



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 10026-10034

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Rancang Bangun UI/UX Aplikasi Laundry KLIIN Berbasis Mobile

Humaida Athifah, Sri Asri Napitupulu, Lulu ilmahpudoh, Reza Syafrizal

Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

*241730040.humaidaathifah@uinbanten.ac.id, 241730044.sriasrinapitupulu@uinbanten.ac.id,

241730045.luluilmahpudoh@uinbanten.ac.id, reza.syafrizal@uinbanten.ac.id

Abstrak

Kemajuan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk industri jasa laundry. Namun, sebagian besar usaha laundry di Indonesia masih dikelola secara konvensional, sehingga menimbulkan berbagai kendala seperti tidak tersedianya pelacakan pesanan secara real-time, kurangnya transparansi informasi harga dan estimasi penyelesaian, proses pemesanan yang belum efisien, serta keterbatasan metode pembayaran digital. Permasalahan tersebut berdampak pada menurunnya kualitas layanan dan kepuasan pelanggan. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna (User Interface/UI) dan pengalaman pengguna (User Experience/UX) aplikasi layanan laundry berbasis mobile bernama KLIIN menggunakan metode Design Thinking dan perangkat desain Figma. Proses perancangan dilakukan melalui lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pada tahap empathize, kebutuhan pengguna diidentifikasi melalui kajian literatur dari penelitian terdahulu yang relevan. Hasil identifikasi tersebut dirumuskan menjadi kebutuhan fungsional dan nonfungsional pada tahap define, kemudian dikembangkan ke dalam user flow dan arsitektur informasi pada tahap ideate. Tahap prototype menghasilkan tiga artefak desain utama, yaitu user flow, wireframe, dan desain high-fidelity yang merepresentasikan tampilan akhir aplikasi dengan identitas visual dominan biru untuk memberikan kesan bersih dan terpercaya. Aplikasi KLIIN terdiri atas delapan halaman utama, yaitu Splash Screen, Login, Register, Home, Buat Pesanan, Tracking, Pembayaran, dan Profile. Keseluruhan desain menerapkan prinsip simplicity, consistency, dan visual hierarchy guna menghasilkan antarmuka yang intuitif, efisien, dan mudah digunakan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan solusi digital layanan laundry yang berorientasi pada peningkatan kualitas layanan dan kepuasan pelanggan.

Kata kunci: UI/UX, Aplikasi Laundry KLIIN, Design Thinking, Figma, User Experience

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam industri jasa laundry. Layanan laundry merupakan kebutuhan masyarakat urban yang terus meningkat seiring dengan tingginya mobilitas dan padatnya aktivitas sehari-hari [1]. Namun, sebagian besar usaha laundry di Indonesia saat ini masih dikelola secara konvensional dan manual, mulai dari pencatatan pesanan, komunikasi dengan pelanggan, hingga proses pembayaran yang belum terintegrasi secara digital [2], [3].

Pengelolaan manual pada layanan laundry menimbulkan berbagai permasalahan yang berdampak langsung pada kepuasan pelanggan. Permasalahan tersebut meliputi ketiadaan sistem pelacakan pesanan secara *real-time*, kurangnya transparansi informasi terkait harga dan estimasi penyelesaian, proses pemesanan yang tidak praktis karena mengharuskan pelanggan datang langsung atau menghubungi via telepon, serta keterbatasan metode pembayaran yang hanya mengandalkan transaksi tunai [4], [5]. Kondisi ini menjadi hambatan utama dalam peningkatan kualitas layanan dan daya saing usaha laundry di era digital [6].

Berbagai penelitian telah dilakukan sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut. Putra et al. merancang aplikasi laundry mobile *Quick and Clean* menggunakan metode *Design Thinking* yang menghasilkan prototipe dengan alur pemesanan lebih terstruktur dan navigasi yang mudah dipahami pengguna [7]. Cahya et al. mengimplementasikan desain UI/UX pada promosi digital Berkah Laundry menggunakan pendekatan yang sama dan membuktikan bahwa desain berbasis kebutuhan pengguna mampu meningkatkan keterlibatan pelanggan secara digital [8]. Aisyah et al. pada perancangan aplikasi Bee Wash Laundry juga menunjukkan bahwa kombinasi metode *Design Thinking* dan *prototyping* menggunakan Figma menghasilkan antarmuka yang intuitif dan sesuai

kebutuhan pengguna [9]. Penelitian-penelitian tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa pendekatan berbasis desain mampu menjadi solusi atas permasalahan layanan laundry konvensional.

User Interface (UI) merupakan tampilan antarmuka pada sistem teknologi informasi yang dirancang untuk mempermudah interaksi antara pengguna dan teknologi [10]. Sementara itu, *User Experience* (UX) adalah proses perancangan produk atau layanan yang bertujuan memberikan pengalaman yang bernilai dan bermakna bagi pengguna, mencakup kemudahan navigasi hingga kepuasan setelah melakukan transaksi [11]. Penerapan UI/UX yang baik terbukti berpengaruh signifikan terhadap efektivitas interaksi pengguna, peningkatan kepuasan pelanggan, serta mendorong konversi layanan secara keseluruhan [12]. Figma merupakan salah satu perangkat desain yang paling banyak digunakan dalam perancangan UI/UX karena mendukung kolaborasi secara *real-time*, memiliki fitur *prototyping* yang lengkap, dan dapat digunakan lintas sistem operasi [13], [14]. Metode *Design Thinking* dipilih sebagai pendekatan dalam penelitian ini karena terbukti efektif dalam menghasilkan solusi desain yang berpusat pada pengguna (*user-centered*) melalui tahapan yang sistematis dan iteratif [15], [16]

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi dan kajian literatur yang telah dilakukan, penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi layanan laundry berbasis *mobile* bernama **KLIIN** menggunakan metode *Design Thinking* dengan alat desain Figma. Aplikasi KLIIN dirancang dengan lima fitur utama, yaitu Home, Buat Pesanan, Tracking, Pembayaran, dan Profile, guna memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam mengakses layanan laundry secara digital, transparan, dan efisien.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan antarmuka dilakukan menggunakan Figma dengan alur *User Flow* → *Wireframe* → *High-Fidelity Design* → *Prototyping*.

2.1. Empathize

Identifikasi permasalahan dilakukan melalui kajian literatur dari penelitian terdahulu terkait layanan laundry konvensional [4], [5]. Hasil kajian mengidentifikasi empat permasalahan utama yang menjadi fokus perancangan: ketiadaan sistem pelacakan pesanan secara *real-time*, proses pemesanan yang masih dilakukan secara manual, kurangnya transparansi informasi harga dan estimasi penyelesaian, serta keterbatasan metode pembayaran yang belum mendukung transaksi digital [6], [7]. Keempat permasalahan ini kemudian dijadikan landasan dalam menentukan fitur-fitur yang harus hadir pada aplikasi KLIIN.

2.2. Define

Hasil *empathize* dirumuskan menjadi kebutuhan fungsional dan non-fungsional pengguna yang menjadi dasar perancangan aplikasi KLIIN, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Pengguna Aplikasi KLIIN

No	Fungsional	Non-Fungsional	Fitur
1	Pemesanan layanan Laundry	Tampilan bersih dan intuitif	Home & Buat Pesanan
2	Pelacakan status pesanan	Informasi <i>real-time</i>	Tracking
3	Pembayaran multi-metode	Aman dan transparan	Pembayaran
4	Manajemen akun pengguna	Mudah dikelola	Profile

Berdasarkan Tabel 1, kebutuhan pengguna dikelompokkan ke dalam lima fitur utama yang saling terintegrasi. Setiap fitur dirancang untuk menjawab satu atau lebih permasalahan yang teridentifikasi pada tahap *empathize*, sehingga aplikasi KLIIN dapat memberikan solusi yang menyeluruh bagi pengguna layanan laundry.

2.3. Pengembangan Ide

Pada tahap ini dirancang *user flow* yang menggambarkan keseluruhan perjalanan pengguna dalam aplikasi, mulai dari pembukaan aplikasi melalui *splash screen*, proses *login* atau registrasi akun, pemesanan layanan, pembayaran dengan opsi voucher diskon, hingga pemantauan status pesanan melalui fitur Tracking. Selain *user flow*, dirancang pula arsitektur informasi dengan struktur navigasi hierarkis menggunakan *bottom navigation bar* yang memungkinkan pengguna berpindah antar halaman utama secara cepat dan konsisten [8].

2.4 Prototype

Perancangan prototipe dilakukan dalam dua tahap menggunakan Figma. Tahap pertama adalah pembuatan *wireframe* yang merepresentasikan kerangka tata letak dan struktur konten kelima halaman utama aplikasi KLIIN tanpa elemen visual. Tahap kedua adalah pengembangan desain *high-fidelity (mockup)* dengan menerapkan identitas visual aplikasi berupa palet warna dominan biru yang merepresentasikan kesan bersih, segar, dan terpercaya, sesuai dengan karakteristik layanan laundry. Pada tahap ini juga diterapkan prinsip *simplicity* untuk memastikan kemudahan navigasi, *consistency* untuk menjaga keseragaman elemen antarmuka, serta *visual hierarchy* untuk mengarahkan perhatian pengguna pada elemen-elemen prioritas di setiap halaman [12].

2.5 Test

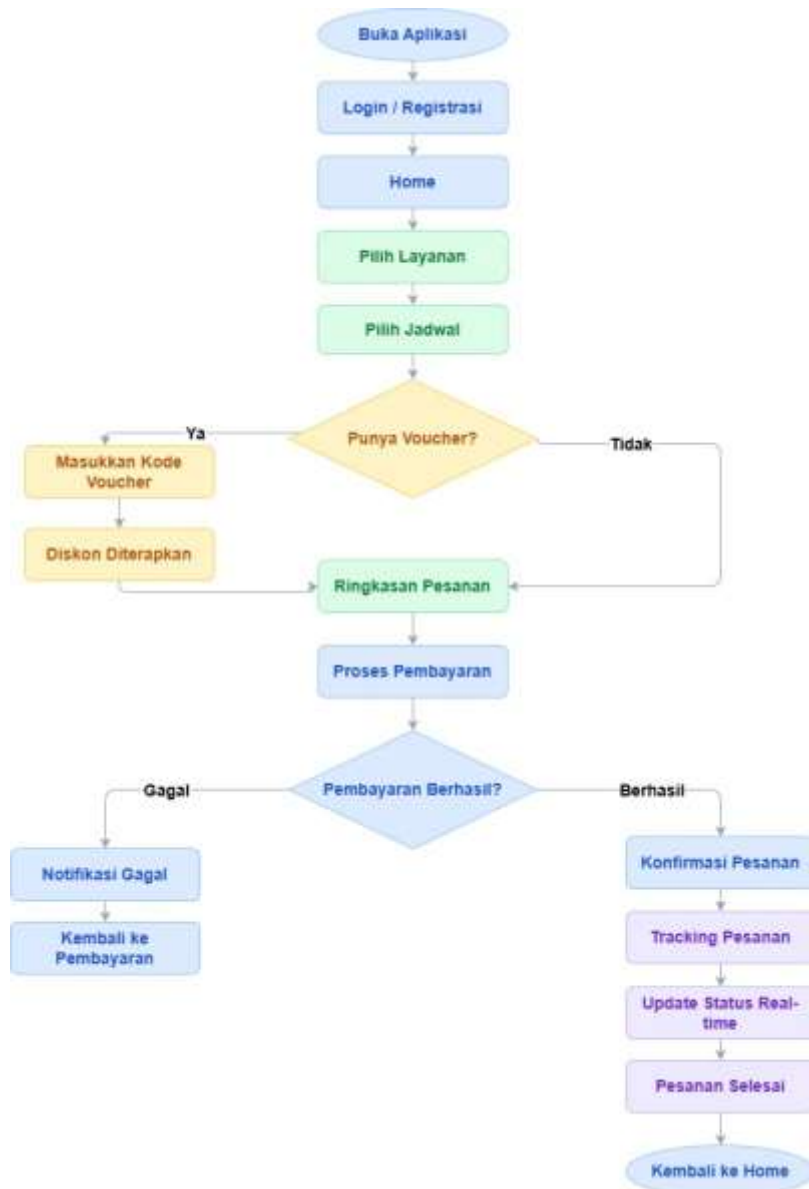
Tahap testing belum dilaksanakan dalam penelitian ini dikarenakan keterbatasan ruang lingkup penelitian yang difokuskan pada tahapan perancangan (design). Pengujian usability direncanakan sebagai penelitian lanjutan dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang melibatkan responden pengguna nyata, guna mengukur tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi KLIIN secara empiris [13].

3. Hasil dan Diskusi

Perancangan UI/UX aplikasi KLIIN menghasilkan tiga artefak desain utama yang saling berkesinambungan, yaitu *user flow*, *wireframe*, dan desain *high-fidelity (mockup)*. Ketiga artefak tersebut dirancang secara bertahap menggunakan Figma dengan mengacu pada kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap *define*. Seluruh hasil perancangan disajikan secara berurutan berikut ini.

3.1 User Flow

User flow dirancang untuk menggambarkan keseluruhan perjalanan pengguna dalam aplikasi KLIIN secara sistematis dari titik masuk hingga penyelesaian transaksi.



Gambar 1. User Flow Aplikasi KLIIN

Berdasarkan Gambar 1, pengguna memulai dengan membuka aplikasi dan disambut oleh halaman *splash screen* yang menampilkan identitas aplikasi KLIIN. Pengguna kemudian diarahkan ke halaman *login* untuk masuk menggunakan email dan *password* atau akun Google. Bagi pengguna baru, tersedia opsi registrasi akun melalui halaman Register sebelum dapat mengakses fitur utama aplikasi. Setelah berhasil masuk, pengguna tiba di halaman Home yang menampilkan layanan tersedia, promo aktif, dan status pesanan yang sedang berjalan. Proses pemesanan dimulai dengan memilih layanan — cuci kiloan, cuci kering, atau setrika — dilanjutkan dengan menentukan jadwal penjemputan dan mengisi alamat. Pada tahap ringkasan pesanan, pengguna dapat memilih untuk menggunakan voucher diskon sebelum melanjutkan ke pembayaran. Tersedia tiga metode pembayaran, yaitu GoPay, transfer bank, dan COD (*Cash on Delivery*). Setelah transaksi berhasil dikonfirmasi, pengguna dapat memantau status cucian secara *real-time* melalui fitur Tracking hingga pesanan selesai diantar kembali ke rumah [2].

3.2 Wireframe

Wireframe merupakan tahap perancangan kerangka dasar antarmuka yang menggambarkan struktur tata letak elemen sebelum desain visual diterapkan [17]. Gambar 2 menampilkan *wireframe* kelima halaman utama aplikasi KLIIN.



Gambar 2. Wireframe Aplikasi KLIIN

Desain *wireframe* halaman *Splash Screen* menampilkan logo aplikasi KLIIN di tengah layar, diikuti dua tombol utama yaitu Masuk dan Daftar, serta keterangan persetujuan syarat dan ketentuan di bagian bawah. Halaman ini berfungsi sebagai titik masuk pertama yang memperkenalkan identitas aplikasi kepada pengguna.

Desain *wireframe* halaman Login menampilkan kolom input email dan *password* yang dilengkapi dengan opsi *lupa password*, tombol Masuk, serta alternatif autentikasi menggunakan akun Google. Pengguna yang belum memiliki akun dapat diarahkan ke halaman registrasi melalui tautan yang tersedia di bagian bawah halaman.

Desain *wireframe* halaman Register menampilkan formulir pendaftaran akun baru yang terdiri dari kolom nama lengkap, email, nomor HP, dan *password*. Desain ini dirancang sesederhana mungkin agar proses registrasi dapat diselesaikan dengan cepat oleh pengguna baru.

Desain *wireframe* halaman Home menampilkan kolom pencarian di bagian atas, diikuti area banner promo, kategori layanan dalam susunan ikon horizontal, dan kartu pesanan aktif di bagian bawah halaman. Tata letak ini dirancang agar pengguna dapat langsung menemukan informasi utama tanpa perlu melakukan banyak navigasi.

Desain *wireframe* halaman Buat Pesanan menampilkan alur pemesanan bertahap yang dipandu oleh indikator progres tiga langkah di bagian atas: pemilihan layanan, penentuan jadwal penjemputan, dan konfirmasi pembayaran. Pendekatan bertahap ini bertujuan meminimalkan kemungkinan kesalahan input dari pengguna [5].

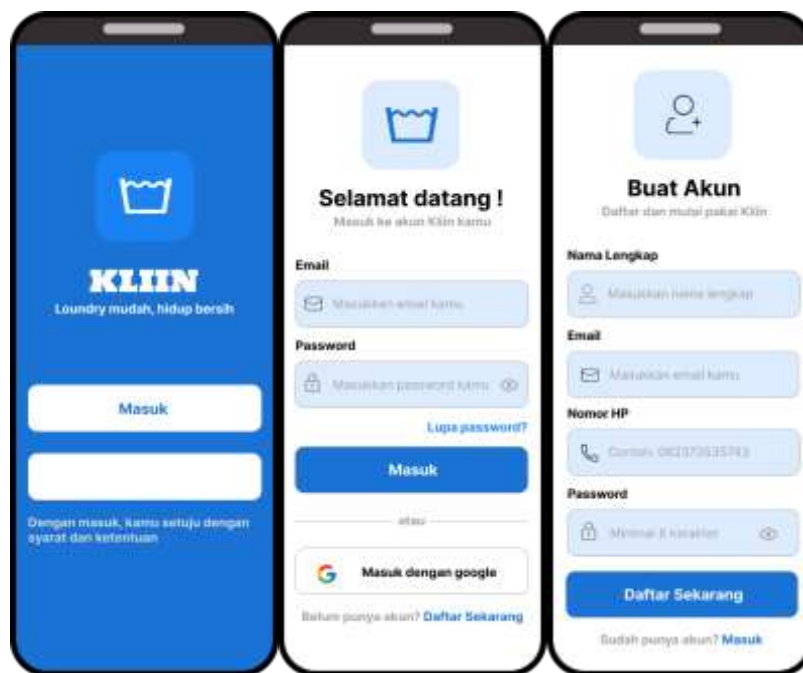
Desain *wireframe* halaman Tracking menampilkan *timeline* vertikal yang memvisualisasikan progres status pesanan secara berurutan, mulai dari konfirmasi pesanan, penjemputan, proses pengerjaan, setrika dan *packing*, hingga pengiriman ke rumah pengguna.

Desain *wireframe* halaman Pembayaran menampilkan ringkasan biaya layanan dan biaya antar-jemput, kolom input voucher diskon, serta daftar pilihan metode pembayaran yang dapat dipilih pengguna sesuai kebutuhan.

Desain *wireframe* halaman Profile menampilkan foto, nama, dan email pengguna di bagian atas, diikuti statistik ringkas pesanan, serta menu navigasi yang mencakup Edit Profil, Alamat Tersimpan, Notifikasi, Bantuan & FAQ, dan opsi keluar dari akun.

3.3 Desain High-Fidelity

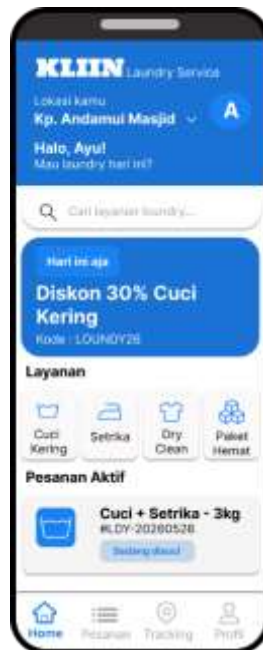
Mockup atau desain *high-fidelity* merupakan representasi visual beresolusi tinggi yang menggambarkan tampilan akhir aplikasi secara nyata, mencakup warna, tipografi, ikon, dan elemen interaktif [6]. *Mockup* ini dirancang menggunakan Figma sebagai acuan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya. Identitas visual aplikasi KLIIN menggunakan palet warna dominan biru yang merepresentasikan kesan bersih, segar, dan terpercaya sesuai karakteristik layanan laundry, dengan menerapkan prinsip *simplicity*, *consistency*, dan *visual hierarchy* pada seluruh halaman [9].



Gambar 3. Tampilan High-Fidelity Halaman Home Aplikasi KLIIN

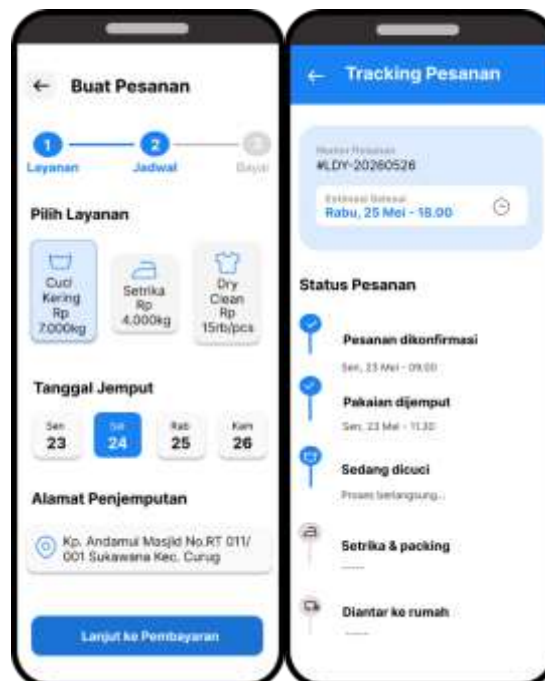
Gambar 3 menampilkan desain *high-fidelity* halaman *Splash Screen*, Login, dan Register aplikasi KLIIN. Halaman *Splash Screen* dirancang dengan latar belakang biru penuh yang menampilkan logo dan nama aplikasi KLIIN beserta *tagline* "Laundry mudah, hidup bersih", disertai dua tombol aksi utama yaitu Masuk dan Daftar. Tampilan ini memberikan kesan pertama yang bersih dan profesional kepada pengguna [9]. Halaman Login menampilkan kolom input email dan *password* yang dilengkapi ikon pendukung, tautan *lupa password*, tombol Masuk berwarna biru, serta opsi masuk menggunakan akun Google. Pengguna yang belum memiliki akun dapat langsung diarahkan ke halaman registrasi melalui tautan "Daftar Sekarang" di bagian bawah. Halaman Register menampilkan formulir pembuatan akun baru dengan kolom nama lengkap, email, nomor HP, dan *password* dengan validasi minimal delapan karakter. Ketiga halaman ini dirancang dengan gaya visual yang konsisten menggunakan palet warna biru

dan putih serta tipografi yang bersih untuk memastikan pengalaman *onboarding* yang nyaman bagi pengguna baru [10].



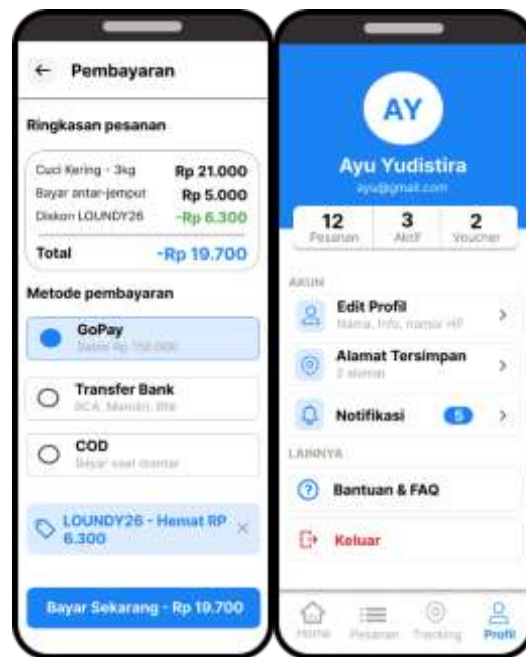
Gambar 4. Mockup Halaman Home Aplikasi KLIIN

Gambar 4 menampilkan desain *high-fidelity* halaman Home aplikasi KLIIN. Halaman Home dirancang sebagai pusat informasi utama yang langsung dapat diakses pengguna setelah *login*. Bagian atas menampilkan lokasi pengguna saat ini dan sapaan personal, diikuti kolom pencarian layanan. Di bawahnya terdapat banner promo aktif yang menampilkan kode voucher diskon secara mencolok agar mudah ditemukan pengguna. Kategori layanan ditampilkan dalam bentuk ikon horizontal yang mencakup cuci kiloan, cuci kering, dan setrika sehingga pengguna dapat langsung memilih layanan tanpa harus menelusuri halaman lebih jauh. Bagian bawah halaman menampilkan kartu pesanan aktif yang memuat nomor pesanan dan status terkini secara *real-time*, memberikan visibilitas penuh kepada pengguna terhadap pesanan yang sedang diproses [11].



Gambar 5. Mockup Halaman Buat Pesanan dan Tracking Aplikasi KLIIN

Gambar 5 menampilkan desain *high-fidelity* halaman Buat Pesanan dan Tracking aplikasi KLIIN. Halaman Buat Pesanan menampilkan indikator progres tiga langkah di bagian atas sebagai panduan visual bagi pengguna agar mengetahui posisi mereka dalam proses pemesanan. Pada langkah pertama, pengguna memilih layanan dari tiga pilihan yang ditampilkan lengkap dengan ikon, estimasi berat maksimal, dan harga per kilogram. Pada langkah kedua, pengguna memilih tanggal penjemputan melalui komponen kalender interaktif dan mengisi alamat penjemputan secara lengkap. Desain ini menjawab permasalahan proses pemesanan manual yang diidentifikasi pada tahap *empathize* dengan menyederhanakan alur menjadi langkah-langkah yang jelas dan terstruktur [12]. Halaman Tracking menampilkan *timeline* vertikal yang memvisualisasikan progres status pesanan secara berurutan, mencakup tahap pesanan dikonfirmasi, pakaian dijemput, proses pengerjaan, setrika dan *packing*, hingga diantar ke rumah pengguna. Setiap tahap dilengkapi dengan keterangan waktu sehingga pengguna dapat memperkirakan kapan pesanan akan selesai [13].



Gambar 6. Mockup Halaman Pembayaran dan Profile Aplikasi KLIIN

Gambar 6 menampilkan desain *high-fidelity* halaman Pembayaran dan Profile aplikasi KLIIN. Halaman Pembayaran dirancang untuk memberikan transparansi penuh kepada pengguna sebelum menyelesaikan transaksi. Bagian atas menampilkan ringkasan pesanan yang memuat rincian layanan yang dipilih, biaya layanan, dan biaya antar-jemput secara terpisah. Terdapat kolom input voucher yang memungkinkan pengguna memasukkan kode diskon sehingga total pembayaran diperbarui secara otomatis. Tiga pilihan metode pembayaran tersedia, yaitu GoPay, transfer bank, dan COD, yang masing-masing ditampilkan dalam bentuk tombol pilihan yang mudah dibedakan. Desain ini secara langsung menjawab permasalahan kurangnya transparansi harga dan keterbatasan metode pembayaran yang diidentifikasi pada tahap *empathize* [14]. Halaman Profile menampilkan foto, nama, dan email pengguna di bagian atas, dilengkapi statistik ringkas yang memuat jumlah pesanan, ulasan, dan voucher yang dimiliki. Di bawahnya tersedia menu navigasi yang mencakup Edit Profil, Alamat Tersimpan, Notifikasi, Bantuan & FAQ, serta opsi keluar dari akun. Desain halaman Profile yang terstruktur ini memudahkan pengguna dalam mengelola seluruh informasi akun mereka dalam satu halaman terpusat [15].

4. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi layanan laundry berbasis *mobile* bernama KLIIN yang dikembangkan menggunakan metode *Design Thinking* dan perangkat lunak Figma. Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah pengelolaan layanan laundry yang masih dilakukan secara manual, ketiadaan sistem pelacakan pesanan secara *real-time*, kurangnya transparansi informasi harga, serta keterbatasan metode pembayaran digital yang menyebabkan rendahnya kepuasan pelanggan. Melalui empat tahap *Design Thinking* yang dilaksanakan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototype*, dihasilkan tiga artefak desain yang saling berkesinambungan. Pertama, *user flow* yang menggambarkan keseluruhan perjalanan pengguna dari *login*

hingga pemantauan pesanan. Kedua, *wireframe* yang merepresentasikan kerangka tata letak kelima halaman utama aplikasi, meliputi Home, Buat Pesanan, Tracking, Pembayaran, dan Profile. Ketiga, desain *high-fidelity* yang menampilkan antarmuka beresolusi tinggi dengan identitas visual dominan biru, menerapkan prinsip *simplicity*, *consistency*, dan *visual hierarchy* sehingga menghasilkan tampilan yang bersih, intuitif, dan konsisten di seluruh halaman aplikasi. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan tahap *testing* yang belum dilaksanakan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan pengujian usabilitas menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) yang melibatkan responden pengguna nyata, guna mengukur tingkat kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi KLIIN secara empiris.

Referensi

- [1] F. Siahaan, "Implementasi Layanan Laundry Digital Berbasis Mobile Pada Sistem Manajemen Kost Terintegrasi," vol. 12, no. 5, pp. 7637–7642, 2025.
- [2] R. Prasetyo, C. G. Priambodo, and S. Surajiyo, "Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Dika," *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, vol. 3, no. 02, pp. 253–260, 2022, doi: 10.30998/jrami.v3i02.4285.
- [3] M. Akbar Let-let and S. Faizah, "Sistem Informasi Jasa Laundry Berbasis Web Pada Tante Laundry 71 Jatimakmur," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 7, no. 4, pp. 1059–1077, 2023, doi: 10.52362/jisamar.v7i4.1272.
- [4] R. Hanafi, Y. Findawati, and I. R. I. Astutik, "Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis Website Pada Blue Laundry," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 9, no. 2, pp. 829–840, 2024, doi: 10.29100/jupi.v9i2.4745.
- [5] M. R. Nabawi, F. Wulandari, N. Safaat, and T. Darmizal, "Penerapan Desain UI/UX Pada Aplikasi Buku Kas Laundry Menggunakan Metode Lean Ux," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 5, no. 3, pp. 862–872, 2024, doi: 10.47065/josh.v5i3.5082.
- [6] A. A. A. W. Putra, N. K. D. Mahayani, and B. N. D. R. M. Tilman, "Rancang Bangun UI/UX dengan Metode Design Thinking pada Aplikasi Laundry Quick and Clean Berbasis Mobile," *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, vol. 6, no. 1, pp. 187–197, 2025, doi: 10.35870/jimik.v6i1.1145.
- [7] A. Y. Cahya, S. Wahyuni, and A. Akbar, "Implementasi Desain UI / UX dalam Promosi Digital Berkah Laundry Menggunakan Metode Design Thinking," vol. 6, no. April, pp. 260–268, 2026.
- [8] P. A. Aisyah, R. D. Arista, and S. Wahyuni, "Inovasi Desain Aplikasi Mobile Bee Wash Laundry dengan Metode Design Thinking dan Prototyping Figma," vol. 5, no. 1, pp. 93–103, 2026.
- [9] A. G. Lestari, F. A. Sariasih, E. Prayitno, C. Bahri, and C. Setiawan, "UI/UX Design Using the Design Thinking Method in the Development of a New Student Registration Information System Website at Raudhatul Athfal (RA) Qurrotul 'Uyun," *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, vol. 6, no. 1, pp. 677–689, 2025, doi: 10.59141/jist.v6i1.8905.
- [10] R. Syafrizal, J. A. S. Pulungan, and P. 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*, vol. 4, no. 2, pp. 6754–6765, 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i2.1723.
- [11] S. Nurmaharani and Heriyanto, "ANALISA DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENJUALAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA CV. MULTI BAN OTO SERVIS BEKASI," *INFOTECH journal*, vol. 9, no. 1, pp. 46–53, 2023.
- [12] C. S. Azkia, "SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW (SLR) : TREND PERANCANGAN UI UX MENGGUNAKAN FIGMA," *COMERS (Community Service Articles)*, pp. 25–31, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.univbhaktiasih.ac.id/index.php/comers>
- [13] M. F. Santoso, "Implementation Of UI/UX Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 2, pp. 279–285, 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i2.1223.
- [14] D. A. S. Putri and A. Nugroho, "Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan UI / UX Website Bellina Studio Implementation of the Design Thinking Method in the UI / UX Design of the Bellina Studio Website," *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 14, pp. 1681–1697, 2025.
- [15] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [16] Haerullah, Fahrullah, and T. Rivaldy, "Perancangan UI/UX Pada Website Tinggal Order Dengan Figma Menggunakan Metode User Centered Design," *Journal of Practical Computer Science*, vol. 3, no. 2, pp. 69–77, 2023.
- [17] R. Syafrizal, A. Ferdiansyah, and T. Ahadi, "Transformasi Digital UMKM : Perancangan UI / UX Berbasis Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online ' BANGMAR '," vol. 4, no. 4, pp. 12803–12812, 2026.