



**Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penyewaan
Lapangan Bulu Tangkis Menggunakan Metode *Design
Thinking* di GOR Trijaya Sport Kota Bekasi**

SKRIPSI

Skripsi diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar sarjana



Disusun Oleh:

Suryo Listanto Prasajo

200312001004

**PRODI BISNIS DIGITAL
UNIVERSITAS GLOBAL JAKARTA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Suryo Listanto Prasajo
NIM : 200312001004
Program Studi : Bisnis Digital
Judul Skripsi : Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis Menggunakan Metode *Design Thinking* Di GOR Trijaya Sport Kota Bekasi

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Bisnis Digital, Universitas Global Jakarta.

DEWAN PEMBIMBING

Pembimbing 1 : Hadi Wijaya, S.S.T., M.IT ()

Pembimbing 2 : Nora Listiana, S.S.T., MIT. ()

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 26 Agustus 2024

HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

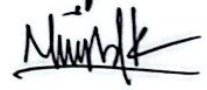
Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Suryo Listanto Prasajo
NIM : 200312001004
Program Studi : Bisnis Digital
Judul Skripsi : Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis Menggunakan Metode *Design Thinking* di GOR Trijaya Sport Kota Bekasi

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Bisnis Digital, Universitas Global Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : Alfi Maghfuriyah, S.S.T., M.Sc. ()

Penguji 2 : Ir. Feri Nugroho, S.ST., M.IT. ()

Penguji 3 : Nurul Aslamiah Istiqomah, S.Tr. Kom., M.IT. ()

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 26 Agustus 2024

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa Universitas Global Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suryo Listanto Prasajo
NIM : 200312001004
Program Studi : Bisnis Digital
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Jenis Karya : Skripsi/Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Global Jakarta **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penyewaan Lapangan Bulu Tangkis Menggunakan Metode *Design Thinking* di GOR Trijaya Sport Kota Bekasi

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Royalti Non-eksklusif ini Universitas Global Jakarta berhak menyimpan, mengalih-media-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada Tanggal : 26 Agustus 2024



Suryo Listanto Prasajo

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Depok, 26 Agustus 2024
Mahasiswa,



Suryo Listanto Prasajo
NIM. 200312001004

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX aplikasi penyewaan lapangan bulu tangkis dengan berbagai fitur aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan *Design Thinking* sebagai metode mengatasi permasalahan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan cara kreatif, praktis, dan efektif. Metode ini memiliki 5 tahapan yang harus dilakukan yaitu, *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *Emphatize* peneliti mencari tahu masalah pengguna dengan cara melakukan observasi di GOR Trijaya Sport dan wawancara kepada beberapa penyewa lapangan bulu tangkis. Pada tahap *Define* setelah mengetahui masalah pada pengguna, peneliti menyimpulkan opini dan kebutuhan dari pengguna dengan menyusun *Verbatim Script*, *User Persona* dan *User Journey Map*. Pada tahap *Ideate* yaitu proses menghasilkan ide atau solusi dengan metode *How Might We*, *User Flow* dan *Sitemap*. Pada tahap *Prototype* ide-ide yang telah ada divisualisasikan dengan *paper prototyping* dilanjutkan dengan *High-Fidelity prototype* dengan menggunakan aplikasi Figma. Pada tahap *Testing* atau pengujian menggunakan metode *System Usability Scale*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menghasilkan desain aplikasi penyewaan lapangan bulu tangkis disertakan fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dan kesuksesan pengalaman pengguna yang dilakukan menggunakan *System Usability Scale* dengan skor 77,83 pada kategori *Acceptability Ranges* yaitu *acceptable*, kategori *grade scale* yaitu C, dan *adjective ratings* yaitu *GOOD*.

Kata kunci: Bulu tangkis, *User interface/user experience*, *Design Thinking*, *System usability scale*

ABSTRACT

This research aims to design the UI/UX of a badminton court rental application with various features tailored to user needs. The research utilizes the Design Thinking approach as a method to address problems creatively, practically, and effectively in order to achieve the set goals. This method comprises five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. In the Empathize stage, the researcher identifies user problems by conducting observations at GOR Trijaya Sport and interviewing several badminton court renters. In the Define stage, after understanding the users' issues, the researcher summarizes user opinions and needs by creating a Verbatim Script, User Persona, and User Journey Map. The Ideate stage involves generating ideas or solutions using the How Might We method, User Flow, and Sitemap. In the Prototype stage, the ideas are visualized through paper prototyping, followed by a High-Fidelity prototype using Figma. In the Testing stage, the prototype is tested using the System Usability Scale (SUS). The research resulted in a badminton court rental application design with features that align with user needs. The success of the user experience, evaluated using the System Usability Scale, achieved a score of 77.83 in the Acceptability Ranges category, which is "acceptable," in the grade scale category of "C," and in the adjective ratings category of "GOOD".

Keywords: *Badminton, User interface/user experience, Design Thinking, System usability scale*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
GLOSARIUM	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 Desain/Perancangan	5
2.1.2 <i>User Interface</i>	5
2.1.3 <i>User Experience</i>	6
2.1.4 Aplikasi <i>Mobile</i>	7
2.1.5 Bulu Tangkis.....	8

2.1.6 Penyewaan	9
2.1.7 <i>Design Thinking</i>	9
2.1.8 <i>System Usability Scale</i>	13
2.1.9 Figma	15
2.1.10 Lucidchart	16
2.1.11 <i>User Flow</i>	16
2.1.12 <i>Sitemap</i>	17
2.2 Tinjauan Pustaka	18
BAB III METODOLOGI	24
3.1 Lokasi Penelitian.....	24
3.2 Tahap Penelitian	24
3.3 Metode Penelitian.....	25
3.3.1 <i>Emphatize</i>	26
3.3.2 <i>Define</i>	28
3.3.3 <i>Ideate</i>	38
3.3.4 <i>Prototype</i>	44
3.3.5 <i>Test</i>	50
3.4 Alat Penelitian	54
3.4.1 Perangkat Keras	54
3.4.2 Perangkat Lunak	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Perancangan Desain.....	56
4.1.1 Identitas Visual	56
4.1.2 Menu Utama.....	58
4.1.3 Menu Pendukung	60
4.2 Pengujian Desain.....	62
4.2.1 Demografi Responden.....	63
4.2.2 Rekapitulasi SUS Skor	65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	80
Lampiran 1. Biodata Peneliti	80
Lampiran 2. Hasil Keseluruhan Desain	81
Lampiran 3. Hasil Data Asli Kuesioner SUS.....	84
Lampiran 4. Hasil Data Perhitungan SUS	88
Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian	94

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bulu tangkis merupakan olahraga yang banyak diminati oleh berbagai lapisan masyarakat. Minat terhadap bulu tangkis terus meningkat seiring berjalannya waktu, baik di tingkat penggemar yang bermain secara amatir maupun di kalangan atlet profesional. Seiring meningkatnya minat terhadap olahraga bulu tangkis, pentingnya ketersediaan lapangan bulu tangkis semakin meningkat. Lapangan-lapangan ini tidak hanya menjadi tempat berlatih bagi atlet profesional, tetapi juga menjadi sarana bagi pecinta olahraga yang ingin menikmati bermain secara rekreatif (Haria, 2021). Hal tersebut membuat olahraga ini menjadi peluang menjanjikan untuk pengusaha menjalankan bisnis penyewaan lapangan bulu tangkis yang menguntungkan. Meskipun begitu, sebagian besar pengelola lapangan masih mengandalkan metode manual dalam mengelola data lapangan, termasuk pengecekan jadwal lapangan, pencatatan pemesanan lapangan, dan pembukuan (Yusuf et al., 2021). Proses ini melibatkan penulisan tangan dan penggunaan buku sebagai tempat penyimpanan data. Dampaknya adalah seringnya terjadi kesalahan informasi dalam pencatatan jadwal, laporan yang memakan waktu, penggunaan kertas yang berlebihan untuk penyimpanan data, dan pencarian data yang kurang efisien sehingga menghabiskan waktu yang cukup lama (Nurullah et al., 2021).

Berdasarkan pengamatan dari beberapa lapangan bulu tangkis di Kota Bekasi sebanyak 6 lapangan dalam pelayanan penyewaan lapangan bulu tangkis, calon penyewa harus datang langsung untuk memesan, menanyakan jadwal yang tersedia. Sehingga kemungkinan terjadinya tabrakan jadwal terhadap penyewa lainnya, maka penyewa lapangan tersebut merasa kecewa karena jadwal yang diinginkan sudah disewa orang terlebih dahulu. Seperti salah satu titik penyewaan lapangan bulu tangkis adalah GOR Trijaya *Sport* yang berlokasi di Jatibening Baru. Keadaan seperti ini berpotensi besar menyebabkan kerugian baik dari pihak

pengelola lapangan maupun para penyewa. Untuk menghindari masalah ini, penyewa lapangan harus menggunakan aplikasi sewa berbasis internet. Pengusaha penyewaan lapangan juga dapat memperoleh keuntungan tambahan dari menggunakan aplikasi penyewaan ini, pengelola dapat menjangkau lebih banyak calon penyewa, meningkatkan visibilitas bisnis. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi yang akurat dan dapat dipercaya untuk memberikan informasi lengkap tentang penyewaan lapangan olahraga yang tersedia di area yang akan dipesan. Aplikasi penyewaan lapangan olahraga dapat meningkatkan efisiensi kerja karyawan dan membantu menangani keluhan penyewa yang ingin bermain di lapangan olahraga yang mereka inginkan (Saputra et al., 2023).

Prioritas antarmuka dan pengalaman pengguna (*User Interface/User Experience*) sangat penting dalam proses pemesanan untuk menanamkan kepercayaan pada pengguna (Sihaloho, 2023). Oleh karena itu, melibatkan calon pengguna secara langsung dalam pengembangan situs *web* sangat penting untuk mengumpulkan umpan balik yang menguntungkan dan fokus pada komponen penting, khususnya fungsionalitas dan utilitasnya dalam meningkatkan kepuasan pengguna (pengguna aplikasi, pengguna situs *web*). Terlebih lagi, saat ini semakin banyak pesaing yang muncul di dalam industri yang sama, yang memungkinkan pelanggan untuk beralih ke *platform* yang menawarkan layanan yang lebih baik dan lebih kompeten. Hal ini meningkatkan risiko dan akan berdampak bagi pengusaha jika tidak menerapkan strategi yang baik. Peran strategi digital menjadi suatu keharusan karena mampu menciptakan berbagai alternatif untuk memastikan kelangsungan hidup perusahaan, mendapatkan keuntungan, dan tetap bersaing di pasar (Sagita, 2019).

Berdasarkan penelitian sebelumnya aplikasi yang telah berhasil dibuat perlu adanya pelatihan untuk *user* dalam mengoperasikan aplikasi penyewaan lapangan, untuk menghindari kesalahan dalam mengoperasikan sistem dan juga bisa menambahkan fitur-fitur yang lebih menarik (Helmi, 2020). Namun, penelitian yang dilakukan oleh bella menunjukkan bahwa *prototype* yang dikembangkan lebih perlu memperhatikan prinsip *User Interface* yang baik dalam perancangan dan juga meliputi fitur tambahan untuk meningkatkan fungsionalitas aplikasi (Indriyanti et

al., 2023). Oleh karena itu peneliti menyimpulkan perlunya membangun sebuah rancangan UI/UX untuk mempermudah pengelola mengolah data lapangan dan pelanggan dalam proses penyewaan lapangan. Dengan melihat berbagai permasalahan pada latar belakang tersebut, peneliti merancang sebuah desain UI/UX untuk mempermudah proses bisnis pada GOR Trijaya Sport sehingga diputuskan judul dari penelitian ini yaitu **“Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penyewaan Lapangan Bulu tangkis Menggunakan Metode *Design Thinking* di GOR Trijaya Sport Kota Bekasi”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang desain dan fitur UI/UX aplikasi penyewaan lapangan bulu tangkis di GOR trijaya agar lebih ramah pengguna?
2. Bagaimana mengukur tingkat kegunaan desain dan fitur UI/UX aplikasi penyewaan lapangan bulu tangkis untuk mengakomodasi kebutuhan pengguna?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada uraian rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang desain dan fitur UI/UX aplikasi penyewaan lapangan bulu tangkis dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Mengetahui tingkat kegunaan desain dan fitur UI/UX pada aplikasi penyewaan lapangan bulu tangkis berdasarkan kebutuhan pengguna menggunakan metode *System Usability Scale*.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang dapat peneliti jabarkan melalui penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai salah satu bentuk pengaplikasian dalam menerapkan ilmu desain UI/UX serta kemampuan untuk menganalisa dan mengidentifikasi pada proses bisnis yang sedang berjalan.
- b. Memberikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya, baik yang ingin mengembangkan lebih jauh aplikasi serupa atau yang ingin mengeksplorasi aspek lain dari desain UI/UX di sektor olahraga.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan perancangan desain dan referensi pengembang dalam membangun aplikasi penyewaan lapangan bulu tangkis pada agar dapat digunakan untuk industri olahraga bulu tangkis.
- b. Diharapkan membantu GOR Trijaya *Sport* dapat menjadi lebih kompetitif dan selalu *up-to-date* dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, S. I. K. , M. S. (2021). Metode Penelitian Kualitatif.
- Adhiya Adha, I., Voutama, A., & Ali Ridha, A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo Purwakarta Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Joisie Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(1).
- Adiba, W. Z., Kadiyono, A. L., & Hanami, Y. (2021). *Cyberloafing*, Baik Atau Buruk?: *Exploratory Case Study* Karyawan Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Personalia, Financial, Operasional, Marketing, Dan Sistem Informasi*, 28, 52–61.
- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. (Vol. 10, Issue 2). <https://My.Cic.Ac.Id/>.
- Alami, A. Z. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Campaign Berbasis *Mobile* Untuk Fitur *Gamification* Menggunakan Metode *Design Thinking*.
- Alfajri, M. F. (2020). Perencanaan Strategi Digital Pada Sribu.Com Menggunakan Metode *Design Thinking*.
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang *Virtual Tourism* Dengan Figma. *Walisongo Journal Of Information Technology*, 4(1), 43–52.
<https://doi.org/10.21580/Wjit.2022.4.1.12079>
- Alif, B. C. (2021). *Analisis Dan Perancangan UI/UX Dengan Metode User Centered Design* Pada Website Dlu Ferry.
- Almira Zavira Alami, O. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Campaign Berbasis *Mobile* Untuk Fitur *Gamification* Menggunakan Metode *Design Thinking*.
- Bella Indryanti, Naufal, M., Taqiyuddin, R., Fanny, D., & Permadi, H. (2023). Perancangan Aplikasi Penyewaan Lapangan *Badminton* Berbasis Android Menggunakan Metode *Design Sprint (Studi Kasus: Gor Harmoni)* (Vol. 3, Issue 1).
- Damiyati, M. D. (2023). Implementasi *User Interface (UI)* Dan *User Experience (UX)* Pada Aplikasi Kaki Keenam Menggunakan Metode *Design Thinking*.
- Firdausi, F. A. (2021). Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi *Marketplace* UMKM Digidesa Menggunakan Metode *Design Thinking*.
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283.
<https://doi.org/10.5614/Jts.2020.27.3.10>
- Haria, P. (2021). Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Penyewaan Lapangan *Badminton* Di Kota Batam Berbasis Android.
- Helmi, R. (2020). Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan *Badminton* Pada GOR Dewi Sport Hall Berbasis *Web*.
- Iso 9241-210. (2010). *Ergonomics Of Human-System Interaction-Human-Centred Design For Interactive Systems*.

- Izami, W. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Penjualan Sepatu Sendal Dengan Menggunakan Metode *User Centered Design* Pada Toko Amin Palangkaraya Berbasis *Web Mobile*.
- Kurniawan, G. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Kain Batik Pada Rezti's Batik Menggunakan Metode *Design Thinking*.
- Malfiany, R., Gunawan, R., & Helmi, R. (2021). Perancangan Sistem Penyewaan Lapangan *Badminton* Pada GOR Dewi *Sport Hall* Berbasis *Web*. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. <https://doi.org/10.35969/Interkom.V16i2>
- Milah, S., Sunandar, A. M., & Komara, M. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penyewaan Peralatan Bayi Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode HCD Di Babystuffrent Purwakarta. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7.
- Mukhtar, F. (2021). Kemampuan Pukulan *Netting* Pada Atlet Bulutangkis *PB*. Prakasa Abdul Aziz.
- Nelvin, A. M. (2022). Analisa Dan Perancangan Sistem Penjualan *Diamond Game* Berbasis *Web* Pada Onel Shop.
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., & Permatasari, H. P. (2022). Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan *Badminton* Wilayah Depok Berbasis *Web*. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1, 88–103.
- Nur, A., & Utami, F. Y. (2022). Proses Dan Langkah Penelitian Antropologi: Sebuah *Literature Review*. In *Sosial Dan Budaya* (Vol. 3, Issue 1). *Jurnal Dialektika*. <http://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index>.
- Nurjanah, S., Nurjannah, N., & Kristiani, S. P. (2022). Perancangan UI/UX Menggunakan *Design Thinking* Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta. *Jsi : Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 14(1). <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>.
- Nurullah, H., Arif, S. M., & Vandini, I. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Bulutangkis Dan Futsal Pada GOR Bhanthong Jakarta. 17(2), 77.
- Permana, F. E., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2020). Perancangan *User Experience* Sistem Informasi Manajemen Magang Pada Jurusan Sistem Informasi Menggunakan Pendekatan *Human-Centered Design (Hcd)* (Vol. 4, Issue 9). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Prabowo, M. P., & Persada, A. G. (2022). Perancangan *User Experience* Aplikasi *Booking* Menggunakan Pendekatan *Human-Centered Design*. In *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (Senamika) Jakarta-Indonesia*.
- Prasetyo, R. E. (2022). Analisis Dan Perancangan *User Interface* Dan *User Experience* Pada *Startup Picnicker* Dengan Pendekatan *User Persona* Berbasis *Design Thinking*.
- Pressman, A. (2019). *Design Thinking : A Guide To Creative Problem Solving For Everyone*.
- Purbasari, S., Syaban Shodiqin, M., Komunikasi, F., & Desain, D. (2020). Perancangan *Sign System* Dan *Wayfinding* Di Stadion Si Jalak Harupat Kabupaten Bandung. *Jurnal Komunikasi Dan Desain*. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengerti>

- Reynaldi, A. (2019). Perancangan Desain *User Interface (UI)* Aplikasi Pencari Kost.
- Sagita, I. S. (2019). Perencanaan Strategi Digital Pada Kliknclin.
- Saputra, A. D., Prasetyo, B., Selsa, O., Anggraini, I., Putri, N., & Widiati, I. S. (2023). Perancangan UI/UX Di Dalam Aplikasi Open Sport Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi*, 1(3), 283–294. <https://doi.org/10.54066/Jpsi.V1i3.801>
- Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs *E-Learning* Amikom Center Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Amikom Center).
- Sihaloho, F. (2023). Perancangan *User Interface (UI)* Dan *User Experience (UX)* Aplikasi Pendistribusi Alat-Alat Kesehatan Pada Perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal On Software Engineering (Ijse)*, 9(1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse33>
- Soegaard, M. (2020). *The Basics Of User Experience Design By Interaction Design Foundation*.
- Supriadi. (2021). Sistem Informasi Reservasi Lapangan Badminton Berbasis Android Pada Kota Pekanbaru.
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis *User Flow* Pada *Website* Pendidikan: Studi Kasus *Website* DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/Nirmana.22.1.41-51>
- Tadjuddin Shafi, A., Arif Berlianto, I., Frendiana, V., & Agus Wagya, Dan. (2022). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi *Mobile Smart Lock* Berbasis Kode Qr Pada Kamar Penginapan (Vol. 1, Issue 1).
- Tjandra, E. (2020). Model Perancangan UI / UX Aplikasi Penanganan Keluhan Mahasiswa Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: STMIK Rosma Karawang).
- Tria, N. A. A., Hadziq, F., & Rizky, J. A. (2021). Desain Dan Evaluasi Antarmuka *Mobile App* Myits Alumni Pada Platform Android Dan IOS Melalui Pendekatan *User-Centered Design*. *Jurnal Teknik Its*, 10, 2301–9271.
- Wilbert O, G. (2007). *The Essential Guide To User Interface Design An Introduction To Gui Design Principles And Techniques Third Edition*.
- Yanny, A., & Sianturi, R. D. (2021). Peran Komunikasi Dalam Mengelola Manajemen Stress (Studi Kasus: Universitas Budi Darma). *Ekonomi, Keuangan, Investasi Dan Syariah (Ekuitas)*, 3(1), 17–20. <https://doi.org/10.47065/Ekuitas.V3i1.1022>
- Yusuf, D., Afrizal, T., Budiarto, A., & Arsitektur, T. (2021). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Java Pada Wirabujana Futsal Indramayu. *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research. (Printed)*, 5(1). <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar>,