

Optimasi Desain UI/UX Aplikasi Pengelolaan Donasi Pada Yayasan S3 (Senyum Sinergi Sahabat) Menggunakan Metode Design Thinking

Fandhilah^{*1}, Ahmad Rifqi Zufar Althaf², Jacob Jockey Saputra³, Muhammad Taufan Akbar

^{1,2,3,4}Universitas Bina Sarana Informatika

Email: ¹fandhilah.fnd@bsi.ac.id, ²arifqiza@gmail.com, ³jacobjockey@gmail.com, ⁴taufan759@gmail.com

Abstrak

Yayasan S3 (Senyum Sinergi Sahabat) Indonesia adalah Yayasan yang bergerak di bidang sosial, dimana kegiatannya diantaranya adalah melakukan penggalangan donasi yang nantinya akan dikelola dan dipergunakan untuk berbagai tujuan yang bermanfaat bagi masyarakat seperti bantuan kemanusiaan dan tanggap bencana, bantuan pendidikan, bantuan kesehatan, bantuan pemberdayaan ekonomi dan bantuan-bantuan lainnya. Penggalangan donasi dalam komunitas atau lembaga sosial sangat penting untuk mendukung berbagai kegiatan sosial dan kemanusiaan, sehingga perlu adanya sebuah rancangan sistem informasi pengelolaan donasi agar tercipta transparansi penyaluran donasi sehingga akan meningkatkan kepercayaan para donator. Oleh karena itu perlu adanya desain atau rancangan UI/UX dari aplikasi tersebut sehingga nantinya bisa menghasilkan sebuah desain atau rancangan UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat membantu dalam membangun aplikasi sistem informasi pengelolaan donasi yang tepat guna dan *user friendly*. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan desain UI/UX aplikasi pengelolaan donasi dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena pendekatannya yang berpusat pada pengguna, memungkinkan identifikasi kebutuhan dan masalah pengguna secara mendalam, serta pengembangan solusi kreatif dan iteratif. Proses penelitian mengikuti lima tahapan utama *Design Thinking*: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil rancangan UI/UX pada aplikasi donasi yayasan S3 (Senyum Sinergi Sahabat) menghasilkan rancangan UI/UX yang intuitif dan mudah digunakan, namun ada potensi untuk perbaikan kecil agar pengalaman semua user lebih konsisten, hal ini dibuktikan dengan hasil dari system usability score (SUS) nya adalah 82, dimana SUS score dihitung dari skala 0-100, dan skor 82 menunjukkan bahwa usability platform tergolong sangat baik dan mengindikasikan pengalaman user yang sangat memuaskan dan efisien.

Kata kunci: Donasi, Prototipe, Design Thinking

Abstract

Yayasan S3 (Senyum Sinergi Sahabat) Indonesia is a foundation engaged in the social sector, where its activities include raising donations which will be managed and used for various purposes that are beneficial to the community such as humanitarian assistance and disaster response, education assistance, health assistance, economic empowerment assistance and other assistance. Raising donations in communities or social institutions is very important to support various social and humanitarian activities, so it is necessary to design a donation management information system in order to create transparency in the distribution of donations so that it will increase the trust of donors. Therefore, it is necessary to design or design UI / UX from the application so that later it can produce a UI / UX design or design that suits user needs and can help in building an appropriate and user friendly donation management information system application. This research aims to optimize the UI/UX design of donation management applications by applying the Design Thinking method. This method was chosen for its user-centered approach, enabling in-depth identification of user needs and problems, as well as creative and iterative solution development. The research process follows the five main stages of Design Thinking: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, and *test*. It is hoped that the results of the research can show that the application of the Design Thinking method has succeeded in increasing user involvement and satisfaction with the donation management application at the S3

Foundation. The UI/UX design results for the S3 Foundation (Senyum Sinergi Sahabat) donation application produced an intuitive and easy-to-use UI/UX design. However, there is potential for minor improvements to make the experience more consistent for all users. This is evidenced by the system usability score (SUS) result of 82, where the SUS score is calculated on a scale of 0-100. A score of 82 indicates that the platform's usability is classified as very good and suggests a highly satisfying and efficient user experience.

Keywords: *Donation, Prototype, Design Thinking*

1. PENDAHULUAN

Yayasan S3 (Senyum Sinergi Sahabat) adalah sebuah organisasi sosial yang berfokus pada pemberian bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan melalui berbagai program sosial. Salah satu program utama yayasan ini adalah pengelolaan donasi yang digunakan untuk mendanai berbagai kegiatan sosial seperti pendidikan, kesehatan, pemberdayaan ekonomi, dan bantuan kemanusiaan. Salah satu komponen krusial dalam lembaga sosial adalah keberadaan donatur. Hak-hak yang dimiliki oleh donatur mencakup akses terhadap informasi mengenai laporan pengelolaan dana, misi, kinerja, pengurus, serta perkembangan lembaga yang menerima donasi. (Amalia, 2017).

Berbagai dimensi kehidupan masyarakat telah mengalami pengaruh signifikan akibat kemajuan teknologi informasi, terutama dalam konteks digital. Hal ini mencakup dampak terhadap pelaksanaan praktik amil zakat dan kegiatan donasi. Selama pandemi COVID-19, jumlah donasi digital telah meningkat sebesar 72%, dengan platform seperti KitaBisa menjadi favorit 71% responden (Saepudin et al., 2023). Sebagai lembaga yang berdedikasi membantu mereka yang membutuhkan, Yayasan S3 (Senyum Sinergi Sahabat) merespon adanya perkembangan dunia digital dengan menuangkan inovasi berupa desain UI/UX pada aplikasi pengelolaan donasinya, dengan mengembangkan aplikasi donasi berbasis web diharapkan dapat memudahkan masyarakat berdonasi dan menerima informasi.

Pada jurnal penelitiannya Pratama dan Persada (Pratama & Persada, 2023), Dalam era globalisasi yang penuh dengan tantangan dan kemajuan teknologi informasi, Yayasan Dharma Jati perlu melakukan transformasi digital melalui pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Dana. Langkah ini akan mempercepat proses transaksi dan pencatatan data, meningkatkan efisiensi laporan arus kas keuangan, serta memperkuat transparansi dan akuntabilitas yayasan dalam penggunaan dana donasi. Selain itu, sistem ini juga akan mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi.

Menurut Irwanto dan Hocky (Dharma et al., 2023) Mengemukakan dalam jurnalnya bahwa "Dengan menggunakan teknologi untuk pengelolaan donasi, pengumpulan dan penyaluran donasi saat bencana menjadi lebih cepat. Sistem manajemen teknologi donasi (SIM) meningkatkan respons cepat, memastikan data yang akurat, dan meningkatkan koordinasi bantuan. Selain itu, teknologi ini memungkinkan pemantauan dan evaluasi program bantuan yang lebih efisien".

Menurut Kurniawan dan Rani (Kurniawan & Rani, 2022) pada penelitiannya menjelaskan bahwa, Aplikasi PeduliPanti dikembangkan dengan memperhatikan kenyamanan pengguna, khususnya dalam aspek desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Tujuan dari desain UI adalah untuk memfasilitasi interaksi pengguna dengan aplikasi melalui tampilan yang intuitif, sementara tujuan dari desain UX adalah untuk menciptakan pengalaman yang berhubungan dengan reaksi, persepsi, emosi, dan perilaku pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut.

Menurut ISO 9241-210:2019, pengalaman pengguna (UX) merupakan persepsi serta tanggapan dari pengguna yang dihasilkan dari penggunaan dan/atau antisipasi sistem, produk, atau layanan, dan UI atau user interface bermanfaat untuk menentukan semua komponen yang dimiliki sistem yang interaktif, sehingga UI dianggap sebagai perantara yang berguna untuk interaksi manusia dan komputer. (Christiawan Hartono & Setiyawati, 2023). Prinsip utama desain antarmuka adalah kejelasan, kesederhanaan, dan keseragaman. Pengalaman pengguna secara keseluruhan saat berinteraksi dengan barang atau jasa terdiri dari emosi dan interaksi, dan dirancang untuk memberikan pengalaman yang positif dan memuaskan. (Firdonsyah et al., 2023).

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya yang disajikan di atas, Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk Aplikasi Pengelolaan Donasi sebagai prototipe yang akan dijadikan acuan dalam pengembangan aplikasi pengelolaan donasi di Yayasan S3, dengan menggunakan metode Design Thinking. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi langkah-langkah penerapan metode Design Thinking dalam

pengembangan UI/UX, mengevaluasi efektivitas metode Design Thinking dalam meningkatkan kepuasan pengguna dan memberikan rekomendasi desain UI/UX.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking berhasil dalam mengidentifikasi permasalahan utama pada sistem parkir di Universitas Widyatama. Permasalahan yang ditemukan meliputi kurangnya otomatisasi dalam penyampaian informasi serta sistem pemantauan parkir bagi mahasiswa, dosen, dan pegawai. Setiap tahap dalam metode Design Thinking menghasilkan solusi-solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Solusi-solusi ini kemudian diimplementasikan dalam bentuk prototipe, yang menjadi dasar untuk pengembangan aplikasi M-Parkir. (Silvianti & Rizky Nova Wardani, 2023).

Dengan metode design thinking, optimasi desain UI/UX aplikasi pengelolaan donasi pada yayasan S3 (Senyum Sinergi Sahabat) dapat berjalan dengan terstruktur dan fokus pada kebutuhan pengguna.

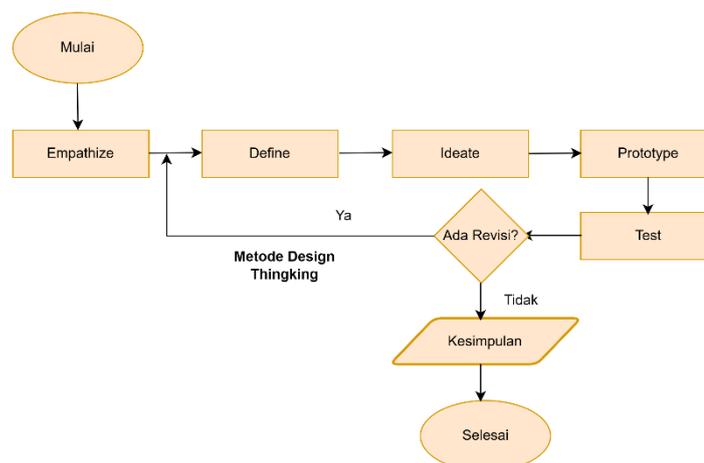
2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode Design Thinking. Design Thinking merupakan suatu proses yang berupaya untuk memahami pengguna, mempertanyakan asumsi yang ada, serta mendefinisikan kembali permasalahan guna menemukan strategi atau solusi alternatif. Selain itu, Design Thinking juga memberikan pendekatan yang berfokus pada solusi dalam upaya menyelesaikan masalah. (Hadafi & Herlambang, 2021).

Metode Design Thinking merupakan pendekatan desain yang berfokus pada manusia dalam upaya menyelesaikan permasalahan dan menciptakan inovasi. Proses ini dimulai dengan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan pengguna, diikuti dengan pengembangan ide-ide kreatif untuk solusi, pembuatan representasi dari solusi tersebut, serta pengujian hasil representasi guna memperoleh umpan balik. (Nur Wulandari et al., 2023). Design Thinking sangat membantu dalam mengatasi masalah yang tidak jelas atau tidak diketahui dengan mengutamakan empati untuk menemukan solusi yang efektif. Ini juga dapat menawarkan pendekatan berbasis solusi untuk menentukan kebutuhan pengguna yang sebenarnya (Aryani et al., 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Design Thinking merupakan metode kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu untuk menghasilkan solusi yang paling efisien dan efektif bagi permasalahan yang kompleks. Solusi yang dihasilkan tidak hanya berfokus pada aspek visual dan sensorik, tetapi juga mempertimbangkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. (Sari et al., 2020). Alur proses penelitian dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 2. Alur Proses pada Metode *Design Thinking*

3.1. Empathize

Tahapan awal yang dilakukan pada metode design thinking adalah tahapan empathize. Tahapan ini bertujuan untuk memahami pengguna dan masalah yang harus diselesaikan (Fandhilah et al., 2024). Pada tahapan ini dilakukan pembuatan research plan, mengumpulkan informasi internal terkait Yayasan

S3, membuat user interview question, melakukan user interview, memasukkan dan mengolah data user interview serta membuat empathy mapping. User research atau wawancara dilakukan pada 6 responden dengan kriteria sebagai berikut:

1. Berusia 15 sampai 40 tahun
2. Terbiasa menggunakan gadget
3. Terbiasa untuk beramal
4. Memiliki kepedulian terhadap sosial.

Tujuan utama dari pengumpulan data ini adalah untuk membantu memahami pandangan dan kebutuhantarget pengguna sebelum mendefinisikan pernyataan masalah dan melanjutkan ke tahap ideasi.



Gambar 3. Empathy Mapping

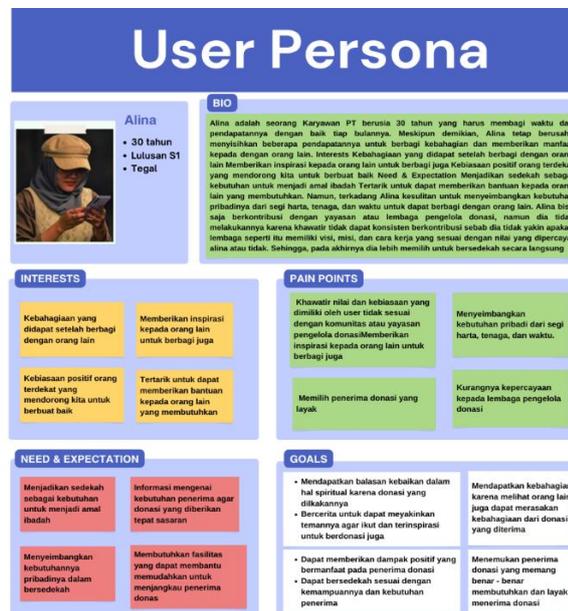
3.2. Define

Setelah menyelesaikan tahapan empathize langkah selanjutnya adalah tahap define. Pada tahap ini, peneliti mendefinisikan secara jelas permasalahan yang dihadapi pengguna serta mengidentifikasi peluang yang muncul dari keinginan dan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil riset di tahap empathize. Proses Define adalah prosedur untuk menemukan masalah utama yang akan membantu menyelesaikan masalah pengguna berdasarkan tahap empathize (Ayu & Wijaya, 2023)

Insigh statement yang diperoleh pada tahapan ini adalah user memiliki keyakinan kuat bahwa sedekah, baik rutin maupun spontan, membawa manfaat bagi penerima dan diri sendiri. Mereka selalu berusaha memastikan sedekah tepat sasaran, bermanfaat, dan tidak membebani kondisi keuangan pribadi. Namun, *user* sering menghadapi tantangan dalam menyeimbangkan kebutuhan kebutuhan pribadi, memilih penerima yang layak, dan mempercayai yayasan pengelola donasi. Meski yayasan dianggap sebagai penyalur yang baik, kekhawatiran tentang perbedaan nilai dan cara kerja membuat *user* ragu untuk berkontribusi secara konsisten. Meskipun jarang membagikan cerita tentang sedekah, *user* merasa senang ketika dampaknya positif dan tetap berharap bisa menginspirasi orang lain.

Sedangkan *problem statementnya* adalah pengguna ingin berdonasi secara tepat sasaran dan bermanfaat tanpa membebani kondisi keuangan pribadi tetapi mereka sering merasa ragu menyalurkan donasi melalui yayasan atau komunitas terpercaya karena khawatir akan perbedaan nilai, keyakinan, atau cara kerja yang mungkin tidak sejalan, sehingga mereka lebih memilih mencari penerima sedekah sendiri meskipun itu memakan waktu lebih banyak dan mengurangi dampak donasi.

Pada tahap define dibuat pula user persona. User persona dikembangkan dengan tujuan untuk memahami kebutuhan pengguna serta merancang produk yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. (Adeo & Muvid, 2023).



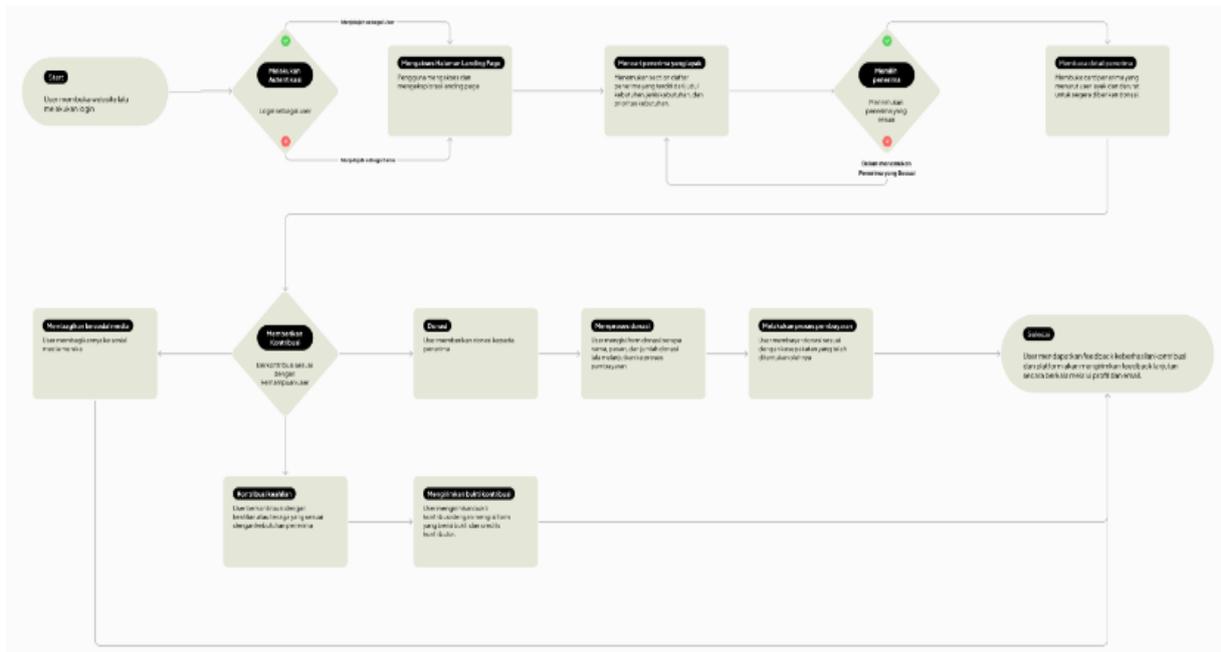
Gambar 4. User Persona

3.3. Ideate

Tahapan ketiga dalam metode Design Thinking adalah tahap ideate, di mana pada fase ini dihasilkan berbagai ide solusi yang dapat mengatasi permasalahan pengguna, yang selanjutnya akan direalisasikan dalam bentuk produk digital. (jurnal fandhilah content). Pada tahap ideate untuk menghasilkan solusi ide maka dapat dilakukan dengan "how might we". Dan didapatkan minimum viable product yaitu:

1. Fitur donasi dengan fleksibilitas sehingga user dapat berdonasi tidak hanya dengan uang saja namun bisa dengan tenaga, keahlian, & membagikan ke sosial media.
2. Skor prioritas pada setiap penerima untuk mengukur seberapa darurat bantuan yang dibutuhkan oleh penerima berdasarkan standar yang telah ditetapkan oleh yayasan S3.

Berikut adalah adalah hasil user flow pada tahapan ideate yaitu pada gambar 5. User flow berfungsi untuk ntuk membantu peneliti mendesain pengalaman pengguna yang mulus dan efisien.



Gambar 5. User Flow

Alur dari user flow adalah sebagai berikut:

1. Start: user membuka website dan login (hak akses ada 2 yaitu sebagai user dan hanya sebagai tamu, jika hak akses sebagai user maka melakukan login, jika hanya sebagai tamu maka tidak perlu melakukan login)
2. User mengakses halaman landing page,
3. User mencari penerima yang layak
4. User membaca detail penerima
5. User memberikan kontribusi bisa dengan memberikan donasi, kontribusi keahlian ataupun membagikan ke sosial media
6. Jika user memilih untuk kontribusi dalam bentuk memberi donasi maka selanjutnya user dapat memproses donasi kemudian melakukan proses pembayaran
7. Jika user memilih kontribusi dengan memilih kontribusi keahlian maka selanjutnya user bisa mengirimkan bukti kontribusi.

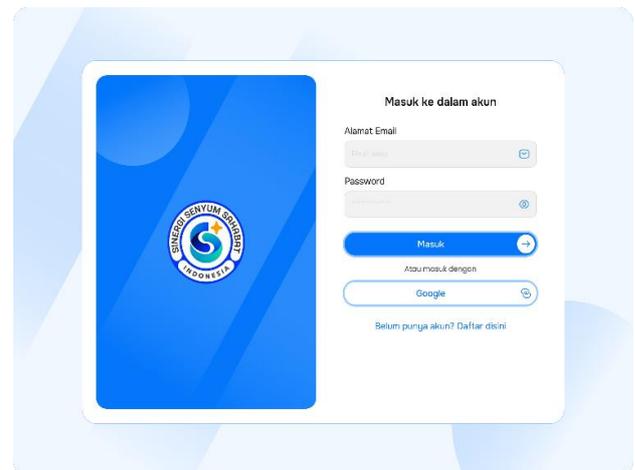
3.4. Prototype

Pada tahapan ini, peneliti mengkonkretkan ide solusi ke dalam bentuk mockup atau desain tampilan yang dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna. *Design* tersebut mencakup alur interaksi yang intuitif, memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan memahami fungsi utama, serta dapat menunjukkan berbagai aspek dari antarmuka dan interaksi yang dirancang.

Pada gambar 6 merupakan mockup untuk halaman daftar akun, halaman ini digunakan untuk user melakukan pendaftaran sebelum melakukan login. Gambar 7 merupakan halaman mockup login, pada halaman ini user akan memasukkan email dan password untuk bisa masuk ke halaman utama.

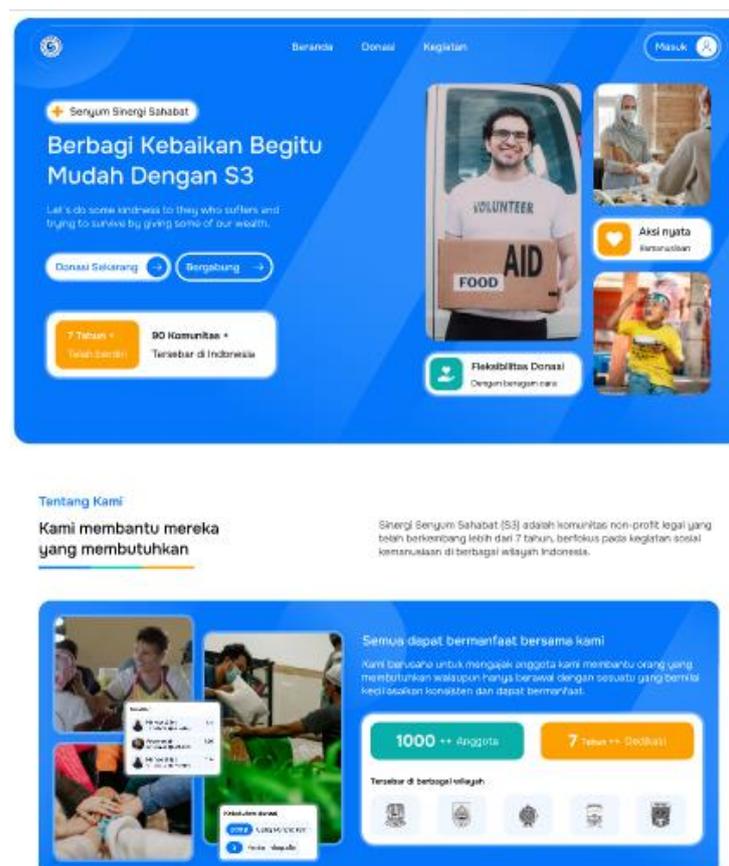


Gambar 6. Mockup Halaman Daftar Akun

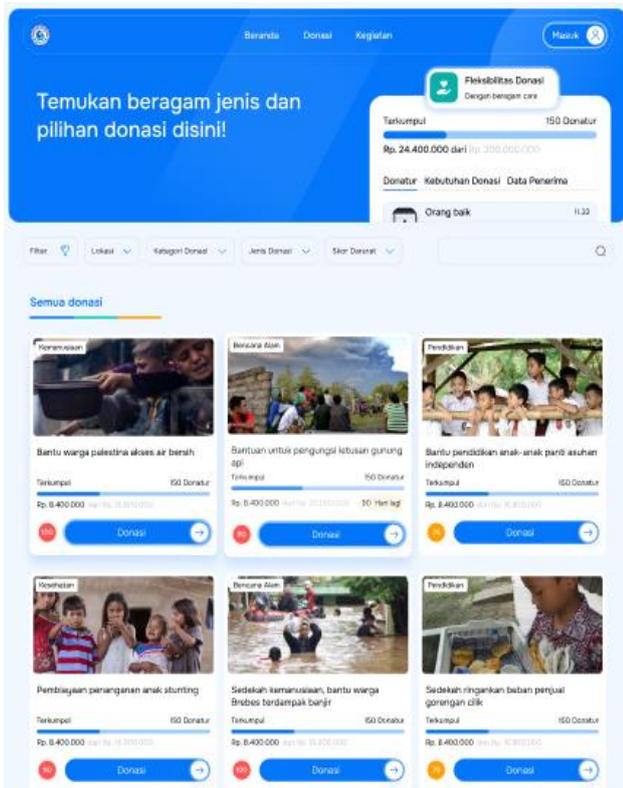


Gambar 7. Mockup Halaman Login

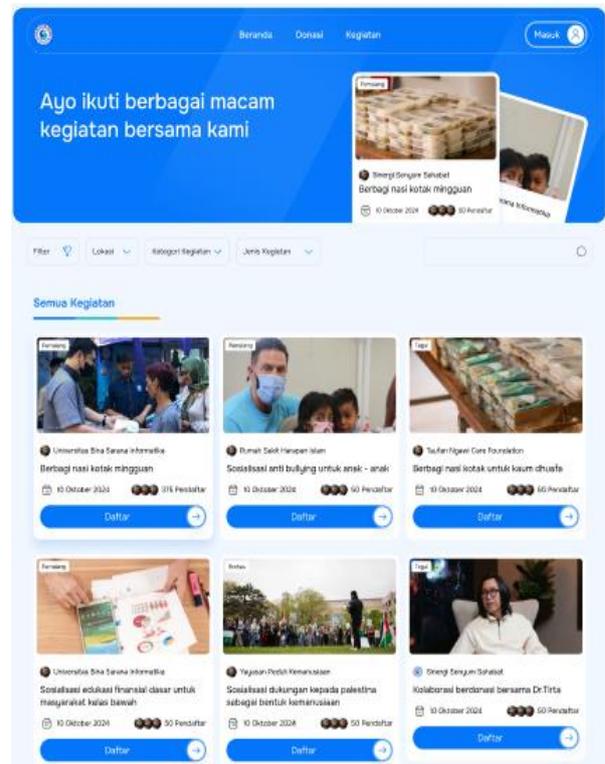
Prototype selanjutnya adalah halaman landing page yaitu pada gambar 8, pada halaman ini berisi tampilan utama dan tentang kami. Gambar 9 merupakan mockup halaman donasi, pada halaman ini menampilkan semua penggalangan donasi yang sedang berlangsung, dan bagi user yang ingin melakukan donasi bisa mengklik tombol donasi pada salah satu tampilan donasi yang dipilih.



Gambar 8. Mockup Halaman Landing Page

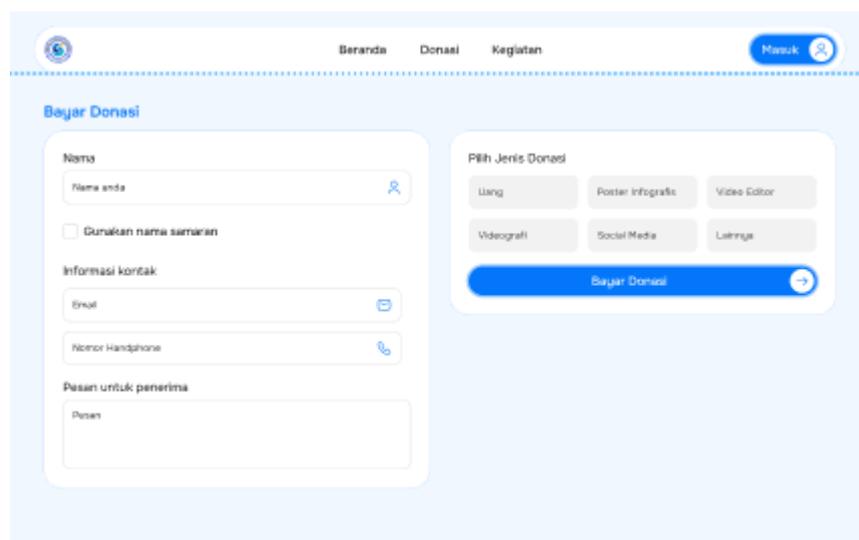


Gambar 9. Mockup Halaman Donasi



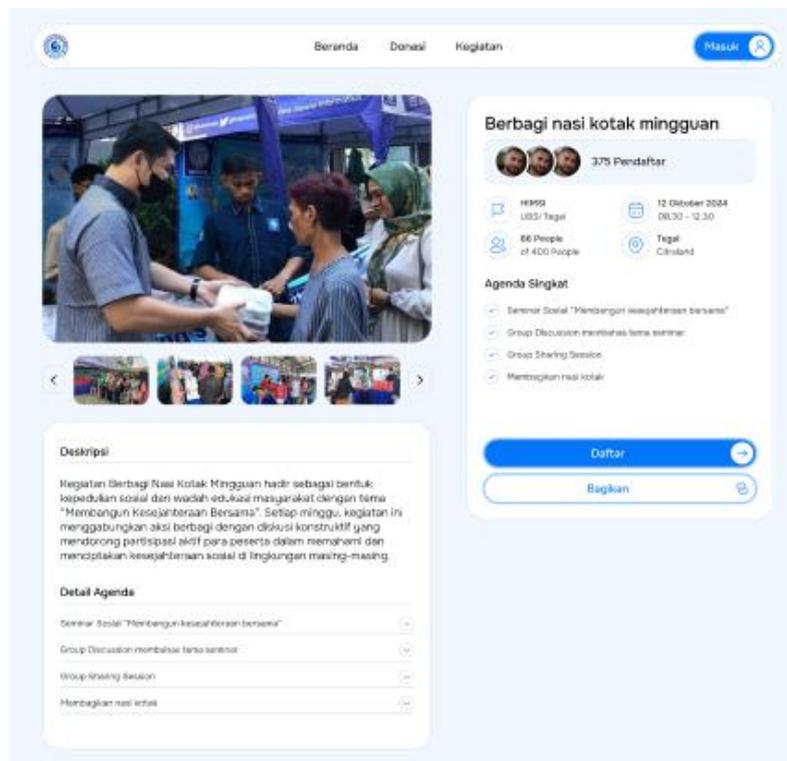
Gambar 10. Mockup Halaman Kegiatan

Pada gambar 10 merupakan tampilan mockup halaman kegiatan, pada halaman ini menampilkan semua kegiatan sosial yang akan dilaksanakan, user bisa berpartisipasi dalam kegiatan tersebut dengan cara mengklik tombol daftar pada salah satu pilihan kegiatan.



Gambar 11. Mockup Halaman Donasi Payment

Mockup halaman donasi payment pada gambar 11 merupakan halaman pembayaran donasi bagi user yang akan melakukan donasi dengan mengisi data diri dan memilih jenis donasi yang ingin diberikan. Sedangkan pada gambar 12 merupakan tampilan mockup halaman daftar kegiatan yang berisi tampilan kegiatan untuk user yang akan berpartisipasi dalam kegiatan sosial, partisipasi bisa dalam bentuk mengikuti aksi kegiatan ataupun menyebarkan informasi kegiatan sosial yang akan dilaksanakan.



Gambar 11. Mockup Halaman Daftar Kegiatan

3.5. Test

Tahapan terakhir dari metode design thinking adalah melakukan test/pengujian. Tahap test ini dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi apakah design memenuhi kebutuhan dan tujuan pengguna serta untuk mengetahui apakah hasil dari design memerlukan perbaikan. Pada tahap test ini dilakukan teknik pengujian usability testing. Usability testing adalah Teknik pengujian produk/fitur untuk mengevaluasi dari sisi kenyamanan pengguna sebelum dilakukan pengembangan (Sukmasetya et al., 2020). Teknik usability testing pada tahap test ini menggunakan metode system usability score, yaitu dengan menyajikan 10 pertanyaan/task dengan skala Likert 5 poin, dari 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju). Pengujian dilakukan oleh 5 user.

Tabel1. Hasil Task

User	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Task 6	Task 7	Task 8	Task 9	Task 10
User 1	3	5	4	4	3	2	2	2	1	2
User 2	4	5	5	4	5	1	1	1	1	2
User 3	5	4	4	3	4	2	3	2	1	2
User 4	4	4	4	5	4	2	1	2	2	3
User 5	5	4	4	4	5	1	1	1	1	2

Tabel2. Hasil SUS

User	Hasil Task 1 -Task 5	Hasil Task 6 – Task 10	System Usability Score (SUS)
User 1	14	16	75
User 2	18	19	92,5
User 3	15	15	75
User 4	16	15	77,5
User 5	17	19	90
System Usability Score (SUS)			82

4. KESIMPULAN

Dari semua tahapan yang sudah dilakukan, maka pada penelitian ini bisa disimpulkan bahwa hasil rancangan UI/UX pada aplikasi donasi yayasan S3 (Senyum Sinergi Sahabat) sudah menghasilkan rancangan UI/UX yang intuitif dan mudah digunakan, namun ada potensi untuk perbaikan kecil agar pengalaman semua user lebih konsisten, hal ini dibuktikan dengan hasil dari system usability score (SUS) nya adalah 82, dimana nilai SUS di atas 68 dianggap baik. Namun ada beberapa kesimpulan juga yang bisa peneliti simpulkan diantaranya:

1. Alur donasi dan pendaftaran komunitas sederhana dan mudah diikuti, namun user membutuhkan arahan lebih jelas pada elemen tertentu seperti form atau opsi khusus.
2. Transparansi dan informasi yang meyakinkan dalam bagian "Tentang Kami", "Cara Kerja", dan "Galeri" berhasil membangun rasa percaya user terhadap platform
3. Beberapa user kesulitan menemukan fitur dan halaman karena refrigerator blind serta kurangnya indikator halaman aktif di navbar.
4. User bingung dengan input form yang memerlukan klarifikasi, serta khawatir tentang keamanan data pribadi saat mengisi informasi.
5. User menghargai metode pembayaran yang familiar, tetapi memerlukan peningkatan implementasi fitur search bar dan filter untuk kemudahan pencarian donasi tertentu.
6. Diperoleh SUS Score 82, dimana SUS score dihitung dari skala 0-100, dan skor 82 menunjukkan bahwa usability platform tergolong sangat baik dan mengindikasikan pengalaman user yang sangat memuaskan dan efisien.

REFERENSI

- Adoe, A. P. M., & Muvid, M. B. (2023). Desain UI/UX Aplikasi Pendaftaran Pasien Rumah Sakit Berbasis Website Dengan Metode Design Thinking. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 9(2), 125–133. <https://doi.org/10.33372/stn.v9i2.1031>
- Amalia. (2017). Islamic Boarding School Donation Fund Information System (Sistem Informasi Pengolahan Dana Donasi). *Perspektif*, XV(1), h. 1.
- Aryani, D., Akhirianto, P. M., Husnah, F., & Setiawati, P. (2021). Implementasi Metode Design Thinking Pada Desain User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Website Education Marketplace. *Jurnal Ilmu Komputer*, 6(2), 75–82. <https://www.ekon.go.id/>
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- Christiawan Hartono, J., & Setiyawati, N. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Portal Informasi dan Pendaftaran Turnamen E-Sports. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 12 No 2, 560–575. <https://www.instagram.com/infotournament/>
- Dharma, Y., Irwanto, J., & Hocky, A. (2023). Sistem Informasi Pengelolaan Dana Donatur Berbasis Web Pada. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 5(2), 63–68.
- Fandhilah, F., Ardiansyah, A., Maesaroh, K., & Putri, I. A. (2024). Penerapan Metode Design Thingking Pada Perancangan Ui/Ux Aplikasi Lokalezat. *CONTEN : Computer and Network Technology*, 4(1), 11–20. <https://doi.org/10.31294/conten.v4i1.3560>
- Firdonsyah, A., Arwananing Tyas, Z., & Ma'rifatun, L. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penelitian Mahasiswa Berbasis Web. *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(2), 136. <https://doi.org/10.19184/isj.v8i2.33468>
- Hadafi, M. S., & Herlambang, B. A. (2021). Pengembangan UI/UX Design Studi Kasus Aplikasi Campaign Menggunakan Metode Design Thinking. *Science and Engineering National Seminar*, 6(Science and Engineering National Seminar 6 6), 297–307. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/sens/article/view/2373>
- Kurniawan, P., & Rani, S. (2022). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi PeduliPanti Menggunakan Metode Human-Centered Design. *Automata*, 3(2), 1–8.
- Nur Wulandari, D. A., Sunarti, S., & Kuspriyono, T. (2023). Design UI/UX Menggunakan Metode Design Thingking Pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema. *Jurnal Infortech*, 5(1), 22–29. <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i1.15376>
- Pratama, A. H. A., & Persada, A. G. (2023). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Crowdfunding Umkm Berbasis Mobile Menggunakan Pendekatan Hcd (Human Centered Design) (Studi Kasus: Umkm Mahasiswa

-
- Uji). *Jurnal Nuansa Informatika*, 17(1), 2614–5405. x
- Saepudin, A., Juhana, A., & Rinjani, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Donasi Lembaga Amil Zakat Nasional Rumah Yatim. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 9(2), 73. <https://doi.org/10.55635/jic.v9i2.191>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Silvianti, & Rizky Nova Wardani, K. (2023). Desain Ui Ux Paket Tari Khas Batak Pada Sanggar Dalihan Natolu Sigapiton Berbasis Website Dengan Metode Design Thinking. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 5(1), 84–99. <https://doi.org/10.31849/zn.v5i1.13039>
- Sukmasetya, P., Setiawan, A., & Arumi, E. R. (2020). Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 9(1), 58–67. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v9i1.24691>