuju", dan "Sangat Tidak Setuju". Kuesioner SUS disesuaikan dengan penilaian subjektif pengguna terhadap usability produk (Hiariej et al., 2022). Dalam lampiran ini, disajikan hasil penilaian *System Usability Scale* (SUS) yang telah diolah dengan mengikuti aturan perhitungan skor SUS:

Partisipasi	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Nilai x 2,5
1	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95
2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	37	92,5
3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	37	92,5
4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38	95
5	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	37	92,5
Total Skor SUS											93,5	
Grade Scale											A	
Acceptability											Acceptable	

Gambar 20. Tampilan Menu Pengaduan saat ini

Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung total skor *System Usability Scale* (SUS) yang dapat dilihat pada rumus 1:

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

$$x = \frac{467.5}{5}$$

$$x = 93,5$$

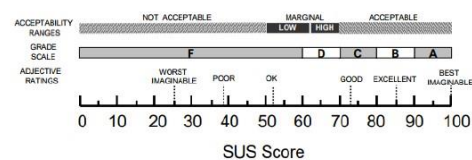
(1)

x = rata-rata skor

$\sum x$ = jumlah nilai keseluruhan SUS

n = banyaknya responden

Hasil akhir yang didapatkan tersebut menunjukkan hasil yang sangat baik dengan total skor SUS sebesar 93,5 dengan grade A dan *Acceptability Ranges Acceptable*, yang artinya hasil *usability testing* berdasarkan data yang telah didapatkan tersebut layak dan dapat diterima oleh pengguna, berikut dapat dilihat penilaian SUS *score* yang disajikan pada gambar dibawah.



Gambar 20. Parameter Skor SUS

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa perancangan ulang UI/UX pada aplikasi Ogan Lopian telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, yakni meningkatkan kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan para Perancangan ulang UI/UX pada aplikasi Ogan Lopian menggunakan metode *design thinking*, dapat disimpulkan bahwa respon positif terhadap desain baru pada aplikasi Ogan Lopian. Melalui pengujian *usability testing* dengan mendapatkan skor SUS sebesar 93,5 dengan rentang *Acceptability Range* diperoleh *Acceptable*. Proses perancangan menggunakan metode *design thinking* terbilang efektif dalam memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Desain baru yang diterapkan pada aplikasi Ogan Lopian dapat membuat pengguna lebih *user friendly* ketika menggunakan aplikasi tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi pihak terkait dalam melakukan pengembangan aplikasi Ogan Lopian di masa depan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aji, A. S., Budiono, N. R., Ratnasari, D., Hajar, R., & Sejati, P. (2023). *Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Konsultasi Karir*. 6.
- Alam, N., Ariani, F., & Rizal, K. (2023). *Penggunaan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI / UX Aplikasi Rainbow Kids*. 2(1).
- Alfirahmi, D. M., Kania, D. S., & Yusup, D. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan Design Thinking*. 3, 209–223.
- Auliya, P., Hidayat, R., & Nababan, R. (2022). Implementasi pelayanan publik berbasis e-government melalui ogan lopian. *Kinerja*, 18(4), 502–512. <https://doi.org/10.30872/jkin.v18i4.9804>
- Bagaskara, G. W. (2023). *PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SELF-CARE BERBASIS MOBILE UNTUK MENGATASI KESEHATAN MENTAL DENGAN METODE DESIGN*. 7(2), 124–133.
- Design, M., Sisfo, K., Unimma, S., Candra, A., Sukmasetya, P., & Hendradi, P. (n.d.). *Perancangan UI / UX Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Designing UI / UX Mobile -Based Applications Using the Design thinking Method (Case Study of SISFO SKPI UNIMMA)*. 53–68.
- Dwi, G., Haryanto, P., & Voutama, A. (2023). *Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking*. 8(1), 23–30.
- Engineering, I., Handayani, N., Tangerang, U. M., Bina, U., Informatika, S., Studi, P., Informasi, S., & Pradita, U. (2023). *PERANCANGAN UI / UX APLIKASI DESTINASI WISATA BERBASIS WEB*. 7(1), 35–43.
- Engineering, I., Sanjaya, M. W., Febriandirza, A., Industri, T., Rambutan, K., & Timur, J. (2023). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING TERHADAP PENINGKATAN*. 7(1), 7–16.
- Hiariej, R., Setiyawati, N., Teknologi, F., Informasi, D., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Evaluasi User Experience Dan Usability Sistem Informasi Tugas Akhir Fti Uksw Menggunakan User Experience Questionnaire Dan System Usability Scale. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 6(Desember), 58–63.
- Informatika, F. D., & Thinking, D. (2023). *PERANCANGAN UI / UX APLIKASI FORUM DISKUSI INFORMATIKA BERBASIS*. 6(1), 20–27.
- Lestari, Y. D., Nugraha, J. T., & Fauziah, N. M. (2019). Pengembangan E-Government melalui Layanan Aspirasi Masyarakat di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Magelang. *Jurnal Ilmu Administrasi: Media Pengembangan Ilmu Dan Praktek Administrasi*, 16(2), 163–178. <https://doi.org/10.31113/jia.v16i2.230>
- Mubarok, A. Z., Carudin, & Voutama, A. (2022). Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 6368–6380.
- Oktaviani, B., Candra, R. M., & Irsyad, M. (2023). *Desain Sistem Pemasaran Produk UMKM dengan Konsep UI / UX Menggunakan Metode Design Thinking*. 4(3), 980–987. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3387>
- Prasetyo, S., Mahendra, M., & Karyawati, E. (2023). *PERANCANGAN MOBILE-WEBSITE MANAJEMEN SAMPAH*. 1(November 2022), 475–482.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan Ui/Ux Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 835–849. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i3.3109>
- Samsudin, A. D., Ardiansyah, B. N., Juardi, D., & Poetri, J. L. (2023). *Perancangan UI/UX pada Aplikasi Financial Technology ARENA*. 9(10), 1–23.
- Suprayogi Adhyaksa Pratama, W., & Dwi Indriyanti, A. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 04(01), 50–61.

- Syahnani, A. N., & Nuraini, S. (2018). Efektivitas Aplikasi Ogan Opian Terhadap Pelayanan Publik di Kabupaten Purwakarta. *Governance: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 8(1), 69–81. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id>
- Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i1.920>
- Wardana, F. C., Lanang, I. G., & Eka, P. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04), 1–12.
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i1.1949>