



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

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

Vol. 5 No. 1 (2026) pp: 9892-9899

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

Perancangan UI/UX Website Arsip Persuratan Menggunakan *Design Thinking* pada IT Perkantoran LPP TVRI

Faricha Dillia Dinda Thomas, Apriade Voutama, Ade Andri Hendriadi
Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang

edilliadinda@gmail.com, apriade.voutama@staff.unsika.ac.id, hendriadi@cs.unsika.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong organisasi untuk mengelola arsip secara lebih efektif melalui sistem digital. Divisi IT Perkantoran LPP TVRI masih menggunakan penyimpanan melalui Google Drive tanpa sistem pengarsipan yang terintegrasi dan terstruktur, sehingga menimbulkan kendala seperti kesulitan pencarian dokumen, redundansi data, inkonsistensi penamaan arsip, serta klasifikasi surat yang masih dilakukan secara manual. Masalah ini berdampak pada efisiensi kerja dan potensi kesalahan administratif. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan antarmuka dan pengalaman user (UI/UX) website arsip persuratan IT Perkantoran LPP TVRI dengan menerapkan pendekatan *Design Thinking*. Pendekatan *Design Thinking* tersusun atas lima fase, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Fase *empathize* dilaksanakan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi preferensi pengguna. Fase *define* menciptakan perumusan masalah dan user persona sebagai dasar perancangan. Fase *ideate* membentuk sejumlah solusi desain yang selanjutnya diwujudkan pada fase *prototype* melalui *low fidelity prototype* dan *high fidelity prototype*. Selanjutnya fase *test* diterapkan proses pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* terhadap 15 partisipan guna mengevaluasi skala *usability prototype*. Berdasarkan pengujian menunjukkan nilai mean sebesar 82,5 yang tergolong dalam klasifikasi *Excellent* dan *Acceptable* dengan nilai A. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa rancangan UI/UX website arsip persuratan yang dirancang memiliki kategori kegunaan yang baik serta berpotensi mendukung proses pengelolaan arsip secara lebih terstruktur dan efisien.

Kata kunci: UI/UX, Website Arsip Persuratan, IT Perkantoran, LPP TVRI, *Design Thinking*

1. Latar Belakang

Transformasi digital saat ini telah mendorong pemanfaatan teknologi informasi dengan cepat dalam berbagai bidang, terutama pada sektor pendidikan, layanan kesehatan, dan aktivitas perkantoran. Dalam lingkungan perkantoran, bentuk implementasi teknologi informasi dapat ditemukan pada kegiatan pengarsipan [1]. Arsip merupakan sarana penyimpanan berbagai aktivitas dan dokumen penting suatu organisasi, mengingat adanya keterbatasan individu dalam menyimpan data yang kompleks [2]. Dengan demikian, ketiadaan pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pengarsipan berpotensi menimbulkan risiko kehilangan arsip. Menurut penelitian terbaru, penerapan sistem kearsipan elektronik telah terbukti meningkatkan kepuasan pengguna hingga 85% dan efisiensi akses, penyimpanan, serta kolaborasi [3].

LPP TVRI sebagai lembaga penyiaran publik nasional memiliki intensitas surat menyurat yang tinggi, baik berupa surat masuk maupun surat keluar untuk kebutuhan koordinasi dan administrasi. Namun demikian, pada Divisi IT Perkantoran belum mengimplementasikan sistem kearsipan digital yang terintegrasi. Proses penyimpanan dokumen saat ini masih menggunakan layanan berbasis *cloud* melalui *Google Drive* dengan sistem folder sederhana tanpa adanya fitur disposisi, penomoran surat, klasifikasi kode surat, dan pelacakan riwayat dokumen. Situasi ini menyebabkan proses pencarian arsip menjadi kurang efisien, sehingga memicu terjadinya redundansi data, inkonsistensi standar penamaan dokumen, serta pengelolaan arsip yang tidak terstruktur [4].

Pemilihan platform dalam pengembangan teknologi informasi menjadi faktor strategis yang memengaruhi keberhasilan implementasi sistem. Penerapan teknologi informasi berbasis website terbukti membawa manfaat positif dengan mengoptimalkan efisiensi, transparansi, serta kualitas layanan organisasi [5]. Website merupakan platform digital yang menyajikan berbagai jenis konten, seperti gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk memenuhi berbagai kebutuhan informasi [6]. Selain sebagai media informasi, website juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai sektor, termasuk dalam sistem pengarsipan [7]. Pengembangan sistem arsip berbasis website menjadi

solusi yang lebih terstruktur untuk Divisi IT Perkantoran LPP TVRI. Sistem ini dapat dirancang dengan fitur klasifikasi kode surat, pencatatan nomor surat, pencarian berbasis metadata, serta riwayat aktivitas dokumen. Namun, perancangan website tidak hanya bergantung pada fungsionalitas, melainkan juga oleh standar desain visual (UI) serta pengalaman *user* (UX).

User interface (UI) berupa komponen visual suatu sistem yang dikembangkan untuk mendukung kemudahan interaksi pengguna [8]. Sedangkan, *user experience* (UX) berhubungan dengan pengalaman *user* ketika berinteraksi pada sistem, produk, maupun layanan [9]. Oleh karena itu, penerapan prinsip UI/UX pada perancangan website menjadi faktor penting untuk menyeimbangkan konten dan kebutuhan pengguna secara menyeluruh [10]. Dalam mewujudkan perancangan UI/UX yang efektif dan sesuai keperluan pengguna, penelitian ini memanfaatkan pendekatan *Design Thinking* dalam pengembangan UI/UX website arsip persuratan IT Perkantoran LPP TVRI. *Design Thinking* merupakan metodologi desain yang dirancang untuk mengatasi permasalahan dengan pendekatan yang berorientasi pada *user* yang mencakup beberapa fase yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [11]. Pendekatan tersebut memastikan setiap keputusan desain didasarkan pada informasi dan *feedback* dari pengguna nyata, sehingga menghasilkan antarmuka website yang intuitif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan operasional.

Berbagai penelitian sebelumnya menekankan pentingnya metode *Design Thinking* dalam implementasi UI/UX pada sistem melalui website maupun aplikasi. Penelitian oleh [12] mengungkapkan bahwa implementasi *Design Thinking* pada pembuatan UI/UX aplikasi edukasi FIDEXA-SD mampu meningkatkan kualitas interaksi dan fungsionalitas antarmuka bagi siswa dan guru. Selain itu, penelitian oleh [13] merancang UI/UX sistem pengelolaan dokumen berbasis website menerapkan metode *Design Thinking* yang berpotensi mengoptimalkan kemudahan penggunaan dan efektifitas proses kerja dengan tingkat kepuasan mencapai 85%. Kemudian penelitian oleh [14] juga mengindikasikan bahwa implementasi metode *Design Thinking* pada pengembangan UI/UX website PT. Virama Karya berpotensi mengidentifikasi *pain point* utama pengguna, antara lain desain visual yang kurang menarik dan kebingungan dalam menggunakan navigasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan UI/UX website arsip persuratan IT Perkantoran LPP TVRI dengan pendekatan *Design Thinking*. Sistem yang dikembangkan diharapkan dapat menghadirkan antarmuka yang terstruktur, efisien, dan *user-centered*, sehingga pengguna dapat melakukan pengarsipan dan pencarian dokumen dengan lebih cepat dan akurat.

2. Metode Penelitian

Kajian ini memanfaatkan metode *Design Thinking* pada proses pengembangan desain tampilan (UI) serta pengalaman *user* (UX) untuk website arsip persuratan IT Perkantoran LPP TVRI. Metode ini dipilih karena terbukti efektif untuk menghasilkan prototipe produk yang memenuhi kebutuhan pengguna serta berfungsi secara optimal [15]. Tahap perancangan *Design Thinking* ini dilaksanakan dengan lima fase yang saling berkaitan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



Gambar 1. Fase *Design Thinking*

2.1. *Empathize*

Fase *empathize* bertujuan untuk memperoleh fakta yang dimanfaatkan guna memahami kebutuhan *user* [16]. Pada kegiatan ini dilakukan melalui wawancara, observasi, serta survei terhadap aktivitas staff administrasi IT Perkantoran LPP TVRI untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan utama dalam pengelolaan arsip surat.

2.2. *Define*

Pada fase *define*, data temuan yang diperoleh akan dikumpulkan guna menetapkan permasalahan secara jelas dan terarah sebagai dasar pengembangan solusi [17]. Tahap ini bertujuan memperoleh pemahaman mendalam terhadap pengguna dan menyusun *user persona* yang menjadi acuan dalam perancangan UI/UX website arsip persuratan IT Perkantoran LPP TVRI.

2.3. Ideate

Fase *ideate* bertujuan untuk menghasilkan solusi dari permasalahan yang ada [18]. Pada tahap ini, dilakukan eksplorasi berbagai kemungkinan solusi secara kreatif dengan tetap mempertimbangkan kebutuhan pengguna, yang menjadi dasar dalam menetapkan prioritas solusi.

2.4. Prototype

Fase *prototype* sebagai perancangan tahap pertama dari produk yang dikembangkan dalam mengidentifikasi kesalahan serta mengevaluasi berbagai kemungkinan solusi [19]. Tahap ini peneliti merancang tampilan visual dalam bentuk prototipe, yaitu *Low Fidelity Prototype* dan *High Fidelity Prototype*.

2.5. Test

Fase *test* dilakukan melalui pengujian prototipe serta penilaian pengguna untuk menyempurnakan ide dan solusi yang telah dirancang [20]. Dalam tahap ini, prototipe diuji untuk memperoleh *feedback* terkait fungsionalitas serta kesesuaian kebutuhan pengguna, sehingga hasil pengujian tersebut dapat dilakukan evaluasi dan perbaikan desain.

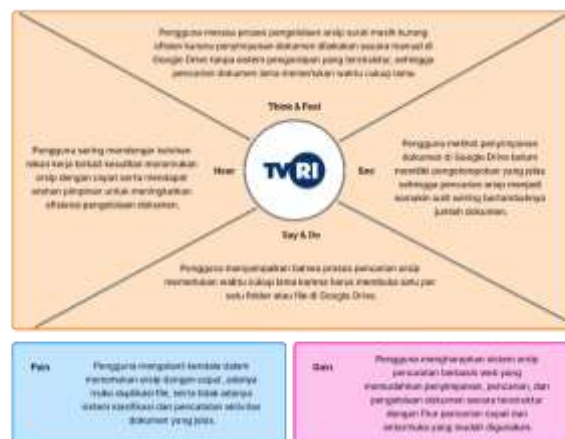
3. Hasil dan Diskusi

Komponen ini menguraikan temuan dari setiap tahapan proses perancangan UI/UX website arsip persuratan IT Perkantoran LPP TVRI yang dilakukan melalui penggunaan pendekatan *Design Thinking*.

3.1. Empathize

Pada fase *empathize*, penulis menjalankan kegiatan observasi serta *interview*, baik secara langsung maupun tidak langsung. Observasi difokuskan pada analisis proses pengarsipan digital sebagai dasar dalam merancang fitur yang diperlukan pada website arsip persuratan. Sementara itu, wawancara dilakukan secara langsung dengan Staff Administrasi IT Perkantoran LPP TVRI sebagai target pengguna untuk menggali pengalaman, kendala, dan harapan mereka secara naratif.

Setelah proses wawancara selesai, tahap selanjutnya menyusun peta empati untuk memastikan kebutuhan individu setiap pengguna. Peta empati digunakan untuk memetakan kebutuhan pengguna berdasarkan perspektif panca indera melalui aspek *Seeing, Saying and Doing, Thinking and Feeling, Hearing, Pain, dan Gain* [21].



Gambar 2. Empathy Map

3.2. Define

Pada fase *define*, penulis mengidentifikasi keperluan dan kendala yang dihadapi pengguna berdasarkan hasil dari fase empati. Pada tahap ini, penulis mengembangkan *user persona* serta memahami alur pengguna. Data yang dihasilkan pada proses observasi dan wawancara dibentuk dan diolah menjadi peta empati, yang kemudian dianalisis lebih lanjut untuk menghasilkan *user persona*. *User persona* memrepresentasikan skema pengguna yang mencakup berbagai informasi mengenai mekanisme interaksi pengguna dengan produk atau layanan [22]. Berdasarkan hasil analisis temuan, *user persona* mampu memberikan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna untuk menentukan fitur yang diperlukan.



Gambar 3. User Persona

3.3. Ideate

Pada fase *ideate*, penulis mengembangkan beberapa gagasan serta alternatif kreatif guna mengatasi kendala dan masalah yang ada saat ini. Ide dan solusi yang dikembangkan pada tahap *ideate* menekankan perancangan UI/UX website arsip persuratan yang lebih *user-friendly*, terstruktur, dan efisien. Setiap solusi dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mengelola, mencari, dan mengakses dokumen.

Tabel 1. Gagasan dan Solusi

No	Gagasan dan Solusi
1	Merancang antarmuka <i>dashboard</i> website arsip persuratan yang lebih sederhana dan terstruktur.
2	Menambahkan fitur pencarian yang lebih efektif dengan filter otomatis seperti pencarian berdasarkan nama dokumen, tanggal unggah, dan jenis file.
3	Mendesain fitur kategori atau klasifikasi kode agar pengguna dapat mengelompokkan file dengan mudah.
4	Merancang menu surat masuk dan surat keluar agar pengguna mampu dengan mudah menemukan dokumen berdasarkan jenis surat.
5	Menyediakan tampilan daftar dokumen yang terstruktur dengan informasi penting agar pengguna lebih mudah mengenali dokumen yang dicari.

3.4. Prototype

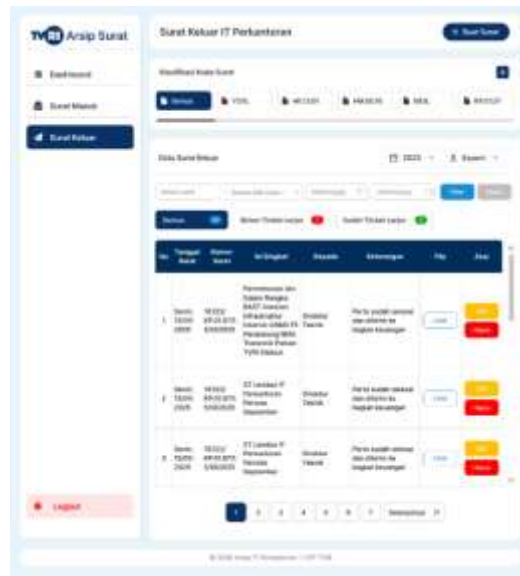
Pada fase *prototype*, penulis menciptakan model desain berdasarkan gagasan yang dihasilkan pada fase *ideate* untuk memperjelas dan menguji ide sebelum memasuki ke tahap implementasi yang lebih lanjut. Penulis merancang *Low Fidelity Prototype* sebagai tahap awal untuk memastikan struktur antarmuka website memenuhi kebutuhan pengguna.



Gambar 4. Low Fidelity Prototype

Selanjutnya penulis membuat *High Fidelity Prototype* untuk memvisualisasikan konsep yang dibuat pada *Low Fidelity Prototype*. *High Fidelity Prototype* menunjukkan kesamaan signifikan dengan produk akhir yang akan dikembangkan, baik dari segi estetika maupun fungsionalitas [23].

penting seperti nomor surat, tanggal, disposisi, isi singkat, tindak lanjut, dan file lampiran. Pengguna dapat memfilter, menambahkan, melihat, mengedit, atau menghapus surat sesuai kebutuhan, sehingga proses pengelolaan arsip menjadi lebih terstruktur dan efisien.



Gambar 8. Surat Keluar

Pada gambar 8 menunjukkan halaman surat keluar website arsip persuratan IT Perkantoran LPP TVRI. Halaman ini menampilkan daftar surat keluar yang diterima oleh Divisi IT Perkantoran, dilengkapi dengan informasi penting seperti nomor surat, tanggal, tujuan, keterangan, dan file lampiran. Pengguna dapat memfilter, menambahkan, melihat, mengedit, atau menghapus surat sesuai kebutuhan, sehingga proses pengelolaan arsip menjadi lebih terstruktur dan efisien.

3.5. Test

Pada fase *test*, penulis menjalankan uji coba model awal yang dirancang melalui metode *System Usability Scale* (SUS). *System Usability Scale* berupa instrumen kuantitatif yang banyak dilakukan dalam penelitian *usability* untuk menilai pandangan pengguna mengenai efektivitas suatu sistem atau antarmuka [24]. Data dikumpulkan melalui evaluasi awal *usability* dengan menyebarkan 10 pertanyaan kuesioner SUS kepada 15 responden dengan skala Likert 1 sampai 5, dengan angka 1 mempresentasikan "sangat menolak" dan angka 5 mempresentasikan "sangat mendukung".

Tabel 2. Pertanyaan Pengujian

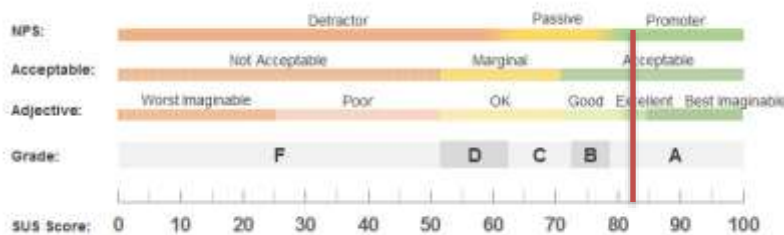
No	Pertanyaan Pengujian
1	Saya menilai bahwa sistem website arsip ini mudah digunakan dan <i>user friendly</i> .
2	Saya merasa perlu panduan lebih detail untuk bisa menggunakan sistem ini.
3	Saya merasa fitur dalam website ini terintegrasi dengan baik.
4	Saya menemukan beberapa fitur yang membingungkan saat menggunakan website arsip ini.
5	Saya merasa orang lain dapat dengan cepat belajar menggunakan sistem ini.
6	Tampilan atau alur sistem ini tidak konsisten.
7	Saya merasa lebih nyaman menggunakan sistem ini daripada memakai Google Drive.
8	Saya berpikir terlalu banyak aspek yang membingungkan dalam sistem ini.
9	Saya merasa sistem ini mudah dinavigasi.
10	Saya merasa perlu memahami lebih lanjut sebelum bisa menggunakannya.

Setiap nilai pada skala Likert (1–5) terlebih dahulu dikonversi menjadi *SUS contribution score* dengan rumus: (Skor Likert – 1) untuk pernyataan bernomor ganjil dan (5 – Skor Likert) untuk pernyataan bernomor genap. Hasil konversi dari sepuluh item dijumlahkan untuk masing-masing responden, kemudian dikalikan dengan 2.5 guna mendapatkan nilai *SUS* individual dalam skala 0–100. Setelah itu, skor *SUS* seluruh responden dirata-ratakan untuk mendapatkan nilai *usability* secara keseluruhan.

Tabel 3. Hasil Pengukuran SUS

Partisipan	Nilai Hasil Hitung										Jumlah Nilai
	Ques1	Ques2	Ques3	Ques4	Ques5	Ques6	Ques7	Ques8	Ques9	Ques10	
Part1	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2	97,5
Part2	5	1	4	2	5	1	5	2	4	1	90
Part3	5	2	4	3	4	2	3	2	4	3	70
Part4	4	2	5	2	4	2	3	2	4	2	75
Part5	5	4	5	2	4	2	4	1	5	3	77,5
Part6	5	4	5	2	5	1	5	1	5	1	90
Part7	4	3	4	3	3	1	2	2	4	4	60
Part8	5	4	4	3	4	2	4	2	4	4	65
Part9	5	2	5	2	5	1	5	1	5	2	92,5
Part10	5	1	4	1	5	1	4	1	4	1	92,5
Part11	5	2	5	1	5	1	5	1	5	1	97,5
Part12	5	2	5	1	3	2	3	2	4	2	77,5
Part13	4	1	5	2	5	2	5	1	5	2	90
Part14	4	3	5	3	5	1	4	3	4	1	77,5
Part15	4	1	5	2	4	1	5	3	5	2	85
Skor Rata - Rata (Hasil Akhir)											82,5
Interpretasi Nilai SUS											Excellent

Dari hasil uji coba *System Usability Scale* kepada 15 partisipan, dihasilkan nilai *mean* sejumlah 82,5. Berdasarkan analisis interpretasi standar SUS, nilai 82,5 ini tergolong dalam klasifikasi “*Excellent*” dan “*Acceptable*” (*Grade A*).



Gambar 9. Interpretasi Nilai SUS

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pengembangan UI/UX website arsip persuratan pada Divisi IT Perkantoran LPP TVRI dengan mengimplementasikan *Design Thinking* sukses menciptakan rancangan sistem yang lebih terorganisir, efisien, serta berorientasi pada harapan pengguna. Proses perancangan dilakukan melalui atas lima fase yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. *Output* dari tahapan *empathize* dan *define* menggambarkan proses pengarsipan yang masih menggunakan penyimpanan berbasis *cloud* sederhana menimbulkan berbagai kendala, seperti kesulitan pencarian dokumen, redundansi data, serta tidak adanya standar pengelolaan arsip yang jelas. Oleh karena itu, pada tahap *ideate* dirumuskan berbagai solusi berupa perancangan fitur *dashboard*, klasifikasi kode surat, pencarian berbasis filter, serta pengelompokan surat masuk dan surat keluar. Solusi tersebut kemudian divisualisasikan melalui *low fidelity prototype* dan *high fidelity prototype* untuk menggambarkan struktur dan tampilan sistem secara lebih jelas. Pengujian prototipe diterapkan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan melibatkan 15 partisipan. Hasil uji coba mempresentasikan nilai *mean* sebesar 82,5 yang termasuk dalam tipe *Excellent* dan *Acceptable* dengan nilai A, sehingga dapat disimpulkan rancangan UI/UX website arsip persuratan ini memiliki *usability* yang signifikan dan dapat digunakan oleh calon pengguna. Dengan demikian, rancangan website arsip persuratan yang dilakukan pada penelitian ini diharapkan mampu mendukung Divisi IT Perkantoran LPP TVRI dalam mengelola arsip surat secara lebih efektif, mempermudah proses pencarian dokumen, serta meningkatkan efisiensi kegiatan administrasi persuratan.

Referensi

1. Z. P. Pratama and M. Y. Mappede, "Pengembangan Sistem Informasi Arsip Persuratan Berbasis Web pada Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten Dogiyai Provinsi Papua," vol. 2, no. 3, pp. 57–62, 2023. <https://doi.org/10.59562/intec.v2i3.576>.
2. A. S. Simangunsong, I. A. Salamah, M. S. Situmorang, T. Darmansah, I. Negeri, and S. Utara, "Peran Manajemen Kearsipan Dalam Pengelolaan Tata Persuratan," vol. 1, no. May, pp. 267–272, 2024. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11238918>.
3. A. F. Azzahra, N. A. Deliarnoor, and A. Kasman, "Evaluasi Efisiensi Sistem Kearsipan Elektronik dalam Pengelolaan Arsip Dinamis : Studi Kasus Pada Aplikasi SRIKANDI di Institusi Pemerintah," vol. 7, no. 2, pp. 1303–1317, 2025. <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i2.1320>.
4. M. Erfan, "Evaluasi Pengelolaan Dokumen Akreditasi Berbasis Cloud Google Drive Menggunakan PIECES Framework," vol. 1, no. 2, pp. 163–172, 2023. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i2.493>.
5. T. Wahyudi and G. B. Sulisty, "Analisis Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia dari Tahun 2013–2023," vol. 5, no. 2, pp. 174–184, 2024. <https://doi.org/10.31294/reputasi.v5i2.3330>.
6. Y. Fitriani, S. Utami, and B. Junadi, "Perancangan Sistem Informasi Human Capital Management Berbasis Website," vol. 6, no. 4, pp. 792–803, 2022, doi: 10.52362/jisamar.v6i4.919. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v6i4.919>.
7. P. Pt, W. Karya, and R. Konstruksi, "Rancang bangun sistem informasi arsip online berbasis website pada pt wijaya karya rekayasa konstruksi 1,2,3," vol. 1, no. 1, pp. 26–38, 2023.
8. D. S. Mubiarto, R. Rizal Isnanto, and I. P. Windasari, "User Interface and User Experience (UI/UX) Redesign on 'BCA Mobile' Application Using User Centered Design (UCD) Method," *J. Tek. Komput.*, vol. 1, no. 4, pp. 209–216, 2023, doi: 10.14710/jtk.v1i4.37686.
9. S. Ernawati and A. D. Indriyanti, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus : PT Cipta Wisata Medika)," vol. 03, no. 04, pp. 90–102, 2022. <https://doi.org/10.26740/jeisbi.v3i4.49296>.
10. M. Pengalaman, P. Menggunakan, and M. D. Thinking, "Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)," no. 1, pp. 62–69, 2026.
11. T. B. Ayu, N. Wijaya, P. Studi, M. Informatika, and U. M. Data, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT," pp. 68–75, 2023. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>.
12. M. Yaasiin and I. F. Hanif, "Desain UI / UX Aplikasi Edukasi FIDEXA-SD Menggunakan Design Thinking dan Figma," pp. 292–301, 2025, doi: 10.47002/metik.v9i2.1080. <https://doi.org/10.47002/803mgn28>.
13. F. Feriska, R. Rahman, A. Rustiawan, D. O. Ramadhan, and G. Dermawan, "Jurnal Processor Perancangan UI / UX Sistem Manajemen Persuratan Menggunakan," vol. 20, no. 1, pp. 68–74, 2025. <https://doi.org/10.33998/processor.2025.20.1.2188>.
14. W. Andiani and A. Wahyui, "PERANCANGAN DESAIN UI / UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA WEBSITE PT . VIRAMA KARYA," vol. 04, no. 01, pp. 1–10, 2024. <https://doi.org/10.31294/jasika.v4i01.3145>.
15. S. Gabriel *et al.*, "PERANCANGAN UI / UX PADA APLIKASI V & F MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," pp. 361–368, 2022.
16. M. Aswadi *et al.*, "Rancangan UI/UX Start Up Catering Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Wilayah Kota Palembang," vol. 17, no. x, pp. 517–527, 1978. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10238282>.
17. Yusuf Akbar Wibisono, "PERANCANGAN ULANG UI / UX DESAIN WEBSITE AESIA DENGAN METODE DESIGN THINKING" vol. 11, no. 4, pp. 1921–1939, 2024. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i4.1130>.
18. K. G. S. M. A. Yazid, I. L. Laksono, M. A. Fahrezi, F. Sa, F. I. N. G, and M. R. Pribadi, "Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Daily Trade Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," pp. 279–283, 2022.
19. J. Mahasiswa and A. Teknologi, "Implementasi Metode Design Thinking dan Agile Development Pada Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website," vol. 7, no. 1, pp. 78–82, 2025. <https://doi.org/10.35145/jmapteksi.v7i1.4386>.
20. L. R. Ananda, Y. Rahmawati, and F. Khairi, "Journal of Technology and Science Education," vol. 13, no. 1, pp. 352–367, 2023. <https://doi.org/10.3926/jotse.1938>.
21. P. Studi, T. Industri, F. Pertanian, U. T. Madura, and J. Raya, "ANALISIS PROFIL KONSUMEN DAN MODEL BISNIS PADA DAN BISNIS MODEL KANVAS," vol. 10, no. 02, 2022.
22. I. Zahra *et al.*, "RANCANGAN USER PERSONA DAN CUSTOMER JOURNEY MAP SEBAGAI REPRESENTASI KEBUTUHAN PENGGUNA MEDIA SOSIAL X PADA FITUR PENCARIAN," vol. 8, no. 3, pp. 2686–2691, 2024. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9531>.
23. A. E. Musantono, R. Yulianto, M. Riyo, N. Saputra, and P. W. Permata, "Strategi Transformasi Digital pada Perusahaan PT Lokabyte Digital Innovations Menggunakan Metode High Fidelity dan Prototype" vol. 15, no. 1, pp. 151–160, 2025. <https://doi.org/10.55794/jikom.v15i1.241>.
24. I. G. Ngurah, D. Paramartha, I. P. W. Praselia, and K. K. Wardana, "Usability Testing Pada Aplikasi Undiknas Mobile Menggunakan Metode System Usability Scale," 2024, doi: 10.47002/metik.v8i1.735.