

Perancangan+UI+UX+Aplikasi+ Debt+Note+dengan+Mengguna kan+Metode+Design+Thinking_ review.pdf

by sessionjur@gmail.com 1

Submission date: 09-Sep-2025 05:17AM (UTC+0200)

Submission ID: 2745802231

File name:

Perancangan_UI_UX_Aplikasi_Debt_Note_dengan_Menggunakan_Metode_Design_Thinking_review.pdf
(714.58K)

Word count: 2714

Character count: 16199

Perancangan UI/UX Aplikasi Debt Note Menggunakan Metode Design Thinking

UI/UX Design for Debt Note Application Using Design Thinking Method

The rapid development of technology has encouraged digitalization in various aspects of life, including in the case of financial records. One of the problems that is often faced is debt recording which is still traditionally carried out using paper media, which is vulnerable to damage, loss, and manipulation of data. To answer this challenge, the Debt Note application is designed to make it easier to record debts digitally. The design of this application uses a method called Design Thinking which includes five stages, namely Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. This research aims to develop an easy-to-use application, especially for store owners, in order to manage debt data better and efficiently. The results of the feasibility test using the System Usability Scale (SUS) method show an average score of 90, which is included in the Excellent category, reflecting a high positive response from users to the application. The Debt Note application provides various features such as debt recording, repayment, and mobile-based data management with an intuitive and efficient interface design. The designer hopes that this application can be implemented in various areas of the store and can reduce the level of loss and damage in a debt recording data that causes quarrels between store owners and buyers.

Keywords: Debt Note, Design Thinking, System Usability Scale (SUS) application, debt recording, UI/UX.

Perkembangan teknologi yang pesat telah mendorong sebuah digitalisasi di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam halnya pencatatan keuangan. Salah satu permasalahan yang kerap dihadapi adalah pencatatan utang yang masih dilakukan secara tradisional dengan menggunakan media kertas, yang rentan terhadap kerusakan, kehilangan, serta manipulasi terhadap data. Untuk menjawab tantangan ini, aplikasi Debt Note dirancang untuk memudahkan perihal pencatatan utang secara digital. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode yang bernama Design Thinking yang meliputi lima tahap yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi yang mudah digunakan, khususnya bagi pemilik toko, agar dapat mengelola data utang dengan lebih baik serta efisien. Pada hasil pengujian kelayakan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) menunjukkan skor rata-rata 90, yang termasuk dalam kategori Sangat Baik (Excellent), mencerminkan respon positif yang tinggi dari pengguna terhadap aplikasi. Dalam Aplikasi Debt Note menyediakan berbagai fitur seperti pencatatan utang, pelunasan, serta pengelolaan data berbasis mobile dengan desain antarmuka yang intuitif dan efisien. Perancang berharap aplikasi ini dapat diimplementasikan diberbagai daerah pada toko dan dapat mengurangi tingkat kehilangan, kerusakan dalam sebuah data pencatatan hutang yang menimbulkan pertengkaran antara pemilik toko dengan pembeli.

Kata Kunci: aplikasi Debt Note, Design Thinking, System Usability Scale (SUS), pencatatan utang, UI/UX.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi bukan lagi masalah bagi masyarakat, sehingga tidak diherankan jika di era sekarang banyak menggunakan media digital untuk berbagai macam pekerjaan, seperti onlineshop, ATM digital, Pinjaman Online, dan lain-lain. Media smartphone merupakan media paling berdampak di kalangan masyarakat dikarenakan media smartphone membuka peluang besar untuk masyarakat dalam pembelajaran serta pengembangan diri melalui akses ke informasi dan teknologi canggih di era sekarang [1]. Teknologi pada era sekarang sangat diperlukan oleh pengusaha guna mempermudah transaksi, memberi informasi mengenai produk, hingga pencatatan secara digital.

Pada saat ini media pencatatan secara digital sangat dibutuhkan, dilihat dari kasus pencatatan hutang, dikarenakan banyak sekali kesalahan dan kejahatan

mengenai data pencatatan hutang. Pencatatan hutang kerap ditemui di kalangan masyarakat dengan menggunakan media kertas di toko-toko daerah Pentur. Hal ini sangat berpengaruh dalam penyimpanan data yang rentan akan kerusakan, kesalahan maupun kejahatan data hutang. Dalam penelitian terdahulu menjelaskan contoh media pencatatan digital melalui Aplikasi buku kas, aplikasi buku kas ialah aplikasi yang berfungsi untuk mencatat keuangan secara digital agar mudah diakses dan digunakan bagi semua kalangan [2]. Dari aplikasi buku kas ini perancangan dapat menjadikan referensi guna melakukan perancangan aplikasi.

Rancangan pada suatu aplikasi diperlukan guna mempermudah perancang dalam mengembangkan aplikasi yang sesuai dengan keinginan kebutuhan pengguna. Perancangan adalah penggambaran sebuah sistem mulai dari awal hingga akhir, perencanaan dari fungsi aplikasi dan pembuatan sketsa serta pengaturan dari elemen yang terpisah

sehingga dapat menjadi **kesatuan yang utuh** [3]. Pada perancangan aplikasi *Debt Note* dibutuhkan sebuah software untuk mempermudah proses dari perancangan UI dan UX dari aplikasi yang ingin dirancang.

Software disebut perangkat lunak, merupakan program terpasang pada komputer untuk melakukan fungsi kerja yang diharapkan oleh pengguna, software dapat disebut komponen sistem komputer yang tidak dapat disentuh dengan indra perasa dan didefinisikan sebagai perangkat yang mengontrol aktivitas kerja komputer mulai dari intruksi hingga mengarah pada sistem kerja komputer [4]. Pada Aplikasi *Debt Note*, perancang menggunakan software figma sebagai media untuk merancang sebuah aplikasi. Figma merupakan tools desain yang diakses menggunakan multiplatform (website atau mobile) yang berfokus untuk mendesain UI dan UX secara komprehensif sehingga dapat diterapkan oleh para perancang [5].

UI atau yang sering disebut *User Interface* merupakan tahapan terpenting dalam awal **rancangan** yang menjadi titik tumpu dari sebuah aplikasi. **UI atau antarmuka pengguna** secara umum, berupa **tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna** dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, atau dimengerti manusia [6]. Untuk mengupayakan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna diperlukan sebuah *User Experience*. UX pada aplikasi sangat memegang peran penting untuk mengukur aplikasi sesuai kebutuhan penggunanya baik dari keberhasilan (efektifitas) maupun waktu untuk mengakses suatu layanan (efisiensi) [7].

Kata aplikasi sangat sering didengar oleh kalangan masyarakat, namun kebanyakan masyarakat belum paham mengenai makna dari kata aplikasi. Menurut Sri Widiyanti aplikasi merupakan sebuah sistem untuk **mengelola data** agar menjadi informasi yang berguna, sementara menurut Rachmad Hamim, Pengertian aplikasi adalah sebuah software yang memiliki tujuan berdasarkan pengguna, selain itu menurut Hengky Pratama juga menyatakan aplikasi dibuat khusus dan digunakan khusus kebutuhan berbagai kegiatan ataupun pekerjaan [8]. Aplikasi *Debt Note* merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh perancang untuk pencatatan hutang. Aplikasi *Debt Note* ditarik dari kata Debt yang berarti utang, sedangkan Note bermakna catatan. Aplikasi *Debt Note* ini dirancang menggunakan metode *Design Thinking*.

Pada perancangan Aplikasi *Debt Note* memiliki tolak ukur yang sangat jauh berbeda dengan aplikasi pencatatan lain, dikarenakan kebanyakan aplikasi pencatatan berupa web dan laporan keuangan, yang menjelaskan pengelolaan data keuangan keseluruhan dengan fitur penambahan data dan unduh laporan dalam format Excel [9], sedangkan pada Aplikasi *Debt Note* berupa aplikasi pencatatan khusus hutang berbasis mobile yang hanya dapat digunakan pengguna aplikasi seperti pemilik toko. Pada **rancangan** aplikasi *Debt Note* ini, perancang menggunakan metode *Design Thinking* dikarenakan **metode Design Thinking** merupakan metode yang **berfokus pada pemecahan masalah dengan struktur Empathize, Define, Ideate, Prototype, test**. Dibandingkan dengan metode lain seperti metode double diamond yang hanya berfokus pada pengambilan keputusan, metode *Design Thinking* sangat

berguna **dalam** menyelesaikan masalah yang tidak jelas, melalui tingkat kefokuskan dalam menciptakan ide, pendekatan langsung seperti perancangan *Prototype* dan *Testing* [10]. Dengan adanya perancangan Aplikasi *Debt Note* diharapkan dapat memberi kemudahan dalam menyelesaikan masalah yang ada seperti mengantisipasi terjadinya kerusakan, kesalahan dan kejahatan dalam data pencatatan.

Dengan mempertimbangkan semakin berkembangnya teknologi dan kebutuhan pencatatan digital, pada perancangan Aplikasi *Debt Note* juga menjadi salah satu upaya untuk mendorong transformasi digital khususnya pada sektor toko di daerah pentur. Dengan dirancangnya Aplikasi *Debt Note*, perancang berharap aplikasi ini dapat diimplementasikan diberbagai daerah pada toko dan dapat mengurangi tingkat kehilangan, kerusakan dalam sebuah data pencatatan hutang yang menimbulkan pertenggaran antara pemilik toko dengan pembeli.

II. METODE PENELITIAN

Aplikasi *Debt Note* dirancang dengan tujuan mempermudah pencatatan hutang secara digital serta mengantisipasi kerusakan data, Aplikasi *Debt Note* dirancang menggunakan metode *Design Thinking*, dengan **5 tahapan** diantaranya *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. Adapun metode *Design Thinking* seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1. Metode *Design Thinking*.

A. Empathize

Tahapan *Empathize* merupakan tahap awal perancangan aplikasi *Debt Note*, dimana pada tahap ini, yang dilakukan oleh perancang adalah melakukan observasi, wawancara terhadap pemilik toko agar mendapatkan informasi dari kebutuhan pengguna di toko, di tahap ini perancang mengetahui sistem apa yang diinginkan oleh pemilik toko.

B. Define

Tahap *Define* merupakan tahapan setelah *Empathize*, pada tahap ini perancang membuat sebuah user persona dari pengguna yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan dari pengguna dan bentuk dari sistem yang diinginkan oleh pengguna.

C. Ideate

Tahap *Ideate* merupakan tahapan penyelesaian masalah atau mencari solusi permasalahan tersebut dengan membuat rancangan awal desain (wireframe) yang akan digunakan oleh pengguna aplikasi *Debt Note*.

D. Prototipe

Tahap Prototipe merupakan tahap penyelesaian dari tahap sebelumnya sehingga dapat digunakan dan dilihat halaman dari aplikasi tersebut oleh pengguna, pada tahapan ini pengguna dapat menggunakan aplikasi *Debt Note* yang telah dirancang di media handphone pengguna.

E. Testing

Tahap *Testing* merupakan tahap uji ke-20-kan aplikasi yang telah digunakan oleh pengguna, pada tahap ini perancang melakukan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mencari nilai dari kelayakan aplikasi *Debt Note* yang telah dirancang melalui penilaian pengguna.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Empathize

Tahap *Empathize* yang dilakukan oleh perancang adalah melakukan observasi dan wawancara diberbagai toko di daerah pentur diantaranya toko ari, tedi, edi, dan lasmi. Pada tahap observasi, perancang melakukan pengamatan secara langsung dan melakukan sesi wawancara secara langsung, dengan poin pertanyaan mengenai hal yang sering membuat susah pemilik toko dalam melakukan kegiatannya dan harapan pemilik toko kedepannya.

B. Define

Tahap *Define* merupakan tahap lanjutan setelah menganalisis permasalahan dan keinginan pemilik toko, di tahap ini perancang membuat user pesona. User pesona digunakan untuk mengetahui detail dari pemilik toko, mulai dari person information, about, goals, dan frustration dalam permasalahan yang dihadapi. User pesona didapatkan melalui data observasi beserta wawancara oleh pemilik toko. Berikut user persona dari pemilik toko didaerah pentur.



Gambar 2. User Pesona

C. Ideate

Tahap *Ideate* adalah tahap dimana perancang membuat desain awal (wireframe) dari aplikasi *Debt Note* yang akan dikembangkan. Ditahap ini perancang juga mendesain fitur-fitur yang diinginkan oleh pengguna seperti fitur Login, fitur Register, fitur Reset Password, fitur Home, fitur Insert Data, fitur Data, fitur Detail, fitur Pay, fitur Profil, dan fitur Help. Berikut wireframe yang telah didesain oleh perancang sebagai berikut:



Gambar 3. Wireframe

D. Prototipe

Tahap Prototipe ditahap ini pengguna sudah dapat melihat tampilan halaman dari aplikasi *Debt Note* dan menggunakannya. Aplikasi *Debt Note* terdapat 22-28-aman (frame) diantaranya, Halaman Splash Screen, Halaman Login, Halaman Register, Halaman Reset Password, Halaman Home, 4 Halaman Insert Data, Halaman Data, 2 Halaman Detail, Halaman Pay, Halaman Profil, 8 Halaman Help.

1. Halaman Splash Screen, Login, Register, Reset Password

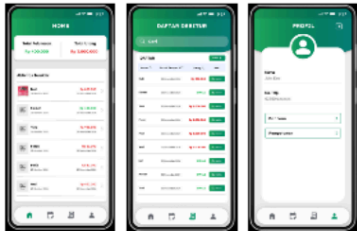


Gambar 4. User Interface Splash Screen, Login, Register, Reset Password

Halaman Splash Screen merupakan halaman awal aplikasi yang menampilkan logo dan versi dari sistem *Debt Note* yang dirancang. Halaman login merupakan syarat awal dalam menjalankan sistem *Debt Note*, pada halaman ini pengguna diwa-11-kan mengisi username dan password yang sudah terdaftar untuk masuk ke dalam sistem *Debt Note*. Jika pengguna belum memiliki username dan password, pengguna dapat masuk melalui akun google. Pengguna juga dapat melakukan pendaftar-21-melalui button 'Belum punya akun?'. Halaman Register, merupakan halaman khusus bagi

pengguna yang belum memiliki akun untuk masuk ke dalam sistem *Debt Note*. Pada halaman ini pengguna diwajibkan mengisi form email, username dan password. Pada halaman ini juga terdapat button Sudah punya akun? untuk kembali ke Halaman login. Halaman Reset Password adalah halaman khusus untuk pengguna yang ingin mengamankan password akun pribadi agar dapat menghindari tindakan kejahatan akun atau lupa akan password.

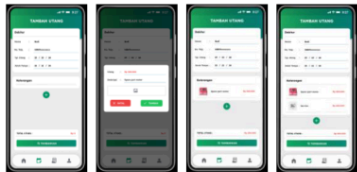
2. Halaman Home, Data, Profil



Gambar 5. User Interface Home, Data, Profil

Halaman Home merupakan halaman utama dari sistem *Debt Note*, pada halaman ini mencakup Jumlah Pelunasan, Jumlah Utang dan Aktivitas Terakhir. Pada halaman home terdapat navigasi utama dari sistem *Debt Note* diantaranya navigasi home, navigasi insert data, navigasi riwayat dan navigasi profil. Halaman data adalah halaman yang berisi list dari peminjam, pada halaman ini terdapat fitur filter yang berfungsi untuk mempermudah pencarian riwayat peminjaman mulai dari yang lunas dan yang belum lunas. Pada halaman ini terdapat button bayar yang digunakan untuk pengguna jika peminjam sudah ingin mengembalikan peminjamannya. Halaman Profil merupakan halaman yang menyediakan identitas dari pengguna sistem *Debt Note*, pada halaman ini terdapat identitas nama beserta telepon yang dapat ditampilkan.

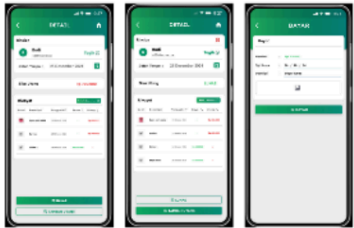
3. Halaman Insert Data



Gambar 6. User Interface Insert Data

Halaman insert Data ialah halaman terpenting bagi pengguna sistem *Debt Note*, pada halaman ini pengguna dapat mencatat data peminjam dengan cara menekan button tambahkan dan mengisi jumlah utang beserta deskripsi.

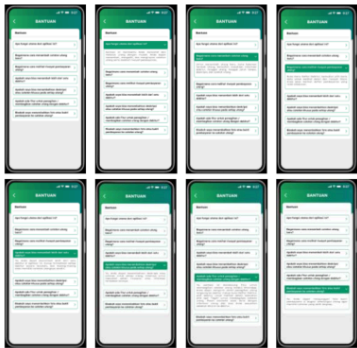
4. Halaman Detail, Pay



Gambar 7. User Interface Detail, Pay

Halaman detail salah satu halaman yang penting bagi pengguna, pada halaman ini pengguna dapat mengetahui data peminjam dan jatuh tempo peminjaman, sehingga pengguna dapat memberitahu tanggal jatuh tempo peminjam. Di halaman ini juga tersedia button bayar sebagai tahap pembayaran (melunasi) dan button tambah utang, untuk melakukan peminjaman lagi. Halaman Pay sering disebut halaman yang paling umum dijumpai pengguna dalam melakukan transaksi, disediakannya halaman ini, untuk mencatat pelunasan peminjaman dan pembayaran peminjaman.

5. Halaman Help



Gambar 8. User Interface Help

Halaman Help merupakan halaman yang disediakan perancang sistem *Debt Note* untuk pengguna agar dapat bertanya mengenai fitur atau bagaimana penggunaan sistem *Debt Note*.

E. Testing

Tahapan *Testing* adalah tahap akhir, dimana perancang melakukan tahap pengujian. Pada tahapan ini perancang menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dimana responden akan ditujukan dalam pemberian feedback. Pada

perancangan ini jumlah responden yang akan diujikan berjumlah 5 orang. Responden disuruh untuk mengisi kuisioner dengan 10 pertanyaan dan memberikan penilaian dalam skala tertentu. Jawaban dari responden di tunjukan berdasarkan 5 skala, dengan ketentuan skala 1 merupakan penilaian responden 'sangat tidak setuju' hingga skala 5 merupakan 'sangat setuju'. Berikut merupakan daftar kuisioner yang telah dibuat perancang yang diajukan kepada responden:

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

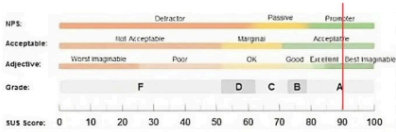
Adapun penilaian responden dari penguji aplikasi Debt Note:

Tabel 2. Hasil Penilaian Responden											
Usia	JK	Skor Asli									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
19	L	4	2	4	3	4	2	4	2	2	4
25	L	4	3	4	1	3	2	4	3	3	2
27	L	4	2	4	2	4	3	3	3	3	1
30	P	3	2	4	3	3	1	3	4	3	3
23	P	4	2	4	2	4	1	4	3	4	4

Pada metode SUS, penilaian yang telah diperoleh kemudian diolah dengan format untuk pertanyaan ganjil, maka skor dari responden akan di tambah 1. Sedangkan

pertanyaan genap akan dikurangi 5, dengan syarat hasil nilai diubah menjadi positif. Berikut merupakan tabel perolehan hasil pengujian SUS:

Tabel 3. Perolehan Hasil Pengujian SUS											
Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai Jumlah (x 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
5	3	5	2	5	3	5	3	3	1	35	87,5
5	2	5	4	4	3	5	2	4	3	37	92,5
5	3	5	3	5	2	4	2	4	4	37	92,5
4	3	5	2	4	4	4	1	4	2	33	82,5
5	3	5	1	5	4	5	2	5	1	38	95
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											90



Gambar 9. Hasil Presentase Pengujian SUS

Berdasarkan hasil pengujian skor SUS pada aplikasi Debt Note memperoleh rata-rata penilaian kelayakan dengan 90 poin dengan tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi yang telah dibuat tergolong ke dalam kategori Excellent atau Sangat Baik.

IV. KESIMPULAN

Dari penjelasan yang telah dijelaskan di atas, dapat ditarik kesimpulan diantaranya:

1. Fokus pada pencatatan utang dan pelunasan berbasis digital, yang dirancang untuk mempermudah pemilik toko dalam pengelolaan data.
2. Penggunaan metode Design Thinking dapat memastikan penyempurnaan aplikasi berdasarkan tahapan yang digunakan (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing) dan dapat berorientasi pada kebutuhan pengguna.
3. Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang sederhana mempermudah pemahaman pengguna.
4. Berdasarkan pengujian dengan metode System Usability Scale (SUS), aplikasi Debt Note memperoleh skor rata-rata 90, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini termasuk dalam kategori Excellent atau sangat baik sehingga dinyatakan layak digunakan.

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.sisfokomtek.org

Internet Source

9%

2

publishing-widyagama.ac.id

Internet Source

1%

3

Submitted to Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya

Student Paper

1%

4

Reza Wahyudi, Randi Rian Putra, Sri Wahyuni.
"Perancangan Desain UI & UX Aplikasi
Berbasis Android Dengan Menggunakan
Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan
Penjualan Pada Mie Ayam Mas Legid",
INTECOMS: Journal of Information Technology
and Computer Science, 2025

Publication

1%

5

journal.stmiki.ac.id

Internet Source

1%

6

salamadian.com

Internet Source

1%

7

Abiyyu Ardani, Sri Wahyuni, Randi Rian Putra.
"USAP (Uangin Sampah) : Desain Prototipe
Pengguna Aplikasi Android Untuk
Pengelolaan Sampah Sisa Makanan", Jurnal
Minfo Polgan, 2025

Publication

1%

8

Desti Mualfah, Taufiq Kamal Saputra, Rahmad
Firdaus. "Analisis dan Perancangan Ulang
User Interface dan User Experience Sistem
Informasi Kuliah Online Universitas

1%

Muhammadiyah Riau Menggunakan Metode Design Thinking", JURNAL FASILKOM, 2025

Publication

-
- | | | |
|--|---|--|
| <div style="background-color: #800080; color: white; display: inline-block; width: 30px; height: 30px; text-align: center; line-height: 30px;">9</div> | <p>Ratna Nur Fadilah, Dhian Sweetania.
"PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX
APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN
MENGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING", Jurnal Ilmiah Teknik, 2023</p> <p>Publication</p> | <div style="font-size: 2em;">1</div> % |
|--|---|--|
-
- | | | |
|---|---|--|
| <div style="background-color: #808000; color: white; display: inline-block; width: 30px; height: 30px; text-align: center; line-height: 30px;">10</div> | <p>Alvine Candra, Pristi Sukmasetya, Purwono
Hendradi. "Perancangan UI/UX aplikasi
berbasis mobile Menggunakan Metode
Design Thinking study khusus SISFO SKPI
UNIMMA", TelKa, 2023</p> <p>Publication</p> | <div style="font-size: 2em;"><1</div> % |
|---|---|--|
-
- | | | |
|---|--|--|
| <div style="background-color: #000080; color: white; display: inline-block; width: 30px; height: 30px; text-align: center; line-height: 30px;">11</div> | <p>Ilham Firman Ashari, Rahmat Rizky
Muharram. "PENGEMBANGAN ANTARMUKA
PENGGUNA KOLEPA MOBILE APP
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING
DAN SYSTEM USABILITY SCALE", JSil (Jurnal
Sistem Informasi), 2022</p> <p>Publication</p> | <div style="font-size: 2em;"><1</div> % |
|---|--|--|
-
- | | | |
|---|---|--|
| <div style="background-color: #000080; color: white; display: inline-block; width: 30px; height: 30px; text-align: center; line-height: 30px;">12</div> | <p>Ahnaf Ikhsandi, Husni Laili, Junaidi Akbar,
Yoyon Efendi. "Penerapan Metode Design
Thinking Pada Perancangan Website SMKN 1
Tambang", TelKa, 2022</p> <p>Publication</p> | <div style="font-size: 2em;"><1</div> % |
|---|---|--|
-
- | | | |
|---|--|--|
| <div style="background-color: #ff0000; color: white; display: inline-block; width: 30px; height: 30px; text-align: center; line-height: 30px;">13</div> | <p>Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi
Swasta Indonesia II</p> <p>Student Paper</p> | <div style="font-size: 2em;"><1</div> % |
|---|--|--|
-
- | | | |
|---|--|--|
| <div style="background-color: #800080; color: white; display: inline-block; width: 30px; height: 30px; text-align: center; line-height: 30px;">14</div> | <p>core.ac.uk</p> <p>Internet Source</p> | <div style="font-size: 2em;"><1</div> % |
|---|--|--|
-
- | | | |
|---|--|--|
| <div style="background-color: #800080; color: white; display: inline-block; width: 30px; height: 30px; text-align: center; line-height: 30px;">15</div> | <p>eprints.utdi.ac.id</p> <p>Internet Source</p> | <div style="font-size: 2em;"><1</div> % |
|---|--|--|
-
- | | | |
|---|--|--|
| <div style="background-color: #008080; color: white; display: inline-block; width: 30px; height: 30px; text-align: center; line-height: 30px;">16</div> | <p>jurusan.tik.pnj.ac.id</p> <p>Internet Source</p> | <div style="font-size: 2em;"><1</div> % |
|---|--|--|
-

17 Ika Arthalia Wulandari, Mujito, Budi Asmanto. <1 %
"Implementasi Metode Design Thinking dalam
Perancangan UI/UX Aplikasi Menabung",
Jurnal Ilmiah Sistem Informasi (JISI), 2025
Publication

18 Reza Syafrizal, Jessica Aulia Sheril Pulungan, <1 %
Putri Yanti. "Perancangan UI/UX Website
Pemesanan untuk Meningkatkan User
Experience dalam Studi Kasus Rice Bowl by:
Burin", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence
and Digital Business, 2025
Publication

19 www.lokerbali.id <1 %
Internet Source

20 Norma Novika, Perdana Suteja Putra, Rizqa <1 %
Amelia Zunaidi, Sri Hidayati, Hawwin
Mardhiana, Huki Chandra, Ali Akbar Nafis.
"User Interface and User Experience Design
for TUS Mart Sales Report Dashboard Using
Design Thinking Method", INOVTEK Polbeng -
Seri Informatika, 2024
Publication

21 Submitted to Universitas Brawijaya <1 %
Student Paper

22 e-journal.unipma.ac.id <1 %
Internet Source

23 Amron Akhsanul 'Arif, Devi Afriyantari Puspa <1 %
Putri. "Perancangan Dan Implementasi Web
Penjualan Pada Toko Juragan Laptop Second
Pati", Emitor: Jurnal Teknik Elektro, 2023
Publication

24 digilib.iain-palangkaraya.ac.id <1 %
Internet Source

25 ejournal.itn.ac.id <1 %
Internet Source

26

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

27

Risty Farentina, Seftin Fitri Ana Wati, Nambi Sembilu. "UI/UX Design of Kiddy Rent Marketplace Application Using the User-Centered Design Method", bit-Tech, 2025

Publication

<1 %

28

Fauzi Bayu Hendrawan, Fathoni Mahardika, Deris Santika. "Penerapan Metode Prototype pada Sistem Pemesanan Jasa dan Produk Berbasis Mobile Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan dan Memperluas Jangkauan Layanan", Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi, 2024

Publication

<1 %

29

Seila Tazkiyah, Aridhanyati Arifin. "Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma", Jurnal Teknologi Terpadu, 2022

Publication

<1 %

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off