



Perancangan UI/UX Prototype Sistem Informasi Pendataan Tamu di Sebuah Perusahaan Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking

Adi Subekti¹, Firammon Syakti²

¹⁻² Universitas Bina Darma, Indonesia

Alamat : Jl. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan

Email: subectyadi@gmail.com¹ firmamon@binadarma.ac.id²

Korespondensi penulis : subectyadi@gmail.com

Abstract. Guest data collection is an important administrative activity in supporting the management of visitor information in a company. However, the manual guest data collection process often causes various obstacles, such as recording errors, difficulty in searching for data, and ineffective reporting processes. This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) prototype for a website-based Guest Data Collection Information System using the Design Thinking method. The Design Thinking method was chosen because it is oriented towards user needs through five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection was carried out through observation and identification of user needs for the guest data collection system. The results of the study are an interface prototype designed using Figma, consisting of a login page, dashboard, guest data collection, guest data, and reports. The resulting prototype is expected to provide an overview of a system that is easier to use, has clear navigation, and supports the guest data collection process more effectively. This research can be a reference in the development of a guest data collection information system in the next implementation stage.

Keywords: UI/UX, Prototype, Information System, Guest Data Collection, Design Thinking.

Abstrak. Pendataan tamu merupakan salah satu aktivitas administratif yang penting dalam mendukung pengelolaan informasi kunjungan pada suatu perusahaan. Namun, proses pendataan tamu yang masih dilakukan secara manual sering menimbulkan berbagai kendala, seperti kesalahan pencatatan, kesulitan pencarian data, serta proses pelaporan yang kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) prototype Sistem Informasi Pendataan Tamu berbasis website menggunakan metode Design Thinking. Metode Design Thinking dipilih karena berorientasi pada kebutuhan pengguna melalui lima tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan identifikasi kebutuhan pengguna terhadap sistem pendataan tamu. Hasil penelitian berupa prototype antarmuka yang dirancang menggunakan Figma yang terdiri dari halaman login, dashboard, pendataan tamu, data tamu, dan laporan. Prototype yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan gambaran sistem yang lebih mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, serta mendukung proses pendataan tamu secara lebih efektif. Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem informasi pendataan tamu pada tahap implementasi selanjutnya.

Kata Kunci: UI/UX, Prototype, Sistem Informasi, Pendataan Tamu, Design Thinking.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong berbagai organisasi untuk melakukan transformasi digital dalam mendukung kegiatan operasional dan administrasi [1]. Salah satu aktivitas yang masih banyak dilakukan secara konvensional adalah proses

pendataan tamu. Pada banyak perusahaan, pencatatan identitas tamu masih dilakukan menggunakan buku tamu sehingga berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan seperti kehilangan data, kesalahan pencatatan, dan kesulitan dalam proses pencarian informasi [2].

Penggunaan sistem informasi berbasis website dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan data tamu [3]. Selain membantu proses penyimpanan dan pencarian data, sistem informasi juga dapat mempermudah proses pembuatan laporan kunjungan secara lebih cepat dan terstruktur [4].

Dalam pengembangan sistem informasi, aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX) menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan penggunaan sistem [5]. UI berfokus pada tampilan visual yang digunakan pengguna saat berinteraksi dengan sistem, sedangkan UX berfokus pada pengalaman pengguna selama menggunakan sistem [6]. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Salah satu metode yang banyak digunakan dalam perancangan UI/UX adalah Design Thinking. Metode ini berorientasi pada pengguna dan terdiri dari lima tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test [7]. Melalui tahapan tersebut, pengembang dapat memahami kebutuhan pengguna sebelum menghasilkan solusi desain yang tepat [8].

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX Prototype Sistem Informasi Pendataan Tamu berbasis website menggunakan metode Design Thinking sehingga menghasilkan desain yang mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.1 RUMUSAN MASALAH

- a. Bagaimana menerapkan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX
- b. Bagaimana menghasilkan prototype yang sesuai dengan kebutuhan pengguna

1.2 TUJUAN PENELITIAN

- a. Menerapkan metode Design Thinking dalam proses perancangan UI/UX
- b. Menghasilkan prototype Sistem Informasi Pendataan Tamu berbasis website menggunakan Figma.
- c. Menghasilkan desain antarmuka yang mudah digunakan dan sesuai kebutuhan pengguna.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking sebagai pendekatan utama dalam perancangan UI/UX prototype. Metode ini dipilih karena sesuai untuk penelitian yang berfokus pada kebutuhan pengguna dan penyusunan solusi desain. Pada penelitian ini, proses perancangan dilakukan menggunakan Figma sebagai alat bantu pembuatan prototype.

2.1 Tahap Empathize

Tahap empathize dilakukan untuk memahami permasalahan yang dialami pengguna dalam proses pendataan tamu. Pada tahap ini, peneliti mengamati alur pendataan tamu yang masih dilakukan secara manual. Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan bahwa proses pencatatan tamu membutuhkan ketelitian karena data yang dicatat mencakup identitas tamu, asal instansi, tujuan kunjungan, dan waktu kedatangan. Permasalahan yang sering muncul adalah pencarian data membutuhkan waktu, penulisan dapat kurang jelas, dan laporan kunjungan tidak dapat langsung tersedia.

2.2 Tahap Define

Tahap define dilakukan dengan merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil pengamatan pada tahap empathize. Permasalahan utama yang ditemukan adalah belum adanya rancangan sistem pendataan tamu yang dapat membantu proses pencatatan, pengelolaan data, dan penyusunan laporan secara digital. Oleh karena itu, dibutuhkan rancangan UI/UX sistem berbasis website yang memiliki alur sederhana dan mudah digunakan oleh petugas.

2.3 Tahap Ideate

Tahap ideate dilakukan dengan menyusun ide solusi berdasarkan kebutuhan pengguna. Solusi yang dirancang berupa prototype sistem informasi pendataan tamu berbasis website. Fitur utama yang dirancang meliputi halaman login, dashboard, form pendataan tamu, data tamu, dan laporan. Setiap halaman dirancang agar memiliki fungsi yang jelas dan saling terhubung melalui navigasi yang mudah.

2.4 Tahap Prototype

Tahap prototype dilakukan menggunakan Figma. Pada tahap ini, rancangan antarmuka dibuat dalam bentuk high-fidelity prototype agar tampilan sistem terlihat mendekati bentuk aplikasi yang akan dikembangkan. Prototype menampilkan susunan

menu, komponen form, tabel data, tombol aksi, dan tampilan laporan. Hasil prototype ini digunakan sebagai gambaran awal sebelum sistem dikembangkan ke tahap implementasi.

2.5 Tahap Test

Tahap test pada penelitian ini dilakukan dalam bentuk peninjauan rancangan prototype. Pengujian belum menggunakan metode kuantitatif seperti System Usability Scale (SUS), karena penelitian hanya dibatasi sampai tahap perancangan desain. Peninjauan dilakukan untuk memastikan bahwa alur halaman, susunan menu, dan tampilan antarmuka sudah sesuai dengan kebutuhan awal pendataan tamu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil dari penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX Prototype Sistem Informasi Pendataan Tamu di Sebuah Perusahaan Berbasis Website. Penerapan metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada proses pendataan tamu, memahami kebutuhan pengguna, serta menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan aktivitas dan alur kerja pengguna. Melalui metode Design Thinking, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan, harapan, dan kendala yang dihadapi pengguna dalam proses pencatatan dan pengelolaan data tamu. Setiap tahapan Design Thinking, mulai dari empathize, define, ideate, prototype, hingga test, dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan desain antarmuka yang mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dengan demikian, penerapan metode Design Thinking pada penelitian ini menghasilkan rancangan prototype yang berfokus pada kebutuhan pengguna serta dapat menjadi acuan dalam pengembangan Sistem Informasi Pendataan Tamu berbasis website pada tahap selanjutnya. Berikut merupakan hasil dan pembahasan dari setiap tahapan yang telah dilakukan.

3.1 Hasil Tahapan Empathize

Hasil tahap empathize menunjukkan bahwa proses pendataan tamu secara manual masih memiliki beberapa keterbatasan. Petugas perlu mencatat data tamu secara langsung pada buku tamu, kemudian mencari kembali data tersebut apabila dibutuhkan. Cara ini kurang efektif karena bergantung pada kerapian pencatatan dan kondisi fisik dokumen.

Selain itu, proses rekap data kunjungan juga membutuhkan waktu karena data harus dihitung dan disusun secara manual.

3.2 Hasil Tahap Define

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, kebutuhan pengguna dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 1. Kebutuhan pengguna dan rancangan fitur

No	Kebutuhan Pengguna	Rancangan Fitur
1	pengguna membutuhkan halaman login untuk masuk ke sistem	Halaman login.
2	Pengguna membutuhkan ringkasan data kunjungan.	Dashboard.
3	Pengguna membutuhkan form untuk mencatat data tamu.	Form input data tamu.
4	Pengguna membutuhkan halaman data tamu untuk melihat daftar tamu.	Halaman data tamu.
5	Pengguna membutuhkan halaman laporan untuk melihat rekap kunjungan.	Halaman laporan.

Dari kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dirancang harus memiliki tampilan sederhana, alur navigasi jelas, serta memudahkan pengguna dalam melakukan pencatatan dan pengelolaan data tamu.

3.3 Hasil Tahap Ideate

Pada tahap ideate, solusi yang dihasilkan adalah rancangan prototype sistem informasi pendataan tamu berbasis website. Rancangan ini tidak langsung dibuat dalam bentuk aplikasi, tetapi disusun terlebih dahulu sebagai desain antarmuka menggunakan Figma. Ide utama dari rancangan ini adalah menyediakan tampilan sistem yang mudah digunakan oleh petugas dalam mencatat, melihat, dan merekap data tamu.

No	Menu	Fungsi
----	------	--------

1	login	Digunakan untuk masuk ke sistem.
2	Dashboard	Menampilkan ringkasan informasi pendataan tamu.
3	Pendataan tamu	Digunakan untuk menginput data tamu.
4	Data tamu	Menampilkan daftar data tamu yang telah dicatat.
5	Laporan	Menampilkan rekap data kunjungan tamu.

3.4 User flow

User Flow menggambarkan alur interaksi pengguna saat menggunakan Sistem Informasi Pendataan Tamu berbasis website. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah yang dilakukan pengguna mulai dari mengakses sistem hingga proses pendataan tamu selesai dilakukan.

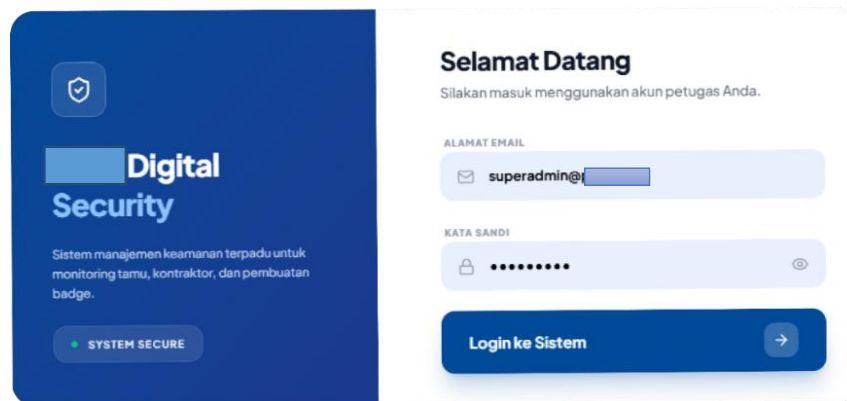
User flow dirancang untuk menggambarkan alur pengguna saat menggunakan prototype. Alur dimulai dari halaman login, kemudian pengguna masuk ke dashboard. Setelah itu, pengguna dapat memilih menu pendataan tamu untuk menginput data, melihat daftar data tamu, atau membuka halaman laporan.

Alur tersebut dibuat sederhana agar pengguna dapat memahami proses penggunaan sistem tanpa membutuhkan banyak tahapan. Dengan user flow yang jelas, proses perancangan prototype menjadi lebih terarah karena setiap halaman memiliki fungsi yang saling berhubungan.

3.5 Hasil Tahap Prototype

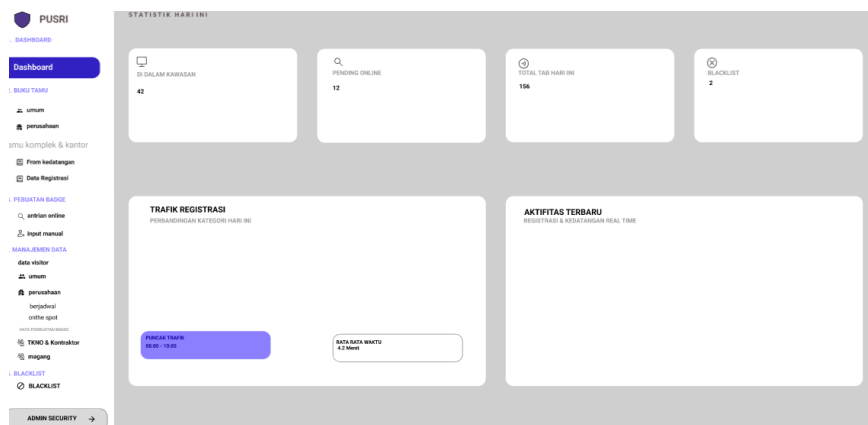
Prototype dibuat menggunakan Figma dalam bentuk high-fidelity design. Rancangan ini menggambarkan tampilan sistem secara visual, mulai dari warna, ikon, layout, form input, tabel data, hingga tombol navigasi. Berikut adalah halaman utama yang dirancang dalam prototype.

a) Halaman Login



Gambar 1 Halaman login

b) Halaman Dashboard



Gambar 2 Dashboard

c) Halaman pendataan tamu

n) dengan cepat dan akurat

IDENTITAS PENGGUNA

JENIS IDENTITAS: PILIH IDENTITAS (dropdown arrow)

NOMOR IDENTITAS: contoh : 1234

NAMA LENGKAP VISITOR: Masukkan nama sesuai kartu identitas

TUJUAN KUNJUNGAN (DEPARTEMEN / ORANG): Siapa atau departemen mana yang ingin ditemui

ALASAN KUNJUNGAN: Keperluan atau alasan berkunjung ke kawasan pasar

PEMBERIAN AKSES BADGE: INPUT NOMOR BADGE

Riset form

SUBMIT & PRINT

Gambar 3 Form Pengisian data

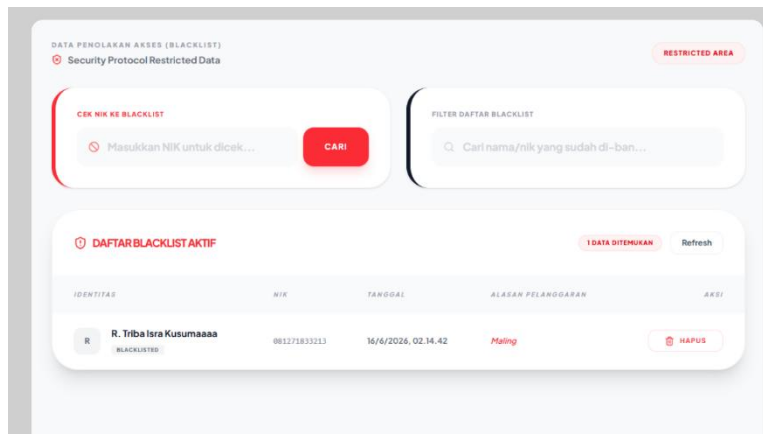
Semua 7 Menunggu 3 Diproses 2 Selesai 1 Ditolak 1

NO	NAMA TAMU	INSTANSI / PERUSAHAAN	WAKTU KEDATANGAN	JUMLAH	KEPERLUAN	STATUS
1	Onthespot Agus Setiawan	PT. Pertamina	19 Jun 2026 - 19.12	2	Pertemuan dengan manajer operasional	Menunggu
2	Onthespot Fitri Handayani	CV. Cahaya Mandiri	19 Jun 2026 - 18.47	1	Pengambilan dokumen kontrak	Diproses
3	Onthespot Rudi Hartono	Dinas Perhubungan	19 Jun 2026 - 18.22	4	Survei fasilitas parkir	Menunggu
4	Onthespot Lina Susanti	PT. Bank BRI	19 Jun 2026 - 17.52	1	Verifikasi data nasabah	Selesai
5	Onthespot Bambang Prasetyo	Yayasan Peduli	19 Jun 2026 - 17.22	3	Diskusi program CSR	Diproses
6	Onthespot Yuni Rahayu	PT. Telkom Indonesia	19 Jun 2026 - 16.52	2	Pengecekan jaringan internet	Menunggu
7	Onthespot	CV. Rintis Alami	19 Jun 2026 -	1	Penawaran jasa	Ditolak

Gambar 4 Data yang masuk

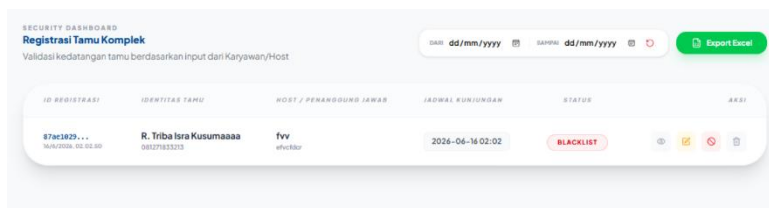
Menampilkan 7 dari 7 data tamu onthespot

d) Halaman Blacklist



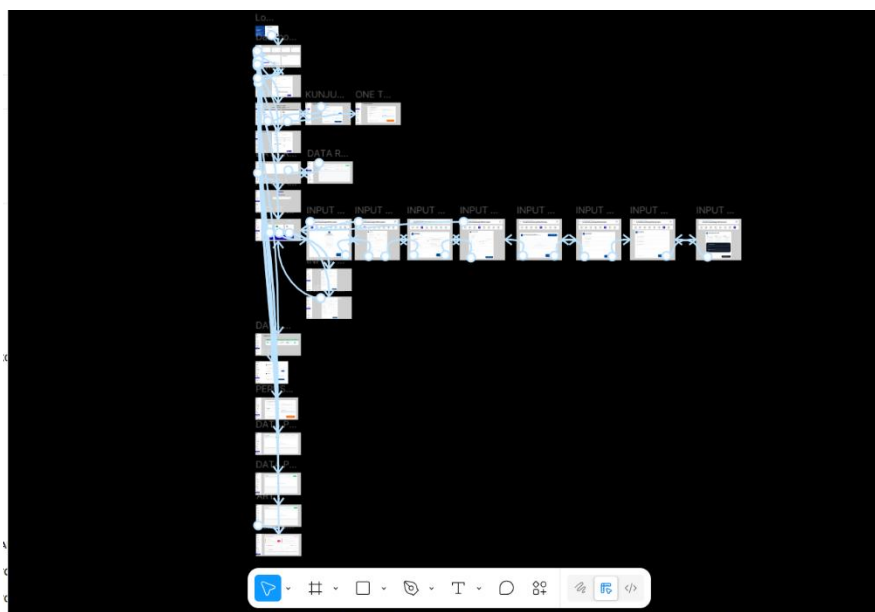
Gambar 5 Halaman Blacklist

e) Data yang diblackli



Gambar 6 User di blacklist

3.5 Implementasi pada figma



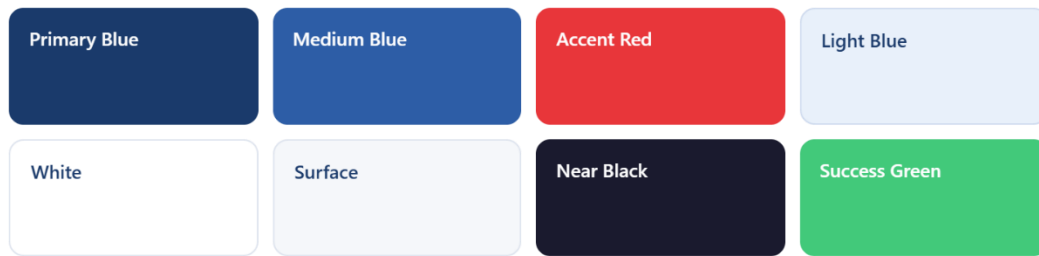
Gambar 7 Prototype pada figma

Implementasi prototype dilakukan menggunakan Figma karena aplikasi ini mendukung proses perancangan antarmuka pengguna secara digital, mulai dari pembuatan desain tampilan, hingga pembuatan prototype interaktif. Figma dipilih karena menyediakan berbagai fitur yang memudahkan proses desain, seperti pengaturan komponen, penggunaan warna, ikon, tipografi, serta pengaturan tata letak halaman. Selain itu, fitur prototyping pada Figma memungkinkan setiap halaman saling terhubung sehingga pengguna dapat mencoba alur sistem seperti menggunakan website yang sesungguhnya.

Setiap halaman dirancang dengan tampilan yang sederhana dan mudah dipahami oleh petugas keamanan sebagai pengguna utama sistem. Menu navigasi ditempatkan secara konsisten pada setiap halaman sehingga pengguna dapat berpindah menu dengan mudah tanpa mengalami kebingungan. Selain itu, penggunaan tombol, form input, tabel data, ikon, dan warna dibuat seragam pada seluruh halaman untuk menjaga konsistensi tampilan serta meningkatkan kenyamanan pengguna saat mengoperasikan sistem. Dengan adanya prototype ini, alur proses pendataan tamu mulai dari pencatatan data, pembuatan badge, pengelolaan data, hingga pengawasan melalui fitur blacklist dapat divisualisasikan dengan lebih jelas sebelum sistem dikembangkan menjadi aplikasi yang sebenarnya.

2.6 Pemilihan warna

Pemilihan warna dilakukan agar tampilan website terlihat rapi, nyaman dibaca, dan sesuai dengan fungsi sistem. Warna yang digunakan dalam desain sebaiknya tidak terlalu ramai agar pengguna dapat fokus pada informasi utama yang ditampilkan. Dalam perancangan UI/UX, warna memiliki peran penting untuk membedakan elemen, memberikan penekanan pada tombol tertentu, dan membuat tampilan sistem terlihat lebih konsisten.



Gambar 8 pemilihan warna

3.2 Pembahasan

a) Halaman login

Halaman login ini sebagai akses awal bagi admin sebelum masuk ke sistem. Pada halaman ini, admin perlu memasukkan username dan password yang telah terdaftar. login berhasil, sistem akan mengarahkan admin ke halaman dashboard sebagai halaman utama.

b) Halaman Dashboard

Pada dashboard, admin dapat melihat ringkasan informasi dan mengakses menu-menu utama, seperti buku tamu, registrasi tamu, manajemen data, dan blacklist.

c) Pendataan Tamu

Pada halaman ini user mengisi data diri sesuai form yang telah disediakan. Data yang dapat diisi meliputi nama, nomor identitas atau nomor telepon, tujuan kedatangan, keperluan. Setelah data diisi, user dapat mengirimkan data tersebut agar tercatat di sistem.

d) Halaman Blacklist

Halaman blacklist dirancang untuk mencatat dan mengelola nomor badge tamu atau pekerja yang melakukan pelanggaran berat. Pelanggaran tersebut dapat berupa tindakan seperti pencurian, penyalahgunaan akses, atau pelanggaran lain yang telah ditentukan oleh perusahaan. Dengan adanya halaman ini, petugas keamanan dapat melakukan pengawasan terhadap tamu atau pekerja yang tidak diperbolehkan mendapatkan akses kembali.

e) Data yang di Blacklist

Pada tampilan tersebut terlihat ada data yang diblacklist oleh admin karena melakukan pelanggaran berat.

4. Kesimpulan Dan Saran

4.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX prototype Sistem Informasi Pendataan Tamu di sebuah perusahaan berbasis website menggunakan metode Design

Thinking. Perancangan dilakukan melalui lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil akhir dari penelitian ini berupa prototype desain yang dibuat menggunakan Figma, terdiri dari halaman login, dashboard, pendataan tamu, data tamu, dan laporan.

Prototype yang dirancang berfokus pada kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna dalam proses pendataan tamu. Penelitian ini tidak membahas implementasi sistem dalam bentuk aplikasi berbasis website, melainkan hanya berfokus pada perancangan desain antarmuka. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar awal untuk pengembangan sistem pendataan tamu pada tahap selanjutnya.

4.2 Saran

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan prototype ini menjadi sistem berbasis website yang dapat digunakan secara langsung. Selain itu, pengujian usability seperti System Usability Scale (SUS) dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna terhadap rancangan yang telah dibuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan artikel ini, mulai dari tahap penentuan topik, observasi, perancangan prototype, hingga penyelesaian penulisan jurnal. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam memberikan informasi, saran, dan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Tidak lupa, penulis berterima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan semangat serta motivasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi awal bagi pengembangan sistem pendataan tamu berbasis website pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.

- [2] M. J. Narizki, R. A. Widyanto, and N. A. Prabowo, “Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1127–1135, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3652.
- [3] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [4] M. R. Sulistyono, A. Setiawan, and N. Nuryanto, “Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Sistem E-Marketplace Berbasis Website,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1364–1376, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3534.
- [5] H. R. Sitorus, A. Ibrahim, Y. Utama, and H. Novianti, “Perancangan Prototype UI/UX Website Softcoffee Dengan Penerapan Metode Design Thinking,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 6, pp. 2744–2753, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i6.1881.
- [6] A. C. Billan, D. Kurniawan, A. Rifai, P. E. Sevtiyuni, and A. Meiriza, “Perancangan Prototype UI/UX Pada Pelacak Kendaraan Operasional Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 5, pp. 2596–2606, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i5.1843.
- [7] M. I. Salam, A. Setiawan, and P. Sukmasetya, “Perancangan UI/UX Pada Sistem Perpustakaan dengan Pendekatan Design Thinking,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 5, no. 2, 2024.
- [8] F. Ananta, T. Ridwan, and N. Heryana, “Perancangan UI/UX Point of Sale Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 4, pp. 1994–2004, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i4.1572.
- [9] M. F. Addhifa, T. N. Adi, and E. L. Thohiroh, “Perancangan dan Implementasi UI/UX Website Edukasi Kesehatan Balita Menggunakan Metode Design Thinking,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 1–13, 2024, doi: 10.30865/klik.v5i1.1961.
- [10] Y. Febriyanto, P. Sukmasetya, and M. Maimunah, “Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Rumah Sampah Digital Banjarejo,” *Journal of*

- Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 3, pp. 936–947, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i3.3135
- [11] R. W. Purwitasari, P. D. Y. Nainggolan, N. Rahmawati, F. D. Adhinata, and N. G. Ramadhan, “Perancangan UI/UX Webinar Booking Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Design Thinking,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 8, no. 6, p. 350, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3700.
- [12] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, “Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking,” *Teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i1.549.
- [13] N. T. Kusumaningdyah and S. Sukadi, “Pengembangan Desain UI/UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software,” *Journal of Software Engineering Ampera*, vol. 3, no. 3, 2022, doi: 10.51519/journalsea.v3i3.220.
- [14] N. B. S. Wibowo, “Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Berbasis Web,” *Jurnal Algoritma*, 2025.
- [15] N. N. Zazhemi, “Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile,” *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2025.