

**Desain UI dan UX Aplikasi Penjualan Kosmetik Menggunakan
Metode *Design Thinking***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penelitian Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH :

Rino Adi Kurniawan

NPM : 2013030026

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
PGRI KEDIRI
2024**

Skripsi oleh:

Rino Adi Kurniawan

NPM : 2013030026

Judul :

**Desain UI dan UX Aplikasi Penjualan Kosmetik Menggunakan Metode
*Design Thinking***

Telah Disetujui Kepada Panitia Ujian Sidang/Sidang Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 11 Juli 2024

Pembimbing 1



Rina Firliana, M. Kom
NIDN. 0731087703

Pembimbing 2



Anita Sari Wardani, M.Kom
NIDN.0713018402

Skripsi Oleh :

Rino Adi Kurniawan

NPM : 2013030026

Judul :

**Desain UI dan UX Aplikasi Penjualan Kosmetik Menggunakan Metode
*Design Thinking***

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian Sidang/Sidang Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 11 Juli 2024

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Rina Firliana, M. Kom
2. Penguji I : Rini Indriati, M. Kom
3. Penguji II : Anita Sari Wardani, M. Kom



Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer



Dr. Sulistiono, M.Si.

NIP. 196807071993031004

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Rino Adi Kurniawan
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/Tgl.Lahir : Nganjuk/ 13 November 2001
NPM : 2013030026
Fak/Prodi : Teknik dan Ilmu Komputer/ Sistem Informasi

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini yang ditulis merupakan hasil karya tulis saya sendiri bukan menjiplak dari hasil karya tulis orang lain, kecuali dasar teori yang saya sitasi untuk referensi untuk melengkapi karya tulis ini. Apabila suatu hari dinyatakan tidak benar saya siap menerima kosekuensi/sanksi peraturan dari Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Nganjuk, 27 Juni 2024

Yang Menyatakan,



METERAI
TEMPEL
F3D05ALX188504553

Rino Adi Kurniawan

NPM : 2013030026

MOTTO

*"Sepiro gedhening sengsoro yen tinompo
amung dadi cobo"*

Artinya :

Sebesar apapun masalah yang dialami seseorang jika dilalui dengan ikhlas, maka akan menjadi cobaan yang ringan dan mudah dilalui.

ABSTRAK

Rino Adi Kurniawan : Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Kosmetik Menggunakan Design Thinking, Skripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini yang sangat pesat membawa banyak manfaat dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang penjualan produk kosmetik. MsGlow Skincare Yuka Beauty memiliki potensi mengikuti perbisnisan secara *online* dengan memiliki produk kecantikan original. Untuk mendukung potensi tersebut maka dibutuhkan sebuah aplikasi, namun sebelum membuat sebuah aplikasi dibutuhkan perancangan *user interface* dari aplikasi penjualan kosmetik. Dalam merancang *user interface* dari aplikasi penjualan kosmetik ini menggunakan metode *design thinking*. Setelah melakukan perancangan ini hasil *protototype* akan diuji menggunakan pengujian *usability* dengan metode *use questionnaire*. Dalam metode *use questionnaire* memiliki aspek-aspek seperti *Usefulness*, *Ease Of Learning*, *Ease Of Use* dan *Satisfaction*. Dalam pengujian *usability* ini melakukan dengan penyebaran kuesioner sebanyak 30 butir pernyataan kepada 20 orang evaluator dan menggunakan 5 *point* skala penilaian untuk mendapatkan data. Dari pengujian *usability* ini mendapatkan nilai 87% dari aspek *Usefulness*, 84% dari aspek *Ease Of Use*, 89% *Ease Of Learning*, dan 85 % dari *aspek satisfaction*.

Kata Kunci : *Design thinking*, *Use Questionnaire*, Kosmetik, *Usability*, *Prototype*

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Saya panjatkan atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan Skripsi ini merupakan bagian dari salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penyusunan Skripsi ini mendapat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Teguh Andriyanto, ST, M.Cs selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi dan dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan motivasi dan dorongan dalam penulisan skripsi ini.
4. Anita Sari Wardani, M.Kom selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan banyak ilmu, arahan, bimbingan yang berguna dan bermanfaat bagi penulis.

6. Bapak Mariyono dan ibu Nurwindarsih serta keluarga yang saya cintai yang mana telah banyak memberikan dukungan baik berupa do'a, masukan, dorongan dan moril kepada penulis.
7. Andhika Asrinin Wuri selaku owner dari Msglow skincare Yuka Beauty yang telah membantu dan mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
8. Teman-teman penulis semua yang tidak bisa disebutkan satu-persatu karena telah banyak memberikan do'a dukungan dan semangat.

Nganjuk, 6 Maret 2024

Rino Adi Kurniawan

NPM : 2013030026

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	ii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan	4
1.6 Manfaat.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	6
KAJIAN TEORI	6
2.1 Kajian Teori	6
2.1.1 Sistem Informasi	6
2.1.2 <i>User Interface</i>	6
2.1.3 <i>User Experience</i>	7
2.1.4 <i>Design Thinking</i>	7
2.1.5 <i>Usability Testing</i>	8
2.2 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	9
BAB III	12
METODE PENELITIAN	12
3.1 Pengumpulan Data	12
3.2 <i>Tools</i> Yang Digunakan.....	12
3.3 Prosedur Pengembangan	14

BAB IV	19
HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Tinjauan Lokasi	19
4.2 Metode <i>Design Thinking</i>	20
4.2.1 Fase <i>Emphatize</i>	20
4.2.2 Fase <i>Define</i>	25
4.2.3 Fase <i>Ideate</i>	27
4.2.4 Fase <i>Prototype</i>	39
4.2.5 Fase <i>Testing</i>	51
BAB V	60
PENUTUP	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
DAFTAR LAMPIRAN	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1	Prosedur Pengembangan	14
Gambar 4. 1	Tempat Lokasi Penelitian	19
Gambar 4. 2	<i>User Persona</i> dari onwer.....	25
Gambar 4.3	<i>User Journey Map</i>	26
Gambar 4. 4	<i>Mind Mapping</i>	27
Gambar 4. 5	<i>Crazy 8s</i>	33
Gambar 4. 6	<i>Architecture Information Role</i> Pembeli.....	34
Gambar 4. 7	<i>Architecture Information Role</i> Owner.....	35
Gambar 4. 8	Logo YukaShop	36
Gambar 4. 9	Font Poppins.....	37
Gambar 4. 10	Font Titillium Web	37
Gambar 4. 11	<i>Color palette</i>	38
Gambar 4. 12	<i>Button</i>	38
Gambar 4. 13	<i>Card</i>	39
Gambar 4. 14	<i>Navigation Bar</i>	39
Gambar 4. 15	<i>Wireframe</i> Halaman <i>Splash Screen</i> dan <i>Launch</i>	40
Gambar 4. 16	<i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i> dan <i>Register</i>	40
Gambar 4. 17	<i>Wireframe</i> Halaman Utama	41
Gambar 4. 18	<i>Wireframe</i> Menu Kategori.....	41
Gambar 4. 19	<i>Wireframe</i> Checkout Produk	42
Gambar 4. 20	<i>Wireframe</i> Menu Profil.....	42
Gambar 4. 21	<i>Wireframe</i> Tambah Stok	43
Gambar 4. 22	<i>Wireframe</i> Cetak Laporan	43
Gambar 4. 23	<i>High-Fidelity</i> <i>Splash Screen</i> dan <i>Launch</i>	44
Gambar 4. 24	<i>High-Fidelity</i> <i>Login</i> dan <i>Signup</i>	45
Gambar 4. 25	<i>High-Fidelity</i> Halaman Utama	46
Gambar 4. 26	<i>High-Fidelity</i> Menu Kategori.....	47
Gambar 4. 27	<i>High-Fidelity</i> Checkout Produk	48

Gambar 4. 28 <i>High-Fidelity Profil</i>	49
Gambar 4. 29 <i>High-Fidelity Menu Tambah Stok Barang</i>	50
Gambar 4. 30 <i>High-Fidelity Menu Cetak Laporan</i>	51

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1. Pertanyaan <i>Emphatize</i>	20
Tabel 4. 2 Tabel Lanjutan Pertanyaan <i>Empatize</i>	21
Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner <i>Emphatize Ke-1</i>	21
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner <i>Emphatize Ke-2</i>	22
Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner <i>Emphatize Ke-3</i>	22
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner <i>Emphatize Ke-4</i>	23
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner <i>Emphatize Ke-5</i>	23
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner <i>Emphatize Ke-6</i>	24
Tabel 4. 9 Analisa Pesaing	28
Tabel 4. 10 Lanjutan Tabel Analisa Pesaing	29
Tabel 4. 11 Lanjutan Tabel Analisa Pesaing.....	30
Tabel 4. 12 Lanjutan Tabel Analisa Pesaing	31
Tabel 4. 13 Lanjutan Tabel Analisa Pesaing	32
Tabel 4. 14 Task evaluator.....	51
Tabel 4. 15 Lanjutan Tabel <i>Task Evaluator</i>	52
Tabel 4. 16 Kuesioner <i>usability test</i>	53
Tabel 4. 17 Lanjutan Tabel Kuesioner <i>Usability Test</i>	54
Tabel 4. 18 Lanjutan Tabel Kuesioner <i>Usability Test</i>	55
Tabel 4. 19 Kategori Kelayakan.....	56
Tabel 4. 20 Hasil <i>Usability Testing</i> Dari Pernyataan No 1.....	56
Tabel 4. 21 Hasil <i>Usability Testing</i>	57
Tabel 4. 22 Lanjutan Hasil <i>Usability Testing</i>	58
Tabel 4. 23 Hasil <i>Usability Testing</i> Aspek <i>Satisfaction</i>	59
Tabel 4. 24 Hasil <i>Usability Testing</i> Berdasarkan Aspek	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	66
Lampiran 2. Balasan Izin Penelitian	67
Lampiran 3 Prototype YukaShop	68
Lampiran 4 Perhitungan Usability USE Questionnaire	69
Lampiran 5. Lembar Revisian.....	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini yang sangat pesat membawa banyak manfaat dalam berbagai aspek. Manusia memanfaatkan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan pekerjaan merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Perkembangan teknologi ini harus diimbangi dengan perkembangan di bidang sumber daya manusia.

Menurut Pressman dan Bruce (Lukman & Aryanto, 2019) dalam perkembangan teknologi sekarang aplikasi *mobile* memiliki mekanisme interaksi yang unik pada tampilan antarmuka yang telah disediakan oleh platform mobile. Aplikasi mobile khusus dirancang untuk *platform mobile* seperti IOS, android, atau windows *mobile*. Dalam merancang sebuah aplikasi mobile harus memperhatikan aspek tertentu. Salah satunya adalah aspek *User Experience* (UX) ketika menggunakan aplikasi tersebut. Keberhasilan sebuah aplikasi dapat dilihat dari analisa bagaimana pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut, sedangkan *User Interface* (UI) adalah representasi visual yang berada diantara pengguna (*user*) dengan piranti tersebut (Karaman dkk., 2024).

Berdasarkan analisa peneliti toko kosmetik Msglowskincare Yuka Beauty memiliki potensi mengikuti perbisnisan secara online dengan memiliki produk

kecantikan original. Pemasaran digital memberikan persaingan yang sehat sehingga menghasilkan kualitas produk yang terus ditingkatkan (Santoso dkk., 2022). Namun dalam toko ini memiliki sebuah masalah untuk menjual produknya secara online. Media online adalah sebuah saluran komunikasi yang terjadi secara online melalui situs web di internet. Di era perkembangan teknologi menuntut sebuah penyajian sebuah sistem informasi yang lengkap, salah satunya dengan mengimplementasikan aplikasi pada sebuah instansi merupakan hal yang penting karena dapat menyajikan dan mengolah data secara cepat untuk menghasilkan informasi yang tepat.

Proses bisnis Toko Kosmetik Msglowskincare Yuka Beauty saat ini terdiri masih dilakukan dengan manual menggunakan media kertas yang dirasa kurang efektif. Akibatnya sistem tersebut rentan terjadi kecurangan yang dilakukan oleh karyawan toko sehingga dapat mengakibatkan kerugian yang harus ditanggung oleh pemilik toko tersebut. Permasalahan saat ini penjualan toko masih dilakukan secara offline, proses bisnis seperti pencatatan stok, pelaporan keluar masuk barang masih manual dan proses pembelian harus datang ke lokasi langsung. Pada usaha ini ingin mempunyai aplikasi *mobile* untuk mempermudah dan memperluas proses penjualannya. Salah satu tahap pembuatan aplikasi *mobile* adalah desain UI/UX.

Pada penelitian ini desain UI/UX menggunakan metode design thinking. Menurut Kelley and Brown (Lazuardi & Sukoco, 2019) pendekatan *design thinking* adalah pendekatan untuk mengintegrasikan kebutuhan orang – orang sebagai pengguna yang berpusat terhadap inovasi yang diambil. Metode tersebut

tidak hanya memecahkan masalah yang kompleks namun juga mampu melahirkan ide yang cemerlang dan inovatif. Disamping itu proses pembuatan konsep yang ringan sesuai dengan permasalahan yang dialami toko kosmetik Msglowskincare Yuka Beauty.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat disimpulkan identifikasi masalah adalah :

1. Toko Kosmetik Msglowskincare Yuka Beauty membutuhkan aplikasi untuk mempermudah proses penjualan, proses pencatatan stok dan transaksi.
2. Toko Kosmetik Msglowskincare Yuka Beauty membutuhkan sebuah rancangan awal karena dalam pembuatan aplikasi jadi membutuhkan biaya yang sangat besar.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembuatan desain UI/UX sistem informasi pada toko kosmetik.
2. Software yang digunakan dalam mendesain UI/UX sistem informasi penjualan toko kosmetik ini menggunakan Figma.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu :

1. Bagaimana membuat desain UI sistem informasi yang baik menggunakan design thinking ?

2. Bagaimana membuat desain UX sistem informasi yang baik menggunakan design thinking ?

1.5 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Mempermudah proses penjualan produk kosmetik.
2. Mempermudah proses pencatatan dan transaksi produk kosmetik
3. Memberikan gambaran awal sebuah aplikasi penjualan kosmetik.

1.6 Manfaat

Manfaat dari implementasi UI/UX aplikasi toko kosmetik ini adalah sebagai acuan :

1. Memperluas jangkauan penjualan produk kosmetik Msglowskincare Yuka Beauty.
2. Mengatasi kecurangan karyawan dimana pencatatan stok dan transaksi dapat dimanipulasi karena proses masih menggunakan media kertas.
3. Dengan gambaran awal aplikasi, memudahkan dalam memahami kebutuhan *user* dan merancang *user experience* yang mudah dimengerti.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori-teori yang membantu dalam proses perancangan dan kajian teori penelitian terdahulu yang digunakan untuk referensi dalam penelitian ini

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada metodologi penelitian memuat sebuah peraturan, kegiatan, dan juga prosedur yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan penelitian yang telah dilakukan. Tahapan dari penelitian yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembuatan *prototype* aplikasi penjualan kosmetik beserta pengujian usability serta hasil dari usability testing.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan saran yang bisa untuk mengembangkan desain yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Bahri, M. I. F., Anuaridlo, M. A. Y., Indrawan, D. R., & Wibisono, R. M. (2023). Analisis Usability Testing Pada Website Halo MasBup Kediri. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 7(2), 832–840.
- Cory Zarkasi, A., & **Sari Wardani, A.** (2022). ANALISA USER EXPERIENCE TERHADAP FITUR DI APLIKASI ZENIUS MENGGUNAKAN HEART FRAMEWORK. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 6(2). <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol6No2.pp174-179>
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat*. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung. <https://books.google.co.id/books?id=w3sGEAAAQBAJ>
- Deli, & Suryanto. (2022). Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro). *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, Volume 4 Nomor 1. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Ding, W., Lin, X., & Zarro, M. (2022). *Information Architecture: The Design and Integration of Information Spaces, Second Edition*. Springer International Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=NYpyEAAAQBAJ>
- Dody Firmansyah, M. (2022). Pengembangan dan Implementasi Desain UI/UX Website Sistem Laporan Keuangan di SMK Multistudi High School Batam Menggunakan Kerangka Kerja Agile Scrum. *The 4th National Conference of Community Service Project*, 4. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Firmansyah, M. T., Fauzi, R., Fajar, S., & Gumilang, S. (2020). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE MOBILE APPLICATION SIBENKEL UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN PENGGUNA DENGAN METODE USER-CENTERED DESIGN (UCD). *e-Proceeding of Engineering*, 7(2).
- Ghufron, K. M., Kusuma, W. A., & Fauzan, F. (2020). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 3(2), 90–99.
- Google. (2023, Desember 9). (*Msglowskincare Yuka Beauty*). <https://www.google.com/maps/@-7.5336495,111.9815194,3a,75y,188.91h,92.21t/data=!3m6!1e1!3m4!1smii1kptQEheopwaTsErgTQ!2e0!7i16384!8i8192?entry=ttu>
<https://www.google.com/maps/@->

- 7.5336495,111.9815194,3a,75y,188.91h,92.21t/data=!3m6!1e1!3m4!1smii1kptQEheopwaTsErgTQ!2e0!7i16384!8i8192?entry=ttu
- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1).
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. Universitas Brawijaya Press. <https://books.google.co.id/books?id=nNWFdWAAQBAJ>
- Indriati, R.** (2023). PENGANTAR SISTEM INFORMASI. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1–184.
- Indriati, R., & Andriyanto, T.** (2023). Sistem Informasi Manajemen Bantuan Sosial Desa. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 7(1), 478–486.
- Karaman, J., Gunawan, P. M., Firdhossiah, S., Fitriani, L. M. M., **Sucipto, S., & Indriati, R.** (2024). Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo. *Explorer*, 4(1), 1–15.
- Krishnavarty, A. A., Defriani, M., & Hermanto, T. I. (2022). UI/UX Design for Language Learning Mobile Application Chob Learn Thai Using the Design Thinking Method. *Sinkron: jurnal dan penelitian teknik informatika*, 7(3), 1044–1053.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*. <https://doi.org/10.35138/organu>
- Lestari, A. K., Dewi, C. A., Giandaka, D. S. D. F. P., & Alja, F. M. (2023). Implementasi Usability Testing Pada Website RS Baptis Kediri Dengan Use Questionnaire. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 7(1), 220–228.
- Lukman, A. M., & Aryanto, D. (2019). APLIKASI EDUKASI EKOSISTEM PENGENALAN DUNIA HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sains dan Manajemen*, 7(2).
- Nugroho, W. R., **Andriyanto, T., & Indriati, R.** (2022). Sistem Informasi Izin Online Berbasis Jaringan Menggunakan Kerangka Codeigniter. *Jurnal Generasi*, 6(2).
- Prasetyo, A., Gerda Pertiwi, E., & Restu Bagja, B. (2023). PERANCANGAN DESAIN UIUX APLIKASI E-COMMERCEBAHAN PANGAN DI PASAR WAGE PURWOKERTO. *ASKARA, Volume 2 Nomor 1*.
- Putri, R., Widya, R., & Yusman, Y. (2023). PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BIMBINGAN DAN KONSELING MENGGUNAKAN FIGMA. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(2), 540–551. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.246>
- Rachmi, H., & Nurwahyuni, S. (2020). Pengujian Usability Website Andaru Persada Mandiri Menggunakan Nielsen Attributes of Usability. *JURNAL ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI*, 1(2), 1–6. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Rahmah, D. L., & Juhriah, E. (2020). Prosiding Seminar Nasional a i n s Penerapan Aplikasi Macromedia Flash dan Google Form sebagai

Media Pembelajaran dan Pembuatan Soal. *Prosiding Seminar Nasional Sains*.

- Santoso, A. M., **Sucipto, S.**, Istiqlaliyah, H., Ristyawan, A., **Indriati, R.**, Afandi, Z., Sulistiono, S., Forijati, R. R., Firliana, R., & Primandiri, P. R. (2022). Optimasi Pemasaran Digital Sartika FARM Hidroponik Menggunakan Social Messaging dan Google My Business. *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 19–29.
- Suratno, B., & Shafira, J. (2022). Development of User Interface/User Experience using Design Thinking Approach for GMS Service Company. *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(2), 469–494.
- Sutabri, T. (2012). *Konsep Sistem Informasi*. Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=uI5eDwAAQBAJ>
- Wardani, A. S.**, Wicak, A., **Firliana, R.**, **Muzzaki, N.**, Khalid, I., Arshad, S., Cahyono, B., & Stiawan, H. (2022). Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 281–288. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1>
- Wicak, A., **Sari Wardani, A.**, & **Najibulloh Muzaki, M.** (2023). Desain UI/UX Aplikasi Konter Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking. *JURNAL INFORMATIK Edisi ke-19*.
- Wulandari, K., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI Aplikasi Konsultasi Kesehatan Mental Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, 6(2). <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>