

# Perancangan Antarmuka dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Forestrytech Menggunakan Metode Design Thinking

## *User Interface Design and User Experience Planning of Forestrytech Application Using Design Thinking Method*

Khanuun Maulida Puspita Hasyim<sup>1,\*</sup>, Dania Eridani<sup>2</sup>, Arseto Satriyo Nugroho<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro  
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275

---

**How to cite:** K. M. Puspita, D. Eridani, and A. S. Nugroho, "Perancangan Antarmuka dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Forestrytech Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknik Komputer*, Vol. 3, No. 1, pp. 11-18, 2024. doi: 10.14710/jtk.v3i1.44155 [Online].

---

**Abstract** – *The development of technology has brought about changes in the field of education, including environmental education. One community engaged in environmental issues is Jepara Green Generation (Jegeg). Jegeg needs an application that features educational content in the form of articles and videos, plant recognition, information on tourist destinations and conservation areas, as well as details about environmental care activities. Thus, technological innovation is needed as a catalyst to increase public awareness and sensitivity to the surrounding natural environment. The design of the Forestrytech application interface is necessary to facilitate the provision of information and education. This design employs the design thinking method, aiming to understand user needs and create an interface that is easy to understand and use. Testing processes are also required to determine the success parameters of the interface. Testing is conducted using the Single ease question (SEQ) and System usability scale (SUS) methods. The results of the testing show that the Forestrytech application interface design, using the SEQ method for both desktop and mobile modes, indicates that the application is easy to use. Additionally, based on SUS testing, the Forestrytech application design functions well, meets user needs, and is ready for further development.*

**Keywords** – *Forestrytech, Design thinking, User Interface, User Experience*

**Abstrak** – *Perkembangan teknologi membawa perubahan pada bidang edukasi, termasuk pada bidang edukasi lingkungan. Salah satu komunitas yang bergerak di bidang lingkungan yaitu Jepara Green Generation (Jegeg). Jegeg membutuhkan aplikasi yang memiliki fitur edukasi baik dalam bentuk artikel maupun video, fitur pengenalan tanaman, tempat wisata, tempat konservasi, serta informasi terkait*

*kegiatan peduli lingkungan. Sehingga diperlukan suatu inovasi teknologi sebagai pemantik untuk meningkatkan kepekaan dan kesadaran masyarakat dengan keadaan lingkungan alam sekitarnya.*

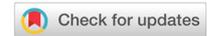
*Perancangan desain antarmuka aplikasi Forestrytech guna memudahkan dalam pemberian informasi dan edukasi diperlukan. Perancangan ini menggunakan metode design thinking yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pengguna serta menciptakan antarmuka yang mudah dipahami dan digunakan. Proses pengujian yang dilakukan dalam pembuatan antarmuka ini juga diperlukan untuk mengetahui parameter keberhasilan dalam pembuatan antarmuka. Pengujian yang digunakan yaitu dengan metode Single ease question (SEQ) dan System usability scale (SUS). Hasil dari pengujian menunjukkan desain antarmuka aplikasi Forestrytech melalui metode SEQ untuk mode desktop maupun mobile menunjukkan aplikasi mudah digunakan. Selain itu, berdasarkan pengujian SUS rancangan desain aplikasi Forestrytech berfungsi baik, memenuhi kebutuhan user, dan siap untuk dikembangkan lebih lanjut.*

**Kata kunci** – *Forestrytech, Design thinking, User Interface, User Experience*

### I. PENDAHULUAN

Hutan merupakan wilayah yang luas dan ditumbuhi oleh berbagai jenis tumbuhan. Keberadaan hutan membawa dampak positif baik bagi manusia maupun makhluk hidup lainnya. Oleh karena itu, perlu adanya konservasi hutan yang menjadi tanggung jawab semua orang. Konservasi juga akan bermanfaat terhadap lestariannya flora maupun fauna yang ada di hutan. Jepara Green Generation merupakan suatu komunitas yang peduli terhadap isu lingkungan, termasuk konservasi. Jepara Green Generation atau biasa disebut Jegeg diinisiasi oleh beberapa pemuda-pemudi di Jepara yang peduli dengan lingkungan. Dalam keberjalanannya, Jegeg menggunakan platform media sosial instagram untuk melakukan edukasi secara online, melakukan

<sup>\*</sup> Penulis Korespondensi (K. M. P. Hasyim)  
Email: [khanuun19@gmail.com](mailto:khanuun19@gmail.com)



pertemuan/ seminar offline maupun online. Jegeg membutuhkan suatu inovasi untuk menarik masyarakat agar lebih tertarik dalam mengenal dan mengetahui pentingnya keseimbangan lingkungan seperti cara penanaman dan perawatan tumbuhan. Inovasi yang diharapkan yaitu inovasi yang memanfaatkan teknologi karena sasaran utamanya yaitu para generasi muda yang paham teknologi. Berdasarkan permasalahan yang ada maka solusi yang ditawarkan oleh tim yaitu dengan menyediakan aplikasi ForestryTech yaitu aplikasi monitoring dan edukasi konservasi hutan. Dengan adanya solusi ini, diharapkan masyarakat dapat lebih tertarik dan peduli terhadap lingkungan alam sekitarnya.

Perancangan UI/ UX diperlukan untuk mencerna informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi. User interface (UI) merupakan antarmuka yang dirancang untuk digunakan pengguna dalam berhubungan langsung dengan aplikasi yang dibuat [1]. Pengembangan aplikasi forestrytech ini, khususnya dalam melakukan perancangan user interface (UI) dan user experience (UX) menggunakan metode design thinking dengan alat Figma.

## II. KAJIAN LITERATUR

### A. Jepara Green Generation

Jepara Green Generation merupakan suatu komunitas yang peduli terhadap isu lingkungan, termasuk konservasi. Jepara Green Generation atau biasa disebut Jegeg diinisiasi oleh beberapa pemuda-pemudi di Jepara yang peduli dengan lingkungan. Jepara Green Generations didirikan pada tanggal 23 Desember 2018. Selama kurang lebih 5 tahun berjalan, aktivitas komunitas Jepara Green Generation tentunya tidak jauh dari upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu lingkungan.

### B. User Interface

User interface (UI) merupakan komponen sistem interaktif (software atau hardware) yang berperan dalam informasi dan kontrol bagi pengguna untuk melakukan atau menyelesaikan suatu task tertentu dengan interaktif [2]. Cakupan user interface meliputi tampilan fisik, penggunaan warna, animasi, hingga pola komunikasi program dengan pengguna. User interface berfokus pada desain tampilan antarmuka dengan tujuan agar suatu tampilan website atau aplikasi menjadi indah dan menarik sehingga menciptakan ikatan emosional yang baik kepada pengguna.

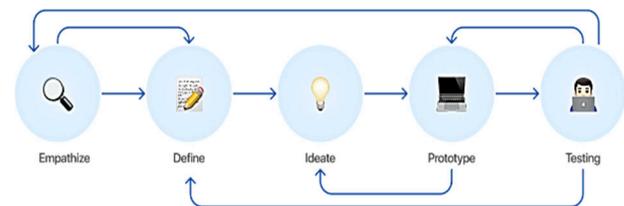
### C. User Experience

User experience (UX) merupakan merupakan persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari penggunaan produk, sistem, dan atau layanan. Dalam konteks penelitian ini, User experience merupakan pengalaman yang diberikan oleh website atau software kepada penggunanya dengan tujuan interaksi yang dilakukan menarik dan menyenangkan [3]. UX berfokus

pada pengalaman pengguna dan berfokus dalam membuat sebuah produk, sehingga dalam perancangannya diperlukan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna agar dapat menghasilkan perancangan antarmuka yang intuitif, efektif, memuaskan, dan mudah digunakan. Dalam pengembangan UX juga diperlukan iterasi, evaluasi dan perbaikan berdasarkan umpan balik dari pengguna.

### D. Jepara Green Generation

Design thinking merupakan metode yang digunakan sebagai pendekatan dalam proses perancangan. Design thinking digunakan sebagai metode analisis melalui proses pemahaman kebutuhan pengguna dan fokus terhadap bentuk, hubungan, perilaku, emosi, serta interaksi manusia sebagai dasar dalam menghasilkan sebuah solusi yang optimal [4]. Design thinking memiliki 5 tahapan yaitu, empathize, define, ideation, prototype, dan testing.



Gambar 1. Alur metode design thinking

### E. Jepara Green Generation

System usability scale adalah alat pengukuran yang digunakan untuk mengukur tingkat usability sebuah sistem. System usability scale dapat digunakan untuk mengukur pada berbagai produk hardware, software, aplikasi mobile, dan website [5]. System usability scale menggunakan skala likert 1-5. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengujian dengan metode SUS antara lain:

1. Setiap pertanyaan yang bernomor ganjil, maka skor setiap pertanyaan yang didapat dari responden dikurangi 1. Apabila pertanyaan bernomor genap, skor akhir yang didapat dikurangi 5.
2. Skor akhir merupakan jumlah skor dari setiap responden yang dikali 2,5.

Skor SUS dari tiap responden dicari rata-ratanya dengan menjumlah semua skor dan dibagi dengan banyak jumlah responden. Rumus menghitung SUS sebagai berikut:

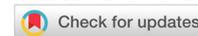
$$\bar{x} = \sum \frac{x}{n}$$

dengan:

- $\bar{x}$  = skor rata-rata,
- $\sum x$  = jumlah skor SUS, dan
- $n$  = jumlah responden

### F. Jepara Green Generation

Single ease question (SEQ) digunakan untuk menilai tingkat kemudahan pada suatu fitur produk yang didasari oleh pengalaman pengguna. Metode ini digunakan untuk mendapatkan umpan balik dari responden secara



langsung untuk mengetahui keberhasilan pada saat responden menyelesaikan task. SEQ dilakukan dengan memberikan beberapa task kepada responden, yang mana 1 pertanyaan hanya berlaku untuk 1 task. Pertanyaan tersebut dijawab menggunakan skala linkert 1-7 [2]. Hasil SEQ dapat dipaparkan menggunakan hasil rata-rata dari penilaian responden.

$$SEQ\ Score = \frac{(total\ suara\ dengan\ skor\ 7)}{(total\ keseluruhan\ suara)} \times 100\%$$

### G. Jepara Green Generation

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain [6]. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis..

## III. METODE PENELITIAN

### A. Emphatize

Pada tahap ini pendekatan dilakukan untuk mengetahui keinginan dan kebutuhan pengguna. Tahap ini dilakukan dengan melakukan riset, secara offline maupun online melalui survei. Metode yang digunakan merupakan metode kuantitatif dengan melakukan survei melalui Google Formulir dengan jumlah responden >10. Di sisi lain, metode kualitatif dilakukan dengan

wawancara kepada pengurus Jepara Green Generation. Hasil survei dan wawancara digunakan untuk menyusun user persona yang merepresentasikan kebutuhan pengguna.

**Aktivitas**  
Launa adalah seorang aktivis lingkungan. Sebagai aktivis di sebuah organisasi yang fokus pada isu-isu lingkungan, Launa bekerja untuk menggalang dukungan masyarakat, mengorganisir kampanye, dan mengedukasi publik tentang pentingnya pelestarian lingkungan.

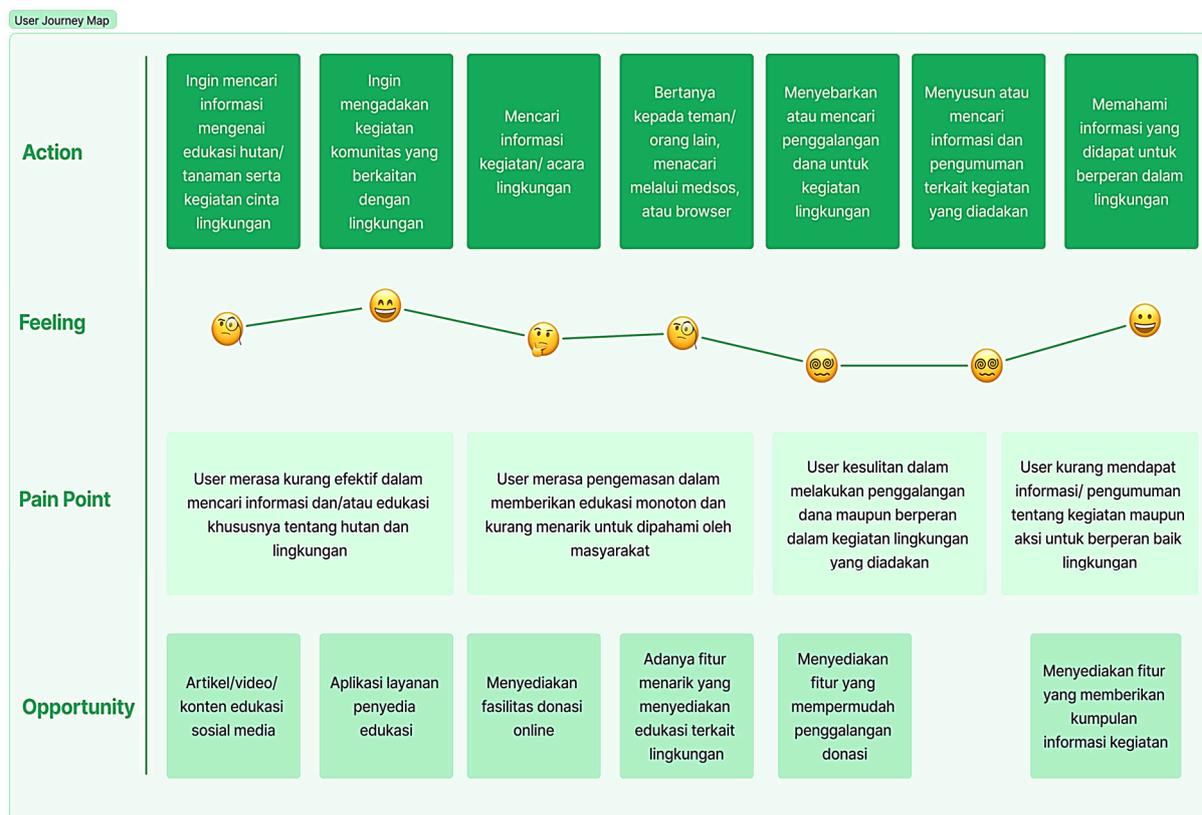
**Ekspektasi**

- adanya bantuan dalam menjalankan kampanye lingkungan, seperti pembuatan donasi online dan informasi acara
- adanya konten-konten yang relevan, akurat, dan berkualitas tentang isu-isu lingkungan, termasuk riset, berita, dan informasi praktis

**Permasalahan**  
sumber daya terbatas, baik itu dalam hal waktu, dana, alat bantu, atau personel dalam menjalankan kampanye lingkungan

Gambar 1. User persona

Selain itu juga disusun user journey map seperti dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. User Journey Map



### B. Define

Hasil emphasize pada tahap selanjutnya kemudian dijabarkan menjadi pain points, how might we question, solution idea untuk kemudian diprioritaskan berdasar kebutuhan dan pengembangan.

Klasifikasi	Solution idea
Fitur edukasi	Mengembangkan konten menarik dan informatif seperti artikel, infografis, video dll Menyediakan galeri yang menampilkan keindahan alam serta keadaan hutan
Inovasi edukasi	Membuat fitur edukasi dengan memanfaatkan teknologi saat ini seperti AI atau machine learning Membuat pengalaman edukasi yang interaktif seperti games
Fitur penyedia informasi	Membuat forum atau ruang diskusi bagi pengguna untuk saling bertukar informasi Menyediakan platform khusus yang dapat menampilkan informasi tentang kegiatan dan aksi lingkungan Menyediakan konten dan informasi yang berkolaborasi dengan organisasi lingkungan
Fitur monitoring	Menyediakan fitur monitoring hutan secara realtime Menampilkan statistik atau data visualisasi tentang deforestasi hutan, bahaya, dan kerusakan lingkungan lainnya Menampilkan keadaan sesuai parameter yang terintegrasi dengan alat monitoring hutan
Fitur penggalangan dana	Menyediakan fitur penggalangan dana donasi yang didukung dengan banyak metode pembayaran Memberikan fitur pengajuan penggalangan dana donasi Menyediakan layanan bagi pengguna untuk membagikan info tentang penggalangan dana Menampilkan progress pengumpulan dana untuk suatu event/ kegiatan aksi lingkungan

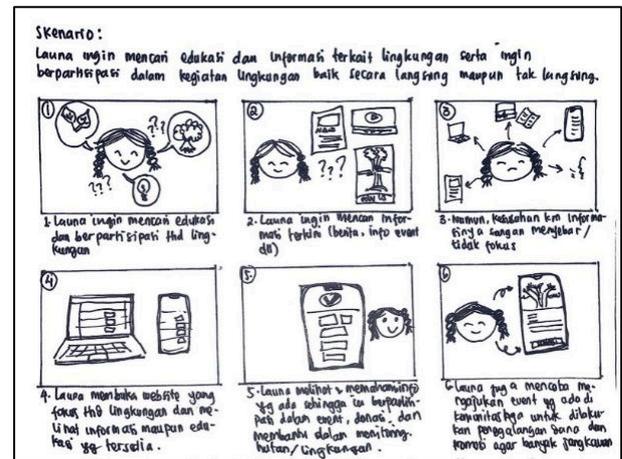
Gambar 3. Affinity Diagram

How-Might We Question	Solution idea
Bagaimana cara membuat fitur edukasi untuk anggota komunitas/orang yang tertarik dengan isu lingkungan yang dapat menyediakan informasi yang menarik dan terfokus pada isu lingkungan sehingga memudahkan dan menarik user dalam memahami edukasi tersebut?	1. Mengembangkan konten menarik dan informatif seperti artikel, infografis, video dll 2. Membuat fitur edukasi dengan memanfaatkan teknologi saat ini seperti AI atau machine learning 3. Membuat pengalaman edukasi yang interaktif seperti games 4. Menyediakan galeri yang menampilkan keindahan alam serta keadaan hutan
Bagaimana cara menyebarkan/pengumuman terkait kegiatan maupun aksi lingkungan?	1. Menyediakan platform khusus yang dapat menampilkan informasi tentang kegiatan dan aksi lingkungan 2. Menyediakan konten dan informasi yang berkolaborasi dengan organisasi lingkungan 3. Membuat forum atau ruang diskusi bagi pengguna untuk saling bertukar informasi
Bagaimana cara memperlihatkan keadaan lingkungan (hutan) kepada masyarakat untuk meningkatkan kepedulian dan kepekaan masyarakat?	1. Menyediakan fitur monitoring hutan secara realtime 2. Menampilkan statistik atau data visualisasi tentang deforestasi hutan, bahaya, dan kerusakan lingkungan lainnya 3. Menampilkan keadaan sesuai parameter yang terintegrasi dengan alat monitoring hutan
Bagaimana cara menggalang dana donasi agar dapat dijangkau oleh banyak orang?	1. Menyediakan layanan bagi pengguna untuk membagikan info tentang penggalangan dana 2. Menampilkan progress pengumpulan dana untuk suatu event/ kegiatan aksi lingkungan

Gambar 4. Solution Idea

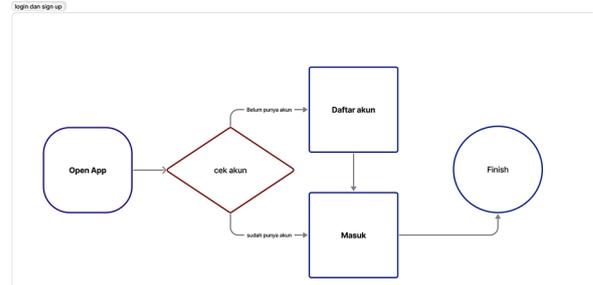
### C. Ideate

Sketsa gambar alur user dalam menggunakan aplikasi digambarkan pada storyboard. Storyboard digambarkan bahwa produk aplikasi menjadi solusi bagi user ketika sedang membutuhkan informasi edukasi maupun kegiatan yang berkaitan dengan lingkungan.

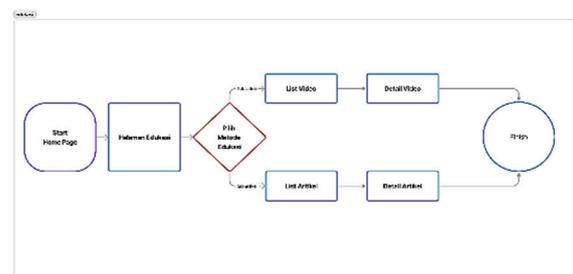


Gambar 5. Story Board

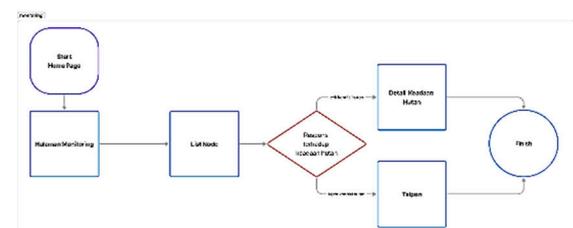
Langkah-langkah yang akan dilalui user untuk menggunakan aplikasi dalam menjalankan sebuah tugas digambarkan dalam userflow berikut.



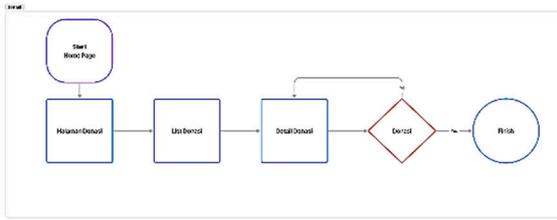
Gambar 6. Userflow login/signup



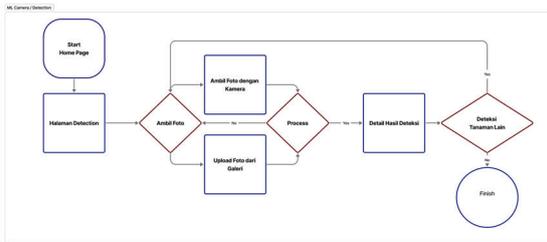
Gambar 7. Userflow Edukasi



Gambar 8. Userflow Monitoring



Gambar 9. Userflow Donasi



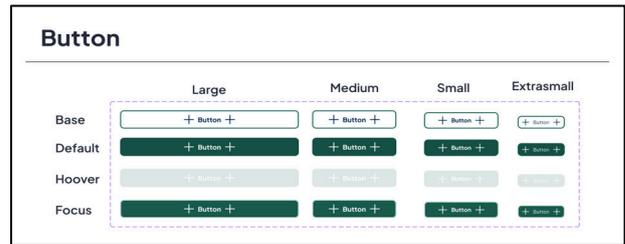
Gambar 10. Userflow Kamera Deteksi

User flow yang telah dibuat kemudian direpresentasikan ke dalam wireframe sebagai berikut. Pembuatan wireframe aplikasi ini dibagi menjadi dua yaitu dalam mode desktop dan mobile karena aplikasi ini akan dibangun sebagai Progressive Web App.

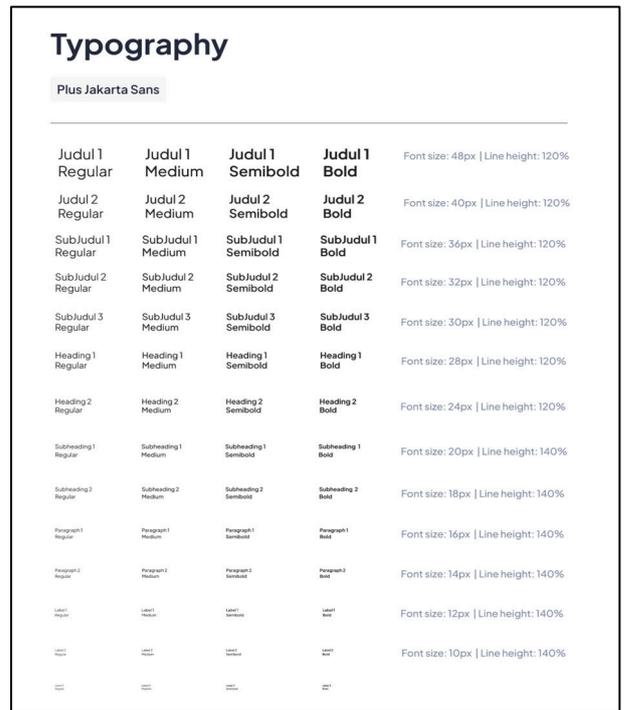


Gambar 11. Wireframe

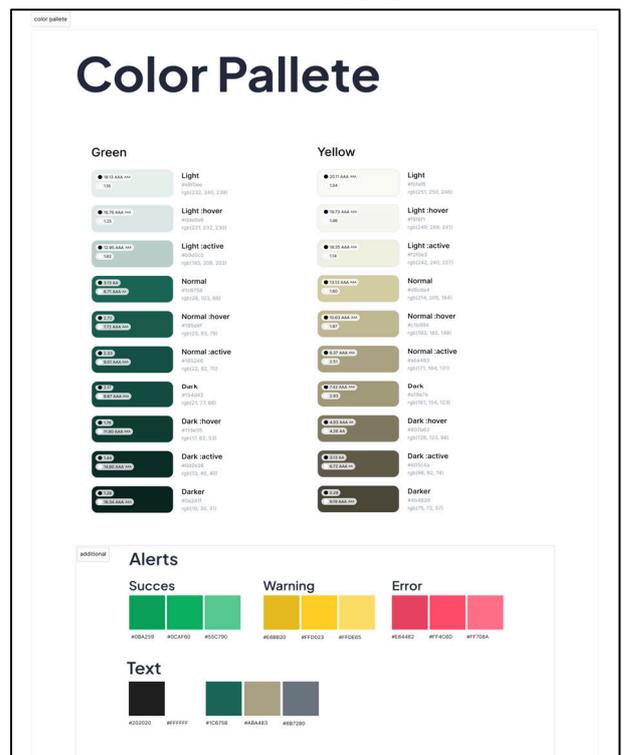
Selain itu, design system dibuat sebagai panduan agar desain memiliki konsep yang konsisten. Perancangan design system ini dimulai dari menentukan aturan warna, huruf, card, tombol, input field, dan lain sebagainya agar menghasilkan desain yang konsisten sehingga nyaman dilihat. Design system ini juga akan memudahkan pada proses pengembangan produk di tahap selanjutnya. Typography yang digunakan pada aplikasi ini yaitu menggunakan typefont Plus Jakarta Sans dengan format regular, medium, semibold, dan bold. Sedangkan size yang digunakan mulai dari 10 px hingga 48 px. Typefont ini dipilih karena memiliki kesan modern, minimalis, dan fleksibel. Selain itu, typefont Plus Jakarta Sans.



Gambar 12. Button



Gambar 13. Typografi



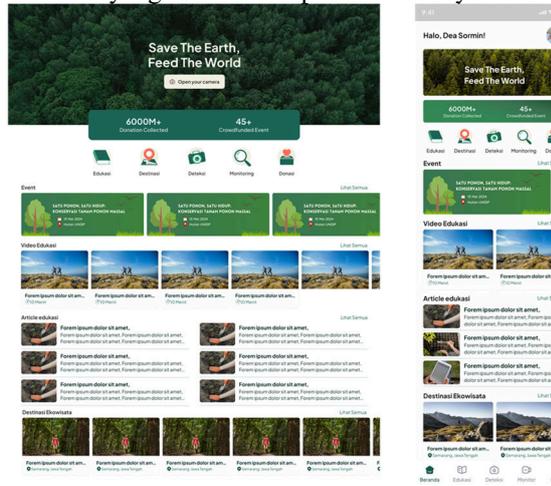
Gambar 14. Color Pallete



### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

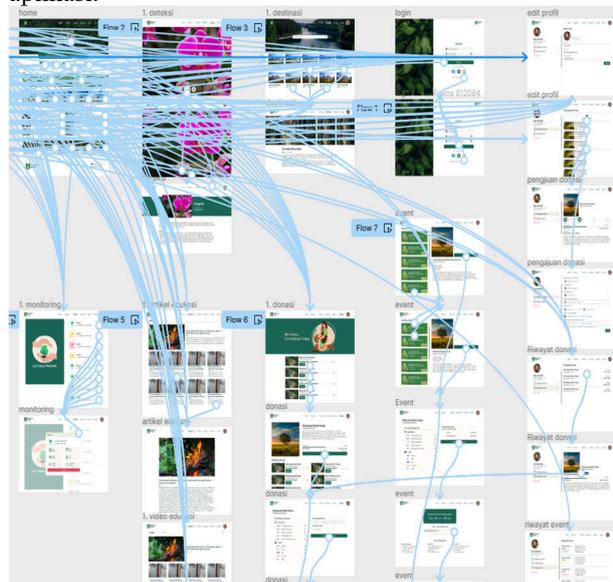
#### A. Prototype

Halaman beranda memuat menu dari fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi Forestrytech. Pada halaman ini juga disediakan tampilan ringkas yang dapat memberikan kemudahan bagi user dalam sekali scroll untuk melihat sorotan pada tiap fitur yang ada. Baik dalam mode desktop maupun mobile terdapat button yang mengarahkan user untuk menggunakan kamera deteksi, memperlihatkan perolehan donasi, sorotan event/ aksi lingkungan yang akan dilaksanakan, artikel dan video edukasi, maupun informasi destinasi alam. Halaman ini digunakan untuk menarik user untuk mengeksplorasi fitur-fitur yang disediakan aplikasi Forestrytech



Gambar 3. High fidelity design

Prototyping digunakan untuk mengimplementasikan *userflow* aplikasi yang dibuat. Prototyping aplikasi forestrytech ini disesuaikan dengan *userflow* yang sudah ada. Prototype ini juga digunakan dalam pengujian sehingga responden dapat merasakan experience desain aplikasi.



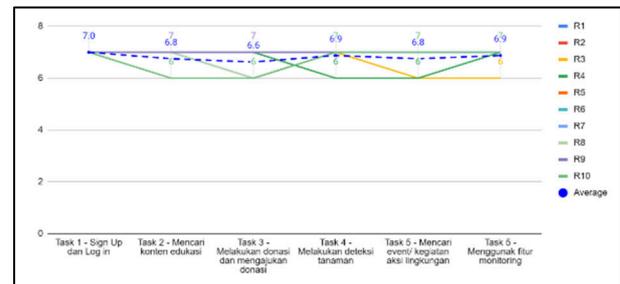
Gambar 4. Prototyping Forestrytech

#### B. Test

Pada tahap akhir dilakukan pengujian dengan metode *Single ease question* dan *System usability scale*. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan tools Maze dan google form untuk mendapatkan feedback dari responden.

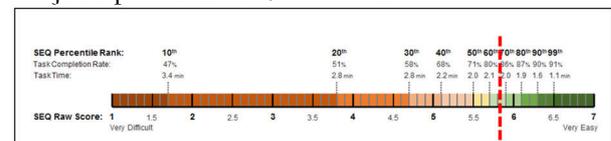
No	Task	Indikator keberhasilan
1.	T1: User melakukan sign up dan log in dengan mengisi data diri: email dan password	User berhasil mengisi data diri dan masuk ke halaman selanjutnya
2.	T2: User mencari konten edukasi	- User berhasil masuk ke halaman edukasi - User mengganti ke tab edukasi video dan/ atau artikel - User scroll dan mengklik konten edukasi untuk melihat lebih detail
3.	T3: User menggunakan fitur donasi	- User dapat melakukan donasi hingga sukses melakukan pembayaran
4.	T4: User melakukan deteksi tanaman	- User dapat menggunakan fitur deteksi tanaman dengan melakukan foto tanaman secara langsung hingga melihat hasil proses deteksi - User dapat menggunakan fitur deteksi tanaman dengan mengunggah foto tanaman secara langsung hingga melihat hasil proses deteksi
5.	T5: User mencari event/ kegiatan aksi lingkungan	- User dapat menuju halaman event dan melihat list event yang tersedia - User dapat melihat detail informasi event/ aksi lingkungan
6.	T6: User dapat menggunakan fitur monitoring	- User dapat melihat list node monitoring - User dapat melihat detail informasi pada node yang tersedia

Gambar 5. Indikator Keberhasilan

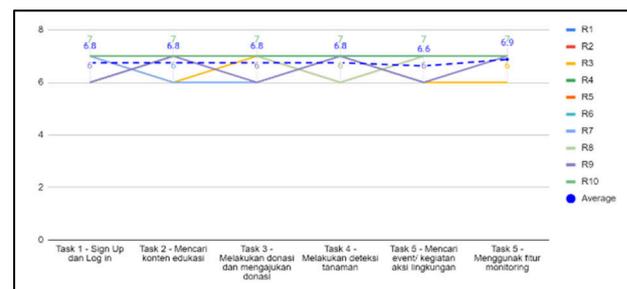


Gambar 6. Grafik Pengujian SEQ Web

Posisi hasil SEQ 83,3% pada parameter SEQ disajikan pada Gambar 7 berikut ini.



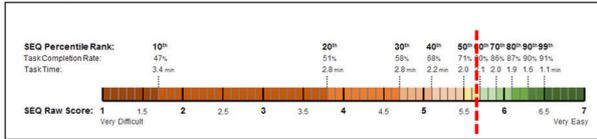
Gambar 7. Hasil SEQ Web



Gambar 8. Grafik Pengujian SEQ Mobile



Posisi hasil SEQ 78% pada parameter SEQ disajikan pada gambar berikut

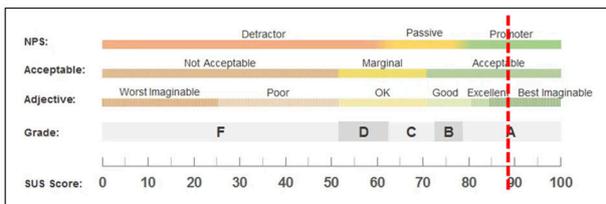


Gambar 9. Hasil SEQ Mobile

Berdasarkan hasil penghitungan score SUS, menunjukkan aplikasi Forestrytech sukses dengan hasil grade A “Excellent” yang berarti aplikasi Forestrytech berfungsi baik, memenuhi kebutuhan user, dan siap untuk dikembangkan pada tahap selanjutnya. Berikut gambar menunjukkan parameter hasil SUS.

Responden	Hasil SUS									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	5	1	5	1	5	2	5	1	3	1
R2	3	1	5	2	5	1	4	2	5	1
R3	5	1	5	1	5	1	4	1	4	1
R4	4	1	5	3	5	1	3	1	5	1
R5	5	1	5	1	5	1	4	1	4	1
R6	5	2	4	2	4	2	3	2	5	2
R7	4	1	4	2	5	1	4	1	5	3
R8	5	2	5	2	5	2	5	1	4	1
R9	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2
R10	5	3	5	1	5	1	4	2	5	1

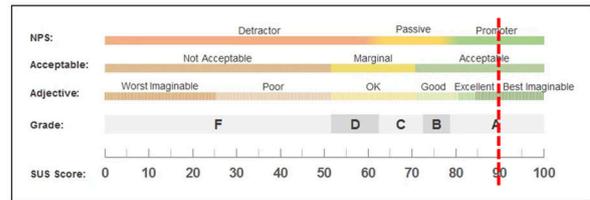
Gambar 10. Hasil penghitungan SUS Desktop



Gambar 11. Hasil SUS Mode Desktop

Responden	Hasil SUS									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	5	2	5	1	4	1	5	1	5	1
R2	4	1	4	2	5	1	5	1	4	1
R3	4	1	5	1	5	2	5	2	5	1
R4	5	2	3	3	4	1	4	1	4	3
R5	4	2	5	2	5	1	5	1	5	1
R6	5	1	5	1	5	1	3	2	4	1
R7	5	1	5	1	4	3	4	1	3	1
R8	4	1	4	2	5	1	5	1	5	2
R9	5	2	5	1	4	1	5	2	5	1
R10	5	1	5	1	5	1	5	2	5	1

Gambar 12. Hasil penghitungan SUS mobile



Gambar 13. Hasil SUS Mode Mobile

## V. PENUTUP

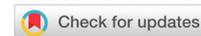
Berdasarkan hasil perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi Forestrytech menggunakan metode design thinking yaitu dengan didasari oleh kebutuhan target user menghasilkan aplikasi yang bermanfaat, jelas, informatif, dan tepat sasaran menghasilkan desain antarmuka yang responsif dapat meningkatkan kenyamanan user dalam menggunakan aplikasi Forestrytech.

Berdasarkan hasil pengujian single ease question, aplikasi forestrytech yang diakses melalui desktop maupun mobile masuk ke dalam kategori aplikasi yang mudah digunakan. Selain itu, berdasarkan pengujian system usability scale, aplikasi forestrytech pada mode desktop maupun mobile berfungsi baik, memenuhi kebutuhan user, dan siap untuk dikembangkan lebih lanjut. Pada pengujian SUS aplikasi Forestrytech masuk ke dalam Grade A “Excellent”

Saran yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan penilitian ini yaitu pada pembaruan desain antarmuka memungkinkan dilakukan untuk mengikuti tren dan memperhatikan brand design aplikasi Forestrytech. Evaluasi desain antarmuka fitur-fitur harus tetap dilakukan untuk mengetahui kebutuhan, menjaga, dan meningkatkan kenyamanan user. Selain itu, Konsistensi halaman dengan desain antarmuka yang responsif diperlukan untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan aplikasi ketika diakses oleh user menggunakan berbagai macam perangkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Blair-Early and M. Zender, “User Interface Design Principles for Interaction Design,” vol. 24, no. Des, hal. 85–88, 2018.
- [2] R. L. Ramadhan, A. Syahrina, dan A. Musnansyah, “Perancangan Ulang User Interface Dan UserExperience Pada Website Telkom University Open Library Menggunakan Metode User Centered Design,” *e-Proceeding Eng.*, vol. 8, no. 5, hal. 9693–9704, 2021.
- [3] H. Himawan dan M. Yanu, *Interface User Experience*. LPPM UPN Veteran Yogyakarta, 2020.
- [4] S. Soedewi, “Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Website UMKM Kiriuhuci,” *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 02, hal. 17, 2022, doi: 10.34010/visualita.v10i02.5378.
- [5] E. Y. Mahhendra, A. Susilo, dan Y. Irawan, “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Aplikasi Amarththa (Studi Kasus:



- Amartha Gold Investment),” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 3, hal. 20071–20079, 2023.
- [6] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, dan A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan

Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, hal. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171



©2024. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).