

Perancangan User Interface Website Gigsweat.co untuk Keberlanjutan Usaha dengan Pendekatan Design Thinking

Ghaeril Juniawan Parel Hakim¹, Gandi Abetnego Simangunsong², Muhammad Rafi Rusafni³, Wien Kuntari⁴
¹⁻⁴IPB University, Indonesia

Alamat : Jl. Kumbang No.14, RT.02/RW.06, Bogor - Jawa Barat 16128

Corresponding author : ghaerilparel@apps.ipb.ac.id

Abstract. Gigs Wear is a startup specializing in the production of high-quality custom lanyards, ID cards, and t-shirts at affordable prices. This study employs the design thinking methodology to design the user interface (UI) for the Gigsweat.co website. Focusing on user needs, the research follows five stages of design thinking: empathize, define, ideate, prototype, and testing. Usability testing, using the System Usability Scale (SUS), yielded excellent results, with an average success rate of 100%. These findings demonstrate the effectiveness of the design thinking approach in enhancing user experience and supporting the sustainability of Gigs Wear's business.

Keywords: Design, Thinking, User, Interface, Gigs Wear.

Abstrak. Gigs Wear adalah sebuah startup konveksi yang bertujuan menyediakan layanan pembuatan lanyard, ID card, dan kaos custom berkualitas tinggi dengan harga terjangkau. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* untuk merancang antarmuka pengguna (UI) website Gigsweat.co. Dengan fokus pada kebutuhan pengguna, lima tahapan *design thinking* diterapkan, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pengujian dilakukan menggunakan *System Usability Scale* (SUS), yang menunjukkan hasil sangat baik dengan tingkat keberhasilan rata-rata 100%. Temuan ini membuktikan efektivitas pendekatan *design thinking* dalam meningkatkan pengalaman pengguna, yang pada akhirnya mendukung keberlanjutan usaha Gigs Wear.

Kata kunci: Design, Thinking, Antarmuka, Pengguna, Gigs Wear

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini membawa dampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dunia bisnis dan pemasaran produk. Salah satu sektor yang mengalami transformasi adalah industri konveksi, yang menghasilkan produk-produk seperti lanyard, ID card, dan kaos custom. Produk-produk tersebut sangat diminati oleh mahasiswa, komunitas kampus, dan organisasi karena fungsinya yang beragam dalam berbagai acara, seperti seminar, workshop, konferensi, dan kegiatan sosial lainnya (Setiyana dan Siregar 2023); (Billan *et al.* 2024).

Namun, permasalahan yang sering dihadapi oleh pelanggan, khususnya mahasiswa, adalah kebutuhan akan produk berkualitas tinggi dengan harga yang terjangkau. Banyak layanan konveksi konvensional yang hanya melayani pesanan dalam jumlah besar, sementara konveksi online tidak selalu menyediakan fleksibilitas dalam desain dan waktu pengiriman

(Mahhendra dan Irawan 2023). Keterbatasan ini sering kali menyulitkan pelanggan yang membutuhkan produk dalam jumlah kecil dengan desain yang sesuai keinginan mereka.

Gigs Wear hadir sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sebagai startup konveksi yang menawarkan layanan pembuatan lanyard, ID card, dan kaos custom dengan kualitas tinggi dan harga terjangkau, Gigs Wear memanfaatkan platform digital, terutama Instagram, untuk menyediakan layanan yang mudah diakses. Pelanggan dapat memesan produk secara fleksibel tanpa batasan jumlah minimum, sehingga memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pelanggan, khususnya mahasiswa dan komunitas yang membutuhkan produk sesuai kebutuhan mereka (Yusri *et al.* 2024).

Dalam upaya meningkatkan pengalaman pengguna, Gigs Wear juga berfokus pada perancangan antarmuka pengguna (user interface) yang lebih baik dan efektif. Pendekatan Design Thinking digunakan dalam merancang website Gigs Wear agar lebih responsif, mudah digunakan, dan mampu memenuhi kebutuhan pelanggan yang terus berkembang. Design Thinking, yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan iterasi desain berbasis feedback, memungkinkan pembuatan website yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menyenangkan dan intuitif bagi penggunanya (Ratna Nur Fadilah dan Dhian Sweetania 2023).

Selain itu, Gigs Wear berkomitmen untuk memberdayakan mahasiswa dengan menyediakan peluang kerja fleksibel di berbagai area, seperti produksi, distribusi, dan pemasaran produk. Inisiatif ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja yang relevan, serta membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan bisnis dan kewirausahaan mereka. Tidak hanya itu, Gigs Wear juga berkontribusi pada keberlanjutan dengan memanfaatkan sumber daya lokal dan menerapkan praktik bisnis yang ramah lingkungan (Rani Puspita dan Rina Astriani 2023) ; (Ardiansyah dan Rosyani 2023).

Dengan fokus pada kualitas produk, harga yang bersaing, serta pengalaman pengguna yang optimal melalui desain website yang baik, Gigs Wear bertujuan untuk menjadi mitra yang andal bagi mahasiswa dan komunitas dalam mewujudkan acara yang sukses dan profesional, sekaligus mendukung keberlanjutan usaha yang berkelanjutan.

2. KAJIAN TEORITIS

Dalam menyelesaikan penelitian ini, penulis merujuk pada beberapa artikel dan tesis terkait.

1. Artikel pertama berjudul "Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode dengan Metode Design Thinking untuk Pemesanan Makanan" oleh (Yusri *et al.* 2024). Artikel ini membahas penerapan metode *design thinking* dalam perancangan antarmuka aplikasi berbasis scan barcode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan efisiensi proses pemesanan makanan, terutama dalam mempermudah pengguna untuk memindai barcode dan melakukan transaksi. Artikel ini memberikan wawasan tentang bagaimana metode *design thinking* dapat diimplementasikan untuk menghasilkan pengalaman pengguna yang lebih baik di sektorkuliner.
2. Tesis kedua berjudul "Perancangan Design Prototype UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran dengan Menggunakan Metode Design Thinking" oleh (Ratna Nur Fadilah dan Dhian Sweetania 2023). Penelitian ini menemukan bahwa metode design thinking sangat efektif dalam merancang prototipe aplikasi reservasi restoran. Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian berhasil mengidentifikasi masalah utama pengguna, seperti kesulitan dalam navigasi, dan menghasilkan solusi berupa antarmuka yang lebih intuitif. Temuan ini menekankan pentingnya empati terhadap kebutuhan pengguna dalam proses desain.
3. Artikel selanjutnya oleh (Billan *et al.* 2024) berjudul "Perancangan Prototype UI/UX pada Pelacak Kendaraan Operasional dengan Menggunakan Metode Design Thinking" (tahun). Dalam penelitian ini, pendekatan *design thinking* digunakan untuk merancang aplikasi pelacak kendaraan operasional. Hasilnya, aplikasi yang dirancang tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional tetapi juga menyediakan fitur yang relevan dengan kebutuhan pengguna, seperti kemampuan melacak lokasi secara real-time.
4. Tesis lainnya oleh Ardiansyah dan Rosyani berjudul "Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking" (tahun). Penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi pengolahan limbah anorganik. Dengan menggunakan *design thinking*, penelitian ini menghasilkan desain aplikasi yang relevan dan mudah digunakan oleh masyarakat. Temuan ini menunjukkan bahwa

metode ini dapat digunakan untuk mengintegrasikan kebutuhan sosial ke dalam desain teknologi.

5. Artikel terakhir berjudul "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Aplikasi Amarta (Studi Kasus: Amarta Gold Investment)" oleh (Ardiansyah dan Rosyani 2023). Penelitian ini menunjukkan pentingnya *design thinking* dalam menciptakan antarmuka aplikasi investasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu membangun kepercayaan pengguna. Penelitian ini menggarisbawahi peran *design thinking* dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal pada aplikasi keuangan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* untuk merancang antarmuka pengguna (UI) website Gigsweat.co. Metode ini dipilih karena berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan memberikan pendekatan sistematis dalam merancang solusi inovatif. Proses penelitian ini mengikuti lima tahapan utama dalam kerangka *design thinking* yang disesuaikan dengan tujuan untuk menghasilkan antarmuka yang optimal. Selain itu, untuk mengukur efektivitas dari prototipe yang diuji, penelitian ini juga menerapkan System Usability Scale (SUS), yang berguna untuk menilai tingkat kegunaan dari desain yang dihasilkan.

Adapun tahapan yang diikuti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Empathize**

Pada tahap ini, penelitian dimulai dengan pengumpulan data terkait kebutuhan, keinginan, dan masalah yang dihadapi oleh pengguna website Gigsweat.co. Proses ini melibatkan wawancara mendalam dengan pengguna potensial dan pengamatan langsung terhadap perilaku mereka saat berinteraksi dengan website serupa. Seperti yang dilakukan oleh Yusri et al., data yang dikumpulkan membantu mengidentifikasi kesulitan yang dialami pengguna, seperti navigasi yang rumit atau pengalaman belanja yang tidak efisien.

2. **Define**

Data yang diperoleh dari tahap *empathize* kemudian dianalisis untuk merumuskan masalah inti yang dihadapi pengguna. Mengacu pada penelitian Fadilah dan Sweetania, perumusan masalah pada tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran jelas tentang kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi, seperti kesulitan dalam menemukan produk atau informasi yang relevan di website. Dengan memahami masalah ini, solusi desain yang sesuai dapat ditemukan.

3. **Ideate**

Pada tahap ini, seperti yang diterapkan oleh Billan et al., dilakukan sesi brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan berbagai alternatif solusi desain UI yang dapat mengatasi masalah yang telah didefinisikan. Beberapa konsep desain, termasuk fitur-fitur baru untuk memperbaiki alur navigasi dan tampilan visual yang lebih menarik, dipertimbangkan. Ide yang dihasilkan pada tahap ini disaring dan diprioritaskan berdasarkan relevansi dan kelayakan implementasinya.

4. **Prototype**

Pada tahap ini, prototipe *low-fidelity* atau *high-fidelity mockups* dari desain website dibuat. Prototipe ini menggambarkan elemen-elemen penting dalam UI, seperti tata letak halaman, ikon navigasi, dan fitur produk. Sebagai referensi, penelitian ini merujuk pada penelitian oleh Ardiansyah dan Rosyani yang menggunakan prototipe untuk menguji ide-ide mereka sebelum diterapkan dalam aplikasi. Dalam konteks Gigsweat.co, prototipe tersebut akan mencakup perubahan pada tampilan yang memungkinkan navigasi yang lebih mudah serta pengalaman pengguna yang lebih menyenangkan.

5. **Testing**

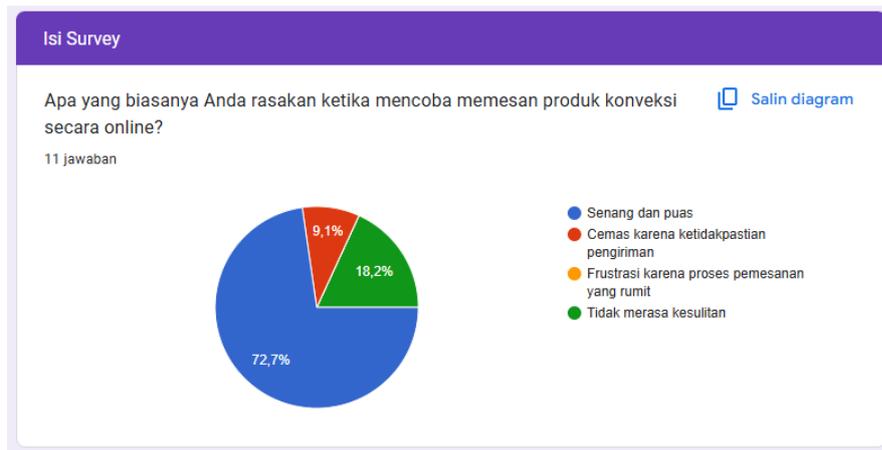
Pada tahap ini, prototipe diuji coba oleh pengguna untuk mengevaluasi tingkat kegunaan dan efektivitas desain yang dihasilkan. Menggunakan metode yang sama seperti yang dilakukan oleh Mahhendra dan Irawan, pengujian dilakukan untuk mengumpulkan data terkait persepsi pengguna terhadap antarmuka. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan System Usability Scale (SUS), yang mengukur seberapa mudah dan menyenangkan prototipe website digunakan. SUS mengukur lima elemen utama: kemudahan penggunaan, pembelajaran antarmuka,

kepuasan pengguna, serta efektivitas desain. Hasil dari pengujian ini digunakan untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dalam desain sebelum iterasi selanjutnya dilakukan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Fase Emphatize

Informasi dikumpulkan melalui survei online dan wawancara langsung dengan pengguna potensial yang strategis. Survei online disediakan melalui aplikasi Google Form dan berisi pertanyaan yang langsung terkait dengan masalah pemesanan produk konveksi, seperti lanyard, ID card, dan kaos custom, serta pengalaman pengguna dalam menggunakan layanan Gigs Wear.



Gambar 1. Kuesioner Google Form

Tabel 1. Kuesioner data pribadi

NO	Pertanyaan
1	Nama
2	Umur

Tabel 2. Kuesioner Umum

NO	Pertanyaan
1	Bagaimana pengalaman Anda saat memesan produk konveksi secara online?
2	Bagaimana Anda biasanya mencari produk konveksi seperti lanyard atau kaos custom?
3	Apakah Anda merasa kesulitan dalam memilih desain produk yang sesuai dengan kebutuhan Anda?
4	Apa saja kekhawatiran yang Anda rasakan saat berbelanja produk konveksi secara online?
5	Apa yang paling Anda harapkan saat berbelanja produk konveksi secara online?
6	Seberapa penting bagi Anda untuk bisa memesan produk dalam jumlah sedikit, seperti satu atau dua item?
7	Sejauh mana Anda merasa puas dengan layanan konveksi online yang ada saat ini?
8	Apa kesan pertama Anda saat mengunjungi website Gigs Wear?
9	Apa saja perbaikan yang Anda harapkan dari website Gigs Wear untuk meningkatkan pengalaman berbelanja Anda?
10	Bagaimana pengalaman Anda dalam berinteraksi dengan layanan pelanggan Gigs Wear?

1. Fase Define

a) Analisis Karakteristik Pengguna

Profil pengguna potensial untuk Gigs Wear adalah individu yang terbiasa menggunakan smartphone dan perangkat digital, khususnya mahasiswa dan anggota komunitas kampus dengan rentang usia 18 hingga 26 tahun. Aplikasi ini ditujukan bagi pengguna yang mencari produk konveksi berkualitas, seperti lanyard, ID card, dan kaos custom, dengan kemudahan dalam pemesanan dan harga terjangkau. Pengguna cenderung familiar dengan teknologi mobile dan media sosial, seperti Instagram, yang digunakan sebagai platform utama oleh Gigs Wear untuk memasarkan produk mereka. Oleh karena itu, Gigs Wear berfokus pada pengguna muda, khususnya mahasiswa, yang membutuhkan solusi praktis untuk memenuhi kebutuhan konveksi mereka dalam jumlah kecil dan sesuai dengan anggaran terbatas.

b) Analisis Masalah Pengguna

Berdasarkan hasil wawancara dan survei dengan calon pengguna layanan Gigs Wear, beberapa masalah utama ditemukan. Pertama, banyak pengguna yang merasa kesulitan menemukan layanan konveksi yang dapat melayani pemesanan dalam jumlah kecil, yang sering menjadi kebutuhan mendesak, terutama bagi mahasiswa dengan anggaran terbatas. Kedua, terdapat kekhawatiran mengenai kualitas produk yang ditawarkan oleh layanan konveksi online, karena beberapa pengguna merasa ragu apakah produk yang mereka pesan akan sesuai dengan ekspektasi mereka. Ketiga, masih ada ketidakpastian mengenai pengalaman pengguna dalam menggunakan layanan berbasis digital, terutama mengenai kemudahan akses dan kecepatan pengiriman produk. Keraguan-keraguan ini dapat mempengaruhi keputusan pengguna untuk memilih Gigs Wear sebagai mitra konveksi mereka.

c) Analisis Kebutuhan Pengguna

Hasil analisis kebutuhan pengguna menunjukkan beberapa aspek penting yang harus dipenuhi oleh Gigs Wear. Pertama, diperlukan peningkatan kesadaran dan edukasi mengenai fleksibilitas layanan konveksi online yang memungkinkan pemesanan produk dengan jumlah kecil dan harga yang terjangkau. Hal ini penting untuk memperluas pemahaman pengguna tentang manfaat dan keunggulan yang ditawarkan oleh layanan ini. Kedua, kualitas produk dan layanan harus dijamin untuk mengatasi

keraguan pengguna mengenai kesesuaian produk yang diterima dengan yang diinginkan. Kejelasan dalam hal kualitas dan konsistensi produk akan membangun kepercayaan pengguna terhadap layanan ini. Ketiga, perlu adanya informasi yang lebih jelas tentang cara kerja layanan pemesanan produk dan waktu pengiriman, sehingga pengguna dapat membuat keputusan yang tepat dalam memilih layanan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

d) User Persona



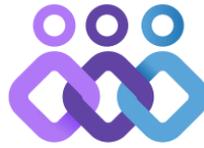
Gambar 2. User Persona

2. Fase Ideate

a) Analisis Karakteristik Pengguna

Aplikasi yang akan dianalisis adalah Gigsweat, sebuah platform konveksi yang menyediakan produk lanyard, ID card, dan kaos custom. Aplikasi ini ditujukan untuk pengguna yang membutuhkan layanan pemesanan produk konveksi dengan kualitas tinggi dan harga terjangkau. Target utama pengguna adalah mahasiswa, komunitas

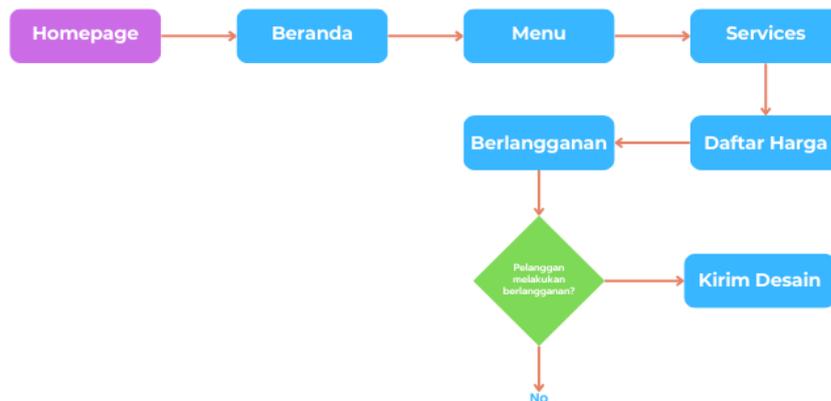
kampus, dan organisasi yang sering membutuhkan produk konveksi dalam jumlah kecil dengan desain yang fleksibel.



Gambar 3. Logo Gigsweat

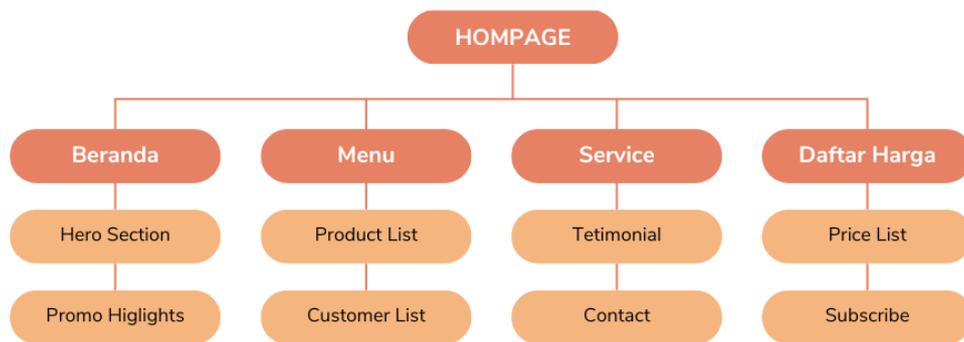
Logo ini mencerminkan tiga pilar utama Gigsweat: Keterhubungan, Inovasi, dan Kreativitas, yang menjadi inti dari identitas merek. Tiga bentuk saling terhubung melambangkan tiga CEO Gigsweat, yang berkolaborasi untuk menciptakan solusi fashion berbasis teknologi, memadukan estetika modern dengan interaktivitas digital untuk mendukung gaya hidup dinamis dan berkomunitas.

b) Alur Pengguna (User Flow)



Gambar 4. Userflow

c) Sitemap

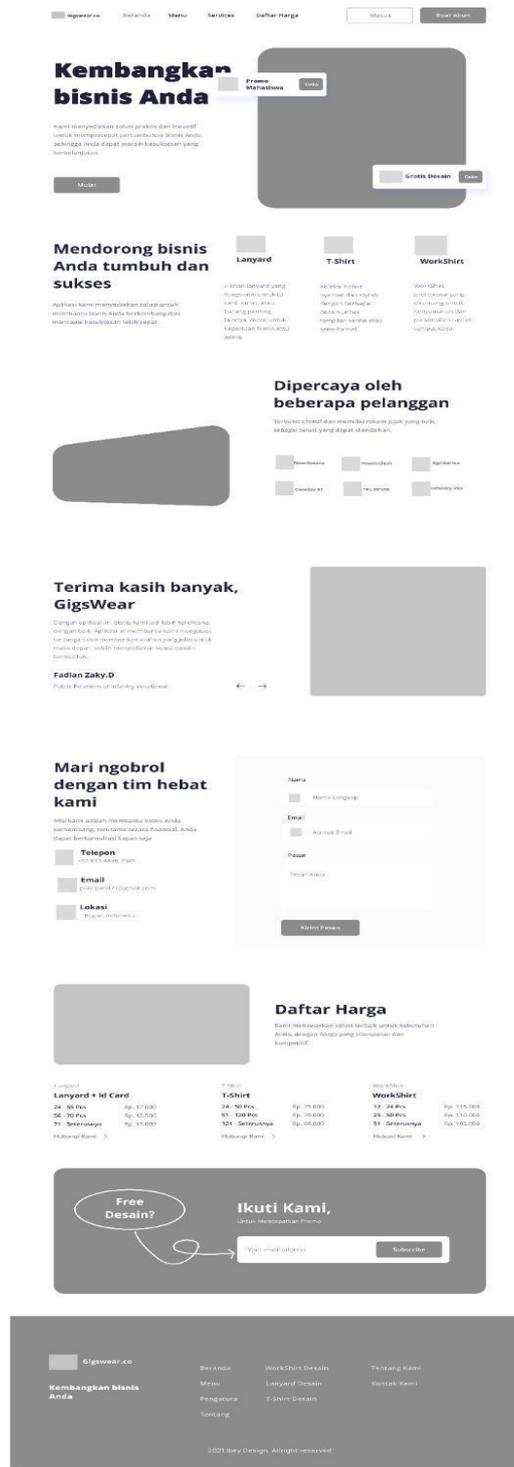


Gambar 5. Sitemap

3. Fase Prototype

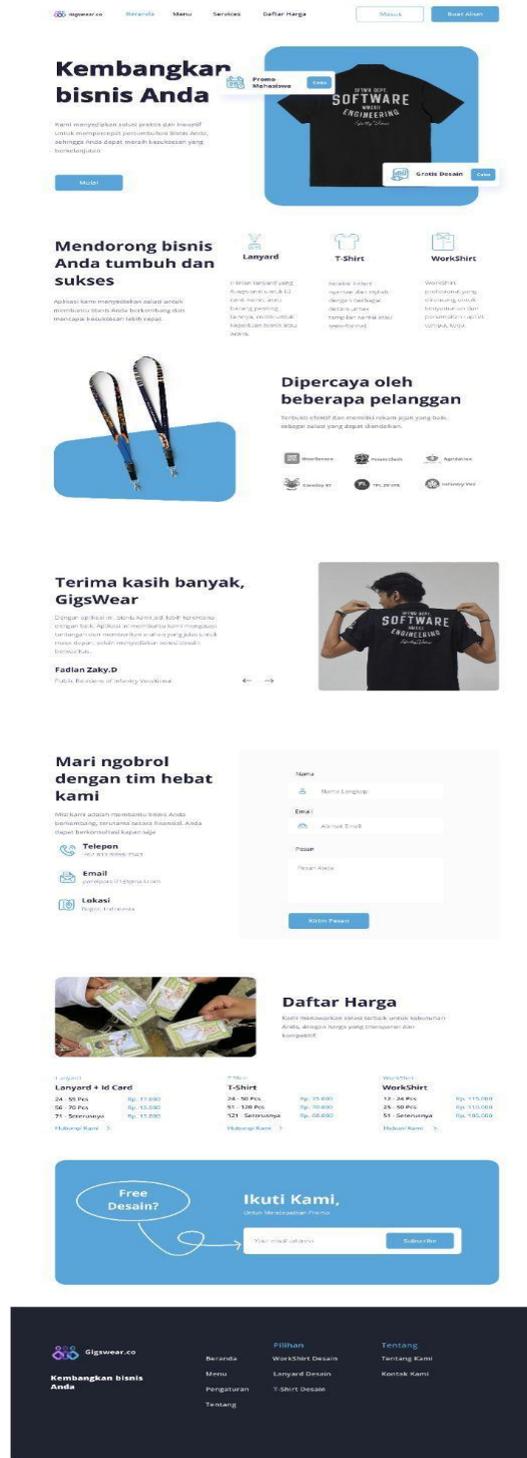
a) Wireframe

Wireframe adalah desain awal dari sebuah sistem sederhana tanpa warna yang membantu perancang aplikasi memfasilitasi produksi tahap berikutnya, yaitu prototipe mockup dengan fidelitas tinggi. Berdasarkan analisis pada tahap ideasi, tampilan wireframe dibuat untuk menyajikan tata letak aplikasi V-Care menggunakan alat desain Whimsical yang disesuaikan dengan fitur-fitur yang akan dibuat.



Gambar 6. Wireframe

b) Prototype



Gambar 7. User Interface

Prototipe bertujuan untuk mewujudkan tampilan aplikasi berdasarkan wireframe yang dibuat pada tahap sebelumnya. Pada aplikasi Gigs Wear, desain dan tata letak prototipe dibuat berdasarkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi tersebut. Prototipe ini memberikan gambaran visual yang lebih jelas tentang bagaimana aplikasi

akan terlihat dan berfungsi, sehingga memudahkan pengujian dan evaluasi sebelum tahap pengembangan lebih lanjut.

4. Fase Testing

a) Membuat Tugas Pengujian Kegunaan (Usability Test Task)

Peneliti membuat tugas pengujian kegunaan dengan bantuan aplikasi Maze Design berdasarkan setiap fitur dalam desain prototipe aplikasi Gigs Wear yang telah dibuat.

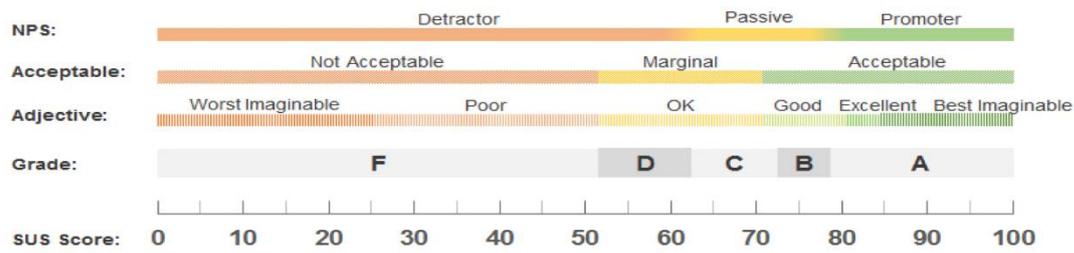
Tabel 3. Usability Test Task

NO	Fungsi	Tugas
T1	Akses Halaman Utama	Navigasi ke halaman beranda dan lihat informasi utama.
T2	Jelajahi Menu	Jelajahi menu dan temukan kategori produk yang diinginkan.
T3	Pilih Layanan	Pilih layanan yang tersedia untuk kustomisasi produk.
T4	Cek Harga	Periksa daftar harga untuk produk lanyard, ID card, dan kaos custom.

Tabel 4. Usability Test Measurement Scale

Rentang	Kualifikasi	Hasil
85-100%	Sangat Baik	Sukses
65-84%	Baik	Sukses
55-64%	Cukup	Gagal
0-54%	Kurang	Gagal

Tabel 5. SUS Score



Pengujian kegunaan dilakukan dengan skala yang memungkinkan peneliti untuk mengukur keberhasilan desain prototipe aplikasi Gigs Wear.

b) Analisis Aspek Kegunaan (Usability Aspect Analysis Test)

Setelah sesi pengujian kegunaan menggunakan alat Maze Design, hasil analisis didasarkan pada tugas-tugas kegunaan yang telah dibuat.

Tabel 6. Hasil Usability Test 1

Responden	Hasil	Durasi	Klik Salah
RSP1	Direct	1.8s	0
RSP2	Direct	1.7s	0
RSP3	Direct	2.1s	0
RSP4	Direct	1.8s	0
RSP5	Direct	1.9s	0
Rata Rata	100%	1.86s	0%

Tabel 7. Hasil Usability Test 2

Responden	Hasil	Durasi	Klik Salah
RSP1	Direct	1.5s	0
RSP2	Direct	1.7s	0
RSP3	Direct	1.7s	0
RSP4	Direct	1.6s	0
RSP5	Direct	1.7s	0
Rata Rata	100%	1.64s	0%

Tabel 8. Hasil Usability Test 3

Responden	Hasil	Durasi	Klik Salah
RSP1	Direct	1.6s	0
RSP2	Direct	1.6s	0
RSP3	Direct	1.6s	0
RSP4	Direct	1.5s	0
RSP5	Direct	1.5s	0
Rata Rata	100%	1.56s	0%

Tabel 9 Hasil Usability Test 4

Responden	Hasil	Durasi	Klik Salah
RSP1	Direct	1.4s	0
RSP2	Direct	1.5s	0
RSP3	Direct	1.8s	0
RSP4	Direct	1.5s	0
RSP5	Direct	1.7s	0
Rata Rata	100%	1.58s	0%

Hasil pengujian yang dijelaskan dalam tabel menunjukkan bahwa desain prototipe aplikasi Gigsweat berhasil mengatasi masalah yang diidentifikasi pada tahap ideate. Berdasarkan hasil pengujian, desain prototipe aplikasi Gigsweat telah membantu responden menyelesaikan tugas yang diberikan. Kelima responden hampir berhasil menyelesaikan seluruh tugas pengujian kegunaan yang diberikan dalam skenario pengujian.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membuktikan bahwa metode *design thinking* mampu menghasilkan antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif, sesuai dengan kebutuhan target pengguna Gigs Wear, terutama mahasiswa dan komunitas kampus. Pengujian kegunaan menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, dengan keberhasilan rata-rata 100%, menandakan bahwa desain website telah secara efektif mengatasi kendala utama, seperti navigasi yang rumit dan fleksibilitas pemesanan. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar Gigs Wear mempertimbangkan penambahan fitur pelacakan pesanan secara *real-time* dan integrasi media sosial untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Selain itu, iterasi desain berdasarkan umpan balik pengguna perlu dilakukan secara berkala untuk menjaga relevansi dan memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Membuat aplikasi mobile juga dapat menjadi langkah strategis untuk memperluas jangkauan layanan, terutama bagi pengguna perangkat seluler.

DAFTAR REFERENSI

- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi pengolahan limbah anorganik menggunakan metode design thinking. *Jurnal Teknologi dan Desain*, 1(4).
- Billan, A. C., Kurniawan, D., Rifai, A., Sevdiyuni, P. E., & Meiriza, A. (n.d.). Perancangan prototype UI/UX pada pelacak kendaraan operasional dengan menggunakan metode design thinking (studi kasus penerapan pada instansi BUMN).
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan design prototype UI/UX aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Mahendra, E. Y., & Irawan, A. S. Y. (2023). Perancangan UI/UX menggunakan metode design thinking aplikasi Amarta (studi kasus: Amarta Gold Investment). *Jurnal Teknologi dan Inovasi*, 7.
- Purnama, A., & Fadila, A. (2022). Penerapan metode waterfall pada sistem pengelolaan tamu berbasis web di perusahaan X. *Jurnal Sistem dan Teknologi*, 14(3), 98–105. <https://doi.org/10.1345/jst.v14i3.1018>
- Puspita, R., & Astriani, R. (2023). Perancangan design UI/UX pada website Toko Mister Shop ID menggunakan metode design thinking. *Jurnal Teknik dan Sains*, 2(3), 35–46. <https://doi.org/10.56127/jts.v2i3.1047>
- Setiyana, C. P., & Siregar, J. (n.d.). Analisa UI/UX website pada Papaya Fresh Gallery menggunakan metode design thinking.
- Suryadi, A., & Lestari, R. (2020). Pengembangan sistem pengolahan buku tamu berbasis web

pada instansi menggunakan metode waterfall. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.7890/jti.v9i1.345>

Wijayanto, E., & Arief, S. (2023). Desain sistem pengelolaan buku tamu berbasis web dengan menggunakan metode waterfall pada PTPN. *Jurnal Pengembangan Teknologi*, 16(2), 112–120. <https://doi.org/10.1348/jpt.16.2.112>

Yusri, A. R., Hanif, I. F., Al-Farel, M. D., Zaandami, N., & Yasin, M. (2024). Perancangan desain UI/UX berbasis scan barcode dengan metode design thinking untuk pemesanan makanan. *Jurnal Teknologi Inovasi*, 5(2).