

pengguna atau melihat apakah aplikasi tersebut layak untuk dipakai atau tidak[4]. Tahapan *Design Thinking* dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam penulisan tugas akhir mengenai topik UI dan UX untuk perancangan *website* ini maka dilakukan beberapa tinjauan dari berbagai sumber pustaka yang

dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang di mana telah dibuat sebelumnya. Berikut adalah beberapa sumber pustaka yang digunakan sebagai referensi sebagai kajian teori atau literatur yang sudah ada sebelumnya. Penelitian ini menggunakan kajian teori yang berhubungan dengan UI, UX, dan *Design Thinking*.

Literatur pertama adalah penelitian yang ditulis oleh Ferry Fernando pada tahun 2020. Jurnal penelitian tersebut berjudul “Perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang”. Pada penelitiannya memiliki kesimpulan bahwa adanya perancangan *user interface* dan *user experience* pada sebuah aplikasi memberikan kemudahan pada *user*[6]. Dengan menggunakan perancangan *user interface* dan *user experience* pada sebuah aplikasi juga akan memberikan nilai kepuasan serta kenyamanan dalam penggunaan aplikasi dalam mencari informasi di dalamnya.

Literatur kedua adalah penelitian yang ditulis oleh Ketut Nina Lestari Mastra Ray Fitri Dharmawan pada tahun 2018. Jurnal penelitian tersebut berjudul “Tinjauan *User Interface Design* Pada *Website E-Commerce Laku6*”. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan metode pemaparan deskriptif dan didasarkan pada prinsip *layout*. Penerapan prinsip *User Interface (UI)* dapat mendukung kerja user dalam mengakses *website*[7].

Literatur ketiga adalah penelitian yang ditulis oleh Moh. Dani Ariawan, Agung Triayudi, Ira Diana Sholihati pada tahun 2020. Jurnal penelitian tersebut berjudul “Perancangan *User Interface Design* dan *User Experience Mobile Responsive* Pada *Website* Perusahaan”. Penelitian ini menggunakan metode *Human – Centered Designe* dalam merancang antar muka *website* untuk memaksimalkan visual pengguna. Dengan adanya perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX) Design* dapat mempermudah serta pembangunan sebuah aplikasi atau *website*, dengan adanya UI dan UX dalam pembangunan suatu produk dapat memudahkan *developer* dalam membangun produknya sebelum dilakukannya *coding* dan *publish* ke *user* [8]. Hasil yang diperoleh setelah dilakukannya pengujian langsung kepada *user* yaitu *user* sudah cukup paham dengan tampilan

antarmuka *website* yang dibuat serta *user* juga sudah merasa cukup mudah dalam menggunakannya.

Literatur keempat adalah penelitian yang ditulis oleh Siti Desintha1, Reinaldo Varian pada tahun 2019. Jurnal penelitian tersebut berjudul “*User Interface Website Situs Batujaya Karawang*”. Penelitian ini menggunakan analisis *S.W.O.T* dalam perancangan *website* situs Batujaya. *User Interface* (UI) memiliki dampak yang besar serta menampilkan kesan ataupun identitas dari *web* yang di mana dapat mempengaruhi berbagai jenis aspek dari *user* nya[9].

Literatur kelima adalah penelitian yang ditulis oleh Irma Rochmawati pada tahun 2019. Jurnal penelitian tersebut berjudul “*Analisis User Interface Situs Web Iwearup.Com*”. Penelitian ini menggunakan prinsip *hierarki visual* dengan tujuan agar desain situs *web* selaras dengan konten yang akan dimuat. Desain situs *web* yang baik harus bisa menampilkan informasi dengan jelas. Terutama bagaimana menampilkan antarmuka (*interface*) sebaik mungkin agar pengunjung situs tidak kebingungan dengan informasi yang ditampilkan. Antarmuka yang buruk berpengaruh terhadap pengguna (*user*) dalam produktivitas atau pengalaman mengunjungi sebuah situs *web*. Hal ini dibantu dengan *hierarki visual* yang merupakan salah satu prinsip terpenting dibalik setiap desain situs web[10].

Literatur keenam adalah penelitian yang ditulis oleh Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, Rifqi Fahrudin pada tahun 2021. Jurnal penelitian tersebut berjudul “*Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company*”. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk membuat model perancangan *User Interface* dan *User Experience* dengan melakukan inovasi dalam bentuk *website e-commerce* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Dengan adanya metode *Design Thinking*, dirasa mampu memecahkan masalah yang ada, seperti memudahkan pengguna untuk menggunakan *prototype* yang telah dibuat, dan pengalaman yang diberikan dapat membuahkan hasil yang baik[11].

Literatur ketujuh adalah penelitian yang ditulis oleh Aswal Chusnan Widodo dan Elyza Gustri Wahyuni pada tahun 2020. Jurnal penelitian tersebut berjudul “*Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide*

Bisnis Kalografi”. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* karena metode ini berpusat kepada manusia sebagai pusat inovasi ide bisnis Kalografi dan metode ini dapat melihat *point of view* subjektif dan objektif dalam menentukan keputusan. *Design Thinking* merupakan suatu metode pencarian solusi yang melibatkan manusia untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Metode ini berfokus pada kebutuhan manusia untuk mengintegrasikan kebutuhan individu atau kelompok sebagai persyaratan kesuksesan bisnis. Dimulai dengan fokus empati kepada riset calon pengguna untuk benar-benar memahami manusia (*people centered*), melihat permasalahan dari *point of view* yang berbeda dan penentuan solusi yang bervariasi (*highly creative*), melakukan pengujian oleh tim serta mendapati *feedback* dari sebuah produk sampel yang diberikan pada calon pengguna (*hands on*), hingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (*Iterative*)[12].

Literatur kedelapan adalah penelitian yang ditulis oleh F. A. Firdausi pada tahun 2021. Tugas Akhir penelitian tersebut berjudul “Analisa Dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi *Marketplace* Umkm Digidesa Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Penelitian ini menggunakan Metode *Design Thinking* dan menggunakan pengujian SUS. Metode ini dikenal sebagai suatu proses berpikir komprehensif yang berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia. Tahapan dalam metode ini ada 5, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*[13].

Literatur kesembilan adalah penelitian yang ditulis oleh Danang Tri Widiatmoko, Birmanti Setya Utami pada tahun 2022. Jurnal penelitian tersebut berjudul “Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus PT Selektani)”. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk meneliti *user experience* karyawan agar menciptakan *user interface* aplikasi PKB yang mudah dioperasikan. Pada dasarnya pendekatan *Design Thinking* merupakan upaya mencari ide dan solusi inovatif untuk menciptakan produk yang dapat digunakan secara efektif. *Design Thinking* bersifat *user-centered*, sehingga hal yang paling vital dalam metode ini adalah peran pengguna[2].

Literatur kesepuluh adalah penelitian yang ditulis oleh Raja Ainaya Alfatiha, Iwan Sukoco pada tahun 2021. Jurnal penelitian tersebut berjudul “Penerapan Metode Design Thinking Terhadap Pemasaran Produk pada *Coffee Shop* Rimbun”. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* pada coffee shop Rimbun Kopi untuk menentukan solusi dari permasalahan yang terjadi, dalam upaya peningkatan pembelian konsumen dan menjaga kelestarian lingkungan. *Design thinking* merupakan suatu pendekatan yang memberikan pemecahan masalah kreatif lintas disiplin dengan mengombinasikan pemikiran analitis, pemikiran kreatif, serta keahlian praktis, *Design Thinking* merupakan pendekatan yang terpusat pada manusia untuk menghasilkan inovasi yang diolah dari fitur perancang serta bertujuan untuk mengintegrasikan kebutuhan perorangan ataupun kelompok dan digunakan untuk mencapai kesuksesan bisnis[14].

Literatur kesebelas adalah penelitian yang ditulis oleh R. Fahrudin and R. Ilyasa pada tahun 2021. Jurnal penelitian tersebut berjudul “Perancangan Aplikasi ‘Nugas’ Menggunakan Metode *Design Thinking* dan *Agile Development*”. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dan *Agile Development* dengan tujuan menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat membantu mahasiswa dalam mengelola dan mengerjakan tugas. Metode *Design Thinking* pembuatan UI/UX *Design* dan *Agile Development* digunakan untuk pengembangan aplikasi. *Design Thinking* sebagai acuan dalam merancang *user interface* aplikasi ini. Perancangan *user experience* dilakukan dikarenakan apabila aplikasi ini telah diimplementasikan, fungsionalitas pada setiap sistem yang ada dapat berfungsi sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh target pengguna. Terdapat beberapa tahapan yang akan dilakukan dalam metode ini, yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test*. Metode ini digunakan karena ingin mengutamakan adanya rancangan desain yang lebih *user centered* dan mudah digunakan oleh *user*, sehingga dapat memberikan fungsionalitas yang baik[15].

Literatur kedua belas adalah penelitian yang ditulis oleh Sri Soedewi , Arry Mustikawan , Wirania Swasty pada tahun 2022. Jurnal penelitian tersebut berjudul “Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Perancangan *Website* UMKM Kirihuci”. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk merancang website

UMKM Kirihuci. Tahapan perancangan pada metode ini adalah melakukan pendekatan yang tidak hanya fokus pada apa yang dilihat (*user interface*) dan dirasakan oleh penggunanya, tetapi juga fokus pada pengalaman pengguna (*user experience*). Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah penerapan metode *Design Thinking* pada perancangan *website* UMKM Kirihuci telah memberikan kemudahan bagi penggunanya. Hal ini dapat dilihat dari *feedback* pengguna yang dilakukan pada tahapan uji coba (*usability testing*) mengenai tampilan desain *interface website* dengan hasil yang baik[5].

Literatur ketiga belas adalah penelitian yang ditulis oleh M.Lahandi Baskoro dan Bayyinah Nurrul Haq pada tahun 2020. Jurnal penelitian tersebut berjudul “Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan”. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* yang diharapkan dapat memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa. Mengembangkan solusi untuk permasalahan yang di masyarakat yang berpotensi memiliki nilai bisnis. Metode *Design Thinking* (MDT), merupakan metode pengembangan produk yang berawal dari upaya menjawab permasalahan yang ada di masyarakat[16]. Saat ini, MDT merupakan metode pengembangan desain yang dikaji dan dipraktekkan oleh institusi pendidikan dan pusat kajian. MDT berawal dari empati mendalam terhadap keinginan dan kebutuhan manusia. Sehingga MDT termasuk pada kategori perspektif mendesain yang berpusat pada kebutuhan pengguna, atau dengan istilah lain adalah *user centered design*. MDT dianggap membawa hal positif bagi pembelajarnya. Karena pembelajarnya diajak mendekati masalah langsung pada subjeknya. Mereka bekerja dalam tim, berfikir multi perspektif untuk menjawab tantangan dengan solusi hebat. Sebesar apapun masalahnya, dan seberapa terbatasnya keadaan yang dihadapi, selalu ada optimisme untuk membuat perubahan. Kondisi ini didukung oleh suasana belajar yang memungkinkan pembelajar melakukan kesalahan dan belajar dari pengalaman tersebut. Dampak positif penerapan MDT adalah menambah rasa percaya diri bagi mahasiswa dan meningkatkan kemandirian dalam belajar. Dampak jangka panjangnya adalah, mempersiapkan mahasiswa untuk berkontribusi di komunitas, masyarakat dan industri.

Literatur keempat belas adalah penelitian yang ditulis oleh Intan Permata Sari, Annisa Hasna Kartina, Ajeng Mubdi Pratiwi, Fitri Oktariana, M Farhan Nasrulloh, Sahla Analia Zain pada tahun 2020. Jurnal penelitian tersebut berjudul “Implementasi Metode Pendekatan *Design Thinking* dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru”. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* sehingga menemukan gagasan baru sebagai solusi dari permasalahan yang ada, yaitu merancang aplikasi *Happy class* untuk mempermudah mahasiswa dan dosen dalam mengakses informasi tentang kondisi kelas secara *real-time*. Sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan *on-time* dan tidak memakan waktu. *Design Thinking* merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. *Design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (*user*). *Design thinking* digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks. Pemikiran yang diterapkan adalah pemikiran komprehensif untuk mendapatkan sebuah solusi[17].

Literatur kelima belas adalah penelitian yang ditulis oleh Apiek Maniek Wijayanto, Agung Triayudi, Albaar Rubhasy pada tahun 2021. Jurnal penelitian tersebut berjudul “Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya”. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* pada sistem aplikasi penanganan laporan pencurian barang.

Model desain aplikasi bertindak sebagai perantara, membantu memfasilitasi pertukaran informasi antara korban dan pihak berwenang. *Design Thinking* adalah metodologi yang memberikan sebuah pendekatan berbasis solusi kreatif lintas disiplin yang menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran. Metode ini berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*). Selain itu, pada awalnya ada 3 tahapan yang terdiri dari *inspiration* yaitu, menginspirasi kebutuhan atau masalah untuk mencari solusi atau inovasi. *Ideation* yaitu proses menghasilkan ide, mengembangkan dan menguji ide,

dan terakhir *implementation*, yaitu mengimplementasikan akhir kepada pengguna. Dalam proses pengembangannya, tiga tahap dikembangkan menjadi lima tahap, pada dasarnya tidak banyak perbedaan, tetapi beberapa bagian telah disorot, sehingga prosedur lebih rinci[18].

Literatur keenam belas adalah penelitian yang ditulis oleh Genisshanda Nabila, Stephanie, dan Sri Wahyuni pada tahun 2022. Jurnal penelitian tersebut berjudul “Penerapan UI/UX Dengan Metode *Design Thinking* Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas”. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk pembuatan UI/UX aplikasi pemesanan tiket travel dan pengiriman barang secara *online*. Untuk memberikan pengalaman yang terbaik dalam berpergian dan pengiriman barang, Jaya Indah Perkas melakukan desain produk aplikasi baru[4]. Tabel perbandingan jurnal dapat dilihat pada *table 1* sebagai berikut.



Table 1. Perbandingan Jurnal

NO	PENULIS	JUDUL	METODE	TUJUAN	PLATFORM	HASIL
1	Fernando, Ferry(2020)	Perancangan <i>User Interface (UI)</i> dan <i>User Experience (UX)</i> Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang[6]	<i>Brainstorming</i>	Merancang UI/UX Aplikasi Pencari Indekost Di Kota Padangpanjang untuk mencari informasi mendetail Indekost dengan menggunakan <i>smartphone</i> menggunakan aplikasi <i>MYKOST</i>	<i>Mobile</i>	Rancangan UI/UX aplikasi <i>MYKOST</i>
2	Mastra, Ketut Nina Lestari Dharmawan , Ray Fitri(2018)	Tinjauan <i>User Interface Design</i> Pada <i>Website E-Commerce</i> Laku6[7]	Pendekatan kualitatif dengan Prinsip UI berdasarkan	Menjadi referensi dalam perancangan <i>website e-commerce</i>	<i>website</i>	Menerapkan prinsip UI pada <i>website</i> Laku6 pada <i>layout</i> dan elemen visual lain untuk

			17 prinsip dasar UI oleh Debora J.Mayhew			mendukung kinerja <i>user</i> dalam mengakses <i>website</i>
3	Ariawan, Moh Dani Triayudi, Agung Sholihati, Ira Diana(2020)	Perancangan <i>User Interface Design</i> dan <i>User Experience Mobile Responsive</i> Pada <i>Website</i> Perusahaan[8]	<i>Human Centered Design</i>	- Merancang UI/UX <i>Mobile responsive</i> pada <i>website</i> perusahaan supaya <i>user</i> dapat lebih nyaman dan mudah dalam menggunakannya untuk memaksimalkan informasi <i>website</i>	<i>website</i>	Rancangan UI/UX <i>website</i> perusahaan sesuai kebutuhan <i>user</i>
4	Desintha, Siti Varian, Reinaldo(2019)	<i>User Interface Website</i> Situs	Metode kualitatif,	Merancang UI <i>website</i> Batujaya Karawang	<i>website</i>	Rancangan UI <i>website</i> Situs Batujaya Karawang

		Batujaya Karawang[9]	analisis <i>S.W.O.T</i>			sebagai media informasi dan promosi bagi situs Batujaya , menunjukkan citra yang merepresentasikan Situs Batujaya sebagai tempat wisata bersejarah
5	Rochmawati , Irma(2019)	Analisis <i>User Interface</i> Situs Web Iwearup.Com[10]	Studi literatur pustaka, <i>Hierarki Visual</i>	Menganalisis UI situs <i>website Iwearup.com</i>	<i>website</i>	Memberikan kenyamanan pengguna dalam mengakses situs <i>Iwearup.com</i>
6	Haryuda, Danang Asfi, Marsani Fahrudin, Rifqi(2021)	Perancangan UI/UX Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> Berbasis	<i>Design Thinking</i>	Merancang UI/UX berbasis Web Pada <i>Laportea Company</i> yang merupakan	<i>website</i>	Rancangan UI/UX berbasis Web Pada <i>Laportea Company</i>

		Web Pada Laportea Company[11]		sebuah gerai distro anak muda		
7	Chusnan Widodo, Aswal Gustri Wahyuni, Elyza(2020)	Penerapan Metode Pendekatan <i>Design Thinking</i> dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi[12]	<i>Design Thinking</i>	Merancang sebuah ide bisnis berupa jasa dokumentasi pernikahan dengan menggunakan platform <i>website</i>	<i>website</i>	Rancangan <i>prototype website</i> Kalografi sebagai <i>platform</i> penyedia jasa dokumentasi pernikahan dengan fitur lengkap dan informatif
8	Firdausi, Fatimah Almira(2021)	Analisa Dan Desain Kembali Aplikasi <i>Marketplace</i> Umkm Digidesa Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> [13]	<i>Design Thinking</i>	Pengembangan rekomendasi aplikasi dengan cara analisa dan mendesain kembali UI dan UX Aplikasi Digidesa	<i>Mobile</i>	Rancangan prototipe aplikasi Digidesa sebagai aplikasi UMKM

9	Widiatmoko , Danang Tri Utami, Birmanti Setya(2022)	Perancangan <i>UI/UX</i> Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis <i>Mobile</i> Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> (Studi Kasus PT Selektani)[2]	<i>Design Thinking</i>	Merancang <i>UI/UX</i> Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis <i>Mobile</i> untuk memantau pertumbuhan benih serta pengelolaan dan pengawasan tugas harian karyawan secara digital	<i>Mobile</i>	Rancangan <i>UI/UX</i> Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis <i>Mobile</i>
10	Raja Ainya Alfatiha Sukoco, Iwan(2021)	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> Terhadap Pemasaran Produk pada <i>Coffee Shop</i> Rimbun[14]	<i>Design Thinking</i>	Upaya peningkatan pembelian konsumen dan menjaga kelestarian lingkungan pada	-	Menciptakan inovasi baru berupa aplikasi atau produk pada <i>coffee shop</i> Rimbun Kopi

				<i>coffee shop</i> Rimbun Kopi		
11	Fahrudin, Rifqi Ilyasa, Reza(2021)	Perancangan Aplikasi ‘Nugas’ Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> dan <i>Agile Development</i> [15]	<i>Design Thinking</i>	Merancang sebuah UI/UX aplikasi Nugas yang dapat membantu mahasiswa dalam mengelola dan mengerjakan tugas	<i>Mobile</i>	Rancangan UI/UX aplikasi Nugas yang dapat dijalankan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan
12	Roihan Alazhari, Muhammad (2022)	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> Pada Perancangan <i>Website</i> UMKM KiriHuci[5]	<i>Design Thinking</i>	Merancang <i>website</i> UMKM KiriHuci sebagai media promosi	<i>Website</i>	Rancangan UI/UX <i>website</i> UMKM KiriHuci yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya
13	M.Lahandi Baskoro 1, Bayyinah Nurrul Haq 2(2020)	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> Pada Mata Kuliah Desain	<i>Design Thinking</i>	Membahas penerapan MDT di perkuliahan DP3 dan dapat	-	Pengembangan produk pangan berjalan memiliki alur yang cukup

		Pengembangan Produk Pangan[16]		memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa		sesuai dengan HTL yang telah disiapkan
14	Sari, Intan Permata Kartina, Annisa Hasna Pratiwi, Ajeng Mubdi Oktariana, Fitri Nasrulloh, Muhammad Farhan Zain, Sahla Analia(2020 )	Implementasi Metode Pendekatan <i>Design Thinking</i> dalam Pembuatan Aplikasi <i>Happy Class</i> Di Kampus UPI Cibiru[17]	<i>Design Thinking</i>	Merancang aplikasi sistem informasi yang bernama <i>Happy Class</i> untuk mempermudah mahasiswa dan dosen dalam mengakses informasi tentang kondisi kelas secara <i>real-time</i> . Sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan	<i>Mobile</i>	Rancangan aplikasi sistem informasi yang bernama <i>Happy Class</i>

				<i>on-time</i> dan tidak memakan waktu		
15	Maniek, Apiek Triayudi, Agung Rubhasy, Albaar(2021)	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i> Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya[18]	<i>Design Thinking</i>	Merancang aplikasi mobile smartphone Pencurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya dengan memanfaatkan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi	<i>Mobile</i>	Rancangan aplikasi mobile smartphone Pencurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya untuk memberikan laporan atau informasi
16	Matari, G N Pribadi, R(2022)	Penerapan UI/UX Dengan Metode <i>Design Thinking</i> Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas[4]	<i>Design Thinking</i>	Merancang UI/UX aplikasi Jaya Indah Perkas untuk pemesanan tiket travel dan	<i>Mobile</i>	Rancangan UI/UX aplikasi Jaya Indah Perkas



				pengiriman barang secara online		
17	Vonny(2022 )	Perancangan Prototipe Desain <i>User Interface</i> Dan <i>User Experience</i> Untuk <i>Website E-Commerce</i> Toko Baju Lian Fashion(*)	<i>Design Thinking</i>	Merancang UI/UX <i>website e-commerce</i> toko baju Lian Fashion untuk berbelanja secara online	<i>Website</i>	Rancangan UI/UX <i>website e-commerce</i> toko baju Lian Fashion

Keterangan: (\*) Penelitian yang dilakukan