

**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI PETLYFE
(DIGITALISASI REKAM MEDIS DAN PERAWATAN HEWAN
PELIHARAAN) MENGGUNAKAN METODE *DESIGN
THINKING***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat guna
Memperoleh gelar Sarjana Manajemen (S.M)
Pada Prodi Studi Manajemen



OLEH:

FIRDIAS AULIA
NPM: 18.1.02.02.0214

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2022**

Skripsi Oleh:

FIRDIAS AULIA
NPM: 18.1.02.02.0214

Judul:

**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI PETLYFE
(DIGITALISASI REKAM MEDIS DAN PERAWATAN HEWAN
PELIHARAAN) MENGGUNAKAN METODE *DESIGN*
*THINKING***

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi Dan Bisnis
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 12 Juli 20222

Pembimbing I



Dian Kusumaningtyas, M.M.
NIDN. 0703108302

Pembimbing II



Rino Santanto, M.Pd.
NIDN. 0730127403

Skripsi Oleh:

FIRDIAS AULIA
NPM: 18.1.02.02.0214




Judul:

**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI PETLYFE
(DIGITALISASI REKAM MEDIS DAN PERAWATAN HEWAN
PELIHARAAN) MENGGUNAKAN METODE *DESIGN
THINKING***

Telah Dipertahankan Di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UNP Kediri
Pada Tanggal: 22 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | | |
|---------------|-----------------------------------|--|
| 1. Ketua | : Dian Kusumaningtyas, M.M. |  |
| 2. Penguji I | : Dodi Kusuma Hadi S., S.H., M.M. |  |
| 3. Penguji II | : Rino Sardanto, M.Pd. |  |

Mengetahui,
Dekan FEB,


Dr. Subagyo, M.M.
NIDN. 0717066601

PERNYATAAN SKRIPSI

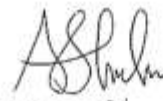
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firdias Aulia
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl.Lahir : Kediri, 24 Juli 1998
NPM : 18.1.02.02.0214
Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis
Program Studi : Manajemen

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2022

Yang Menyatakan



FIRDIAS AULIA
NPM: 18.1.02.02.0214

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sesungguhnya perbuatan-perbuatan yang baik itu menghapus (dosa) perbuatan-perbuatan buruk”

(Q.S Huud: 114)

“Apabila sesuatu yang kau senangi tidak terjadi maka senangilah apa yang terjadi”

(Ali bin Abi Thalib)

“Sabar tanpa batas, memaafkan tanpa menghitung, dan ikhlas tanpa mengharapkan imbalan”

Kupersembahkan karya ini buat:

Keluargaku

ABSTRAK

Firdias Aulia: Perancangan *User Experience* Aplikasi PetLyfe (Digitalisasi Rekam Medis dan Perawatan Hewan Peliharaan) Menggunakan Metode *Design Thinking*. Skripsi, Manajemen, FEB UNP Kediri, 2022.

Kata kunci: Perancangan, *User Experience*, *Design Thinking*, Aplikasi, *User Experience Questionnaire*.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan ditemukannya pencatatan rekam medis hewan peliharaan yang masih manual sehingga berisiko kerusakan dan kehilangan data, kurangnya kesadaran terhadap perawatan hewan peliharaan, terdapatnya kasus penelantaran dan faktor kesibukan membuat pemilik hewan lalai dalam merawat hewan peliharaan. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis memberikan solusi dengan merancang *user experience* dari aplikasi PetLyfe. Aplikasi PetLyfe membantu menyelesaikan masalah pengguna memenuhi kebutuhan perawatan hewan peliharaan. Proses perancangan ini menggunakan metode *design thinking* melalui lima tahapan yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Metode *design thinking* berfokus pada penyelesaian masalah berdasarkan pengalaman pengguna dan efektif untuk memecahkan masalah yang kompleks. Pengujian penelitian ini menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan hasil nilai aspek daya tarik (*attractiveness*) 1,65 mendapatkan kategori *good*, nilai aspek kejelasan (*perspicuity*) 1,75 mendapatkan kategori *good*, aspek efisiensi (*efficiency*) 1,61 mendapatkan kategori *good*, aspek ketepatan (*dependability*) 1,54 mendapatkan kategori *good*, aspek stimulasi (*stimulation*) 1,74 mendapatkan kategori *excellent*, dan aspek kebaruan (*novelty*) 1,49 mendapatkan kategori *good*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga mampu menyelesaikan Skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimah kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan Skripsi Manajemen ini, di antaranya adalah:

1. Restin Meilina, M.M. selaku Ketua Program Studi Manajemen Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dian Kusumaningtyas, M.M. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Rino Sardanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
4. Orang Tua yang selalu memberikan doa dan dukungannya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan baik dan tepat waktu.
5. Serta semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini belum sempurna, baik dari isi maupun sistematikanya. Dengan segala kerendahan hati penulis menerima semua saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan Skripsi ini. Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada penulis pribadi maupun para pembaca.

Kediri, 18 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	6
E. Manfaat Penelitian	6

BAB II	: KAJIAN TEORI DAN PUSTAKA	
	A. Kajian Teori dan Pustaka	8
	1. <i>User Experience</i>	8
	2. <i>Metode Design Thinking</i>	13
	B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	15
	C. Kerangka Berpikir	17
BAB III	: METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Model Pengembangan	19
	B. Prosedur Pengembangan	19
	C. Lokasi dan Subjek Penelitian	23
	D. Uji Coba Model/Produk	23
	E. Validasi Model/Produk	24
	F. Instrumen Pengumpulan Data	24
	1. Pengembangan Instrumen	24
	2. Validasi Instrumen	25
BAB IV	: DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Studi Pendahuluan	28
	1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	28
	2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	29
	3. Desain Awal (<i>Draft</i>) Model	49
	B. Pengujian Model Terbatas	49

1.	Uji Validasi Ahli dan Praktisi	49
2.	Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	50
3.	Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	54
C.	Pengujian Model Perluasan.....	55
1.	Deskripsi Uji Coba Luas	55
2.	Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	55
3.	Desain Model Hasil Uji Coba Luas	56
D.	Validasi Model	56
E.	Pembahasan Hasil Pengembangan/Penelitian.....	70
1.	Spesifikasi Model.....	70
2.	Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	72
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi . Model	73
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A.	Simpulan	75
B.	Implikasi.....	77
C.	Saran.....	78
Daftar Pustaka		79
Lampiran-Lampiran		81

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 : Kajian Penelitian Terdahulu.....	15
3.1 : Daftar pertanyaan wawancara (<i>Empathize Map</i>).....	20
3.2 : Daftar Pertanyaan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	22
3.3 : Contoh Transformasi Skala UEQ	25
3.4 : Skala Penilaian <i>Mean</i> Kuesioner	26
3.5 : Kategori UEQ <i>Analysis Data Tools</i>	26
4.1 : Kebutuhan <i>Customer</i>	33
4.2 : Rata-Rata Hasil Pengukuran Item UEQ PetLyfe.....	59
4.3 : Hasil Rata-Rata Berdasarkan Skala	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Struktur skala UEQ	11
2.2 : Kuesioner dari UEQ.....	12
2.3 : Kerangka Berpikir.....	17
4.1 : <i>Empathy Map</i> PetLyfe	30
4.2 : <i>Business Model Canvas (BMC)</i> PetLyfe.....	37
4.3 : Pemetaan target <i>customer</i> PetLyfe.....	38
4.4 : Logo PetLyfe.....	41
4.5 : <i>User Flow</i> Masuk Aplikasi PetLyfe.....	42
4.6 : <i>User Flow</i> Menu Beranda Aplikasi PetLyfe.....	43
4.7 : <i>Prototype</i> Masuk Aplikasi PetLyfe.....	44
4.8 : <i>Prototype Home</i> Aplikasi PetLyfe	44
4.9 : Layanan <i>Pet Shop</i> Aplikasi PetLyfe	45
4.10 : Layanan <i>Veterinary Clinic</i> Aplikasi PetLyfe.....	45
4.11 : Layanan <i>Education</i> Aplikasi PetLyfe	46
4.12 : Layanan <i>Medical Record</i> Aplikasi PetLyfe.....	46
4.13 : Keluar Aplikasi PetLyfe	47
4.14 : Hasil <i>Benchmark</i> UEQ Aplikasi PetLyfe.....	48
4.15 : <i>Wireframe</i> Aplikasi PetLyfe	49
4.16 : Desain Awal Uji Coba Terbatas	54
4.17 : Gambar desain model uji coba luas	56

4.18 : <i>Cronbach Alpha</i> Aplikasi PetLyfe.....	58
4.19 : Hasil <i>Benchmark</i> UEQ PetLyfe	63
4.20 : Masuk Aplikasi PetLyfe	65
4.21 : <i>Home</i> Aplikasi PetLyfe.....	65
4.22 : Layanan <i>Petshop</i> Aplikasi PetLyfe.....	66
4.23 : Layanan <i>Education</i> Aplikasi PetLyfe	66
4.24 : Layanan <i>Veterinary Clinic</i> Aplikasi PetLyfe.....	67
4.25 : Layanan <i>Medical Record</i> Aplikasi PetLyfe.....	68
4.26 : Pembayaran Aplikasi PetLyfe.....	69
4.27 : Keluar Aplikasi PetLyfe	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Hasil Jawaban Responden.....	81
2 : Transformasi Hasil Jawaban Responden	83
3 : Hasil <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	85
4 : Pertanyaan Wawancara	88
5 : Pertanyaan Kuesioner	89
6 : Dokumentasi Wawancara	90
7 : Berita Acara	91

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia salah satu negara yang memiliki jumlah hewan peliharaan yang cukup tinggi dan memiliki pangsa pasar yang potensial. Menurut Sadewo et al (2021), hingga tahun 2020 pertumbuhan hewan peliharaan di Indonesia mencapai 7,1% dan pangsa pasar hewan peliharaan di Indonesia mencapai 15,6% di Asia Tenggara. Meningkatnya rasa cinta terhadap hewan peliharaan, menimbulkan kebutuhan yang besar terkait kesediaan alat, bahan, dan jasa tentang perawatan dan pemeliharaan hewan peliharaan. Hal tersebut menjadikan klinik hewan, dokter hewan, dan pemilik hewan peliharaan memiliki peran penting memenuhi kebutuhan dan kesejahteraan hewan peliharaan.

Menurut Undang-Undang tentang Peternakan dan Perawatan Hewan Pasal 66 Ayat 2 Huruf c Nomor 18 Tahun 2009 yang menyatakan bahwa “Pemeliharaan, pengamanan, perawatan, dan pengayoman hewan dilakukan dengan sebaik-baiknya sehingga hewan bebas dari rasa lapar dan haus, rasa sakit, penganiayaan dan penyalahgunaan, serta rasa takut dan tertekan”. Namun tidak semua masyarakat mempunyai pengetahuan, kesadaran tentang perawatan dan pemenuhan kebutuhan hewan peliharaan. Masih terdapat beberapa kasus terkait penelantaran hewan peliharaan akibat kurangnya edukasi dan berdampak pada hal negatif lainnya seperti bertambahnya kasus

perdagangan satwa secara ilegal sebesar 70% pada tahun 2014 hingga 2015 dan menurut Garda Satwa Indonesia pada tahun 2015 juga terdapat kasus kekerasan pada hewan dan terus mengalami kenaikan tiap tahunnya.

Kesibukan pemilik hewan peliharaan juga bisa menjadi suatu kesalahan dalam merawat dan memelihara hewan peliharaan seperti kelalaian dalam memberikan makan dan minum secara tidak teratur yang bisa mengakibatkan lemas, sakit, dan kematian pada hewan peliharaan. Sedangkan klinik hewan dan dokter hewan juga memiliki peran penting dalam proses perawatan dan proses pemeliharaan hewan yang baik dan benar. Untuk itu, penggunaan data rekam medis sangat penting untuk melakukan identifikasi, pengobatan, dan pelayanan terhadap hewan peliharaan.

Menurut Deviasari et al. (2021), data rekam medis yang masih menggunakan pencatatan secara manual atau kertas akan menyebabkan permasalahan seperti waktu pencarian berkas lama, isi berkas tertukar dan kosong, sehingga terlambatnya pelayanan kepada pasien. Untuk itu, penggunaan rekam medis hewan peliharaan secara elektronik atau *online* menjadi solusi pemilik hewan bisa melakukan pengawasan terhadap kesehatan dan perawatan hewan peliharaan. Berdasarkan hal tersebut, membangun ide bisnis *startup* PetLyfe bisa menjadi solusi atas permasalahan klinik hewan, dokter hewan dan *pet owner* (pemilik hewan peliharaan).

PetLyfe adalah aplikasi yang mendigitalisasi rekam medis dan perawatan hewan peliharaan untuk memenuhi kebutuhan dokter hewan, klinik hewan, dan pemilik atau pecinta hewan peliharaan. Berdasarkan observasi,

selain aplikasi PetLyfe terdapat beberapa aplikasi yang bergerak dibidang yang sama seperti aplikasi PETO, SATWANIAGA, dan HALOVET. PETO adalah aplikasi penyedia jasa untuk hewan peliharaan seperti *pet grooming*, adopsi, mencarikan teman hewan peliharaan, artikel perawatan, menjual produk hewan, dan layanan asuransi. SATWANIAGA adalah aplikasi dari yang menyediakan layanan servis (*grooming*, transportasi, dokter hewan, dan lain-lain), konsultasi *online*, toko *online*, artikel atau video informasi, dan laporan medis online. Sedangkan HALOVET memberikan layanan cukup berbeda dari 2 aplikasi lainnya yaitu fokus pada pembelajaran di bidang kedokteran hewan dan peternakan sehingga layanan yang ditawarkan yaitu kelas *online* atau webinar, kegiatan sosial seperti donasi dari pembayaran kelas *online* atau webinar, artikel atau video informasi, serta konsultasi *online*. Ketiga aplikasi tersebut merupakan kompetitor aplikasi PetLyfe dan Petlyfe akan memberikan pelayanan yang berbeda seperti digitalisasi rekam medis, pencarian klinik hewan, forum edukasi dan diskusi, dan penampilan aplikasi yang lebih mudah serta menyenangkan untuk digunakan

Untuk bisa menyelesaikan masalah pengguna, bersaing dengan kompetitor dan memperluas pasar, sebelum dikembangkan Aplikasi PetLyfe perlu melakukan penelitian terkait *user experience* untuk mendapatkan pengalaman yang baik dari pengguna. Aplikasi yang baik memerlukan perancangan *user interface* dan *user experience* agar pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan efisien dan efektif. *User interface* diperlukan sebagai bentuk tampilan yang akan menghubungkan sistem dengan pengguna

sedangkan “*user experience* yang baik” diartikan sebagai “memenuhi kebutuhan pengguna dengan keanggunan produk yang menyenangkan untuk digunakan dan dimiliki” Aulia et al. (2020). *User experience* dapat menjadi salah satu kunci kesuksesan karena pengguna atau konsumen akan menggunakan produk berdasarkan kegunaan, daya tarik dan desain. Penelitian ini berfokus pada masalah dan pengalaman pengguna untuk itu, pemecahan masalah penelitian ini menggunakan metode *design thinking*.

Metode *design thinking* memberikan pendekatan dengan solusi untuk menyelesaikan suatu masalah dengan memahami kebutuhan manusia. Widodo (2021), menyatakan bahwa metode *design thinking* terdiri dari lima tahapan meliputi (1) *Empathize*, (2) *Define*, (3) *Ideate*, (4) *Prototype*, dan (5) *Test*. “*Design thinking*” diartikan sebagai “rekonstruksi gaya berfikir dan hal baru dalam membuat model bisnis inovatif” Saputra et al. (2016).

Berdasarkan penelitian terdahulu menurut Aditama et al. (2021), dari yang berjudul “Perancangan *User Experience* Aplikasi Pembelajaran Investasi Pasar Modal berbasis *Mobile* menggunakan Metode *Design Thinking*” menyimpulkan bahwa *usability* menunjukkan kategori baik (*Good*) dengan nilai akhir *usability* diatas 80 persen. Penelitian dari Kurniawan et al. (2021) yang berjudul “Perancangan *User Experience* Modul Dosen pada Aplikasi Bimbingan Akademik menggunakan metode *Design Thinking*” menyimpulkan bahwa hasil testing menggunakan *usability testing* dan *user experience questionnaire* menunjukkan nilai yang baik meskipun masih diperlukan perbaikan untuk menjadi lebih sempurna. Sedangkan penelitian

dari Aulia et al. (2020) yang berjudul “Perancangan *User Experience* Aplikasi *Mobile Charity* Menggunakan *Design Thinking*” menyimpulkan bahwa aplikasi memiliki kategori baik untuk diimplementasikan.

Perancangan *user experience* penelitian terdahulu lebih diterapkan di pada aplikasi di bidang pembelajaran dan aplikasi dengan satu objek permasalahan. Sedangkan perancangan *user experience* aplikasi PetLyfe menyelesaikan permasalahan yang lebih kompleks dan melibatkan berbagai aspek dalam pemenuhan perawatan hewan peliharaan. Untuk itu, perancangan *user experience* aplikasi PetLyfe diperlukan untuk menguji apakah dapat memberikan hasil yang baik dan menyelesaikan permasalahan. Perancangan *user experience* menggunakan *design thinking* diharapkan dapat membuat aplikasi yang dikembangkan memiliki pengalaman pengguna yang baik dan membantu pengguna dalam menyelesaikan masalah. Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “**Perancangan *User Experience* Aplikasi PetLyfe (Digitalisasi Rekam Medis dan Perawatan Pemeliharaan Hewan Peliharaan) Menggunakan Metode *Design Thinking*”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pencatatan rekam medis hewan peliharaan secara manual sehingga berisiko kerusakan dan kehilangan data.
2. Kurangnya kesadaran dalam merawat dan memelihara hewan peliharaan.

3. Belum adanya riset terkait *user experience* pada prototipe aplikasi PetLyfe.
4. Aplikasi PetLyfe belum tentu dapat menyelesaikan masalah pengguna atau masyarakat dalam hal yang berkaitan dengan hewan peliharaan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan penulis, maka rumusan masalah yang didapat yaitu:

1. Bagaimana perancangan *user experience* pada aplikasi PetLyfe menggunakan metode *design thinking*?
2. Bagaimana hasil pengujian *user experience* pada aplikasi PetLyfe?

D. Tujuan Pengembangan

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

1. Mengetahui perancangan *user experience* pada aplikasi PetLyfe menggunakan metode *design thinking*.
2. Mengetahui hasil pengujian *user experience* pada aplikasi PetLyfe.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan perancangan, maka manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini digunakan untuk menambah referensi dan ilmu pengetahuan di bidang *research and development*, manajemen, dan khususnya proses pengembangan aplikasi serta bahan memperkaya kajian mengenai perancangan *user experience* pada sebuah aplikasi yang menggunakan metode *design thinking*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, dan membangkitkan minat serta motivasi untuk melakukan riset lainnya.

b. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian dapat dijadikan pertimbangan dan bahan kajian ilmiah dalam melakukan riset dibidang yang sama.

c. Bagi Jurusan

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai tambahan informasi dan referensi di perpustakaan.

d. Bagi Pengguna Aplikasi PetLyfe

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan informasi dan sarana untuk mempermudah dalam penyelesaian masyarakat terkait hewan peliharaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, W., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Investasi Pasar Modal berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10).
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity Menggunakan Metode Design Thinking. *Sisfotenika*, 11(1), 26. <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1066>
- Deviasari, T., Wahyuni, T., Fadhilah, N., & Salamy, W. (2021). *Pendampingan dan Sosialisasi Pemanfaatan Rekam Medis Elektronik Pada Klinik Hewan*. 319–326.
- Fajri, N., Maulidya, H., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2021). *Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Survei Online Berbayar Antar Mahasiswa berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking*. 5(8), 3356–3366. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Hartzani, A. G. (2021). *EVALUASI USER EXPERIENCE PADA DOMPET DIGITAL OVO MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Himawan, H., & F, Y. M. (2020). Interface USER EXPERIENCE. In *Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta* (Cetakan Pe, Vol. 59). Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- Kurniawan, A., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2021). Perancangan User Experience Modul Dosen pada Aplikasi Bimbingan Akademik menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10).
- Prasetyo, M. A., Rozikin, M. C., Dewi, R. S., Informasi, S., Internasional, U., & Indonesia, S. (2021). PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI KOST ABC DI KOTA XYZ MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Aisyah Journal Of*

Informatics and Electrical Engineering, 3(1), 36–44.

Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.

Sadewo, E., Siregar, F. H., Sukirna, I., Adisusanto, J., & Fauzan, N. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan pada Klinik Hewan di Indonesia. *Muhammadiyah Riau Accounting and Business Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.37859/mrabj.v2i2.2331>

Saputra, T. A., Bisnis, P. M., Manajemen, P. S., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2016). *IMPLEMENTASI DESIGN THINKING DALAM MEMBANGUN INOVASI MODEL BISNIS PERUSAHAAN PERCETAKAN*. 2008, 833–844.

Schrepp, M. (2019). *User Experience Questionnaire Handbook-All you need to know how to apply the UEQ succesfully in your projects*.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, cv.

Widodo, A. C. (2021). Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi. *Informatics Departement Universitas Islam Indonesia*, 2, 2.