

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan tentang topik penelitian yang dilakukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sholihat, Y. S., et al., berfokus pada menciptakan pengalaman yang berfokus pada pengguna untuk aplikasi pembelajaran mobile yang diterapkan di SD Negeri Pagerwojo, dengan menggunakan metode *Human-Centered Design*. Pengujian dilakukan oleh 5 partisipan untuk menguji 3 aspek yakni aspek *effectiveness* berdasarkan *completion rate*, aspek *efficiency* berdasarkan *time-based efficiency* (TBE) dan aspek *satisfaction* berdasarkan *single ease question* (SEQ). Pengujian juga dilakukan dengan menggunakan *user experience questionnaire* (UEQ) terhadap 20 partisipan. Hasil pengujian yang didapatkan adalah sebagai berikut: Semua peserta berhasil menyelesaikan semua 4 tugas yang diberikan. Dalam aspek *effectiveness* didapatkan nilai keberhasilan secara keseluruhan sebesar 100%. Aspek *efficiency*, hasil *time-based efficiency* (TBE) menghasilkan rata-rata 0,03 *goal/sec*. Aspek *satisfaction* mencapai 6,2 yang dihitung dari rata-rata SEQ. Selain itu, hasil pengujian UEQ menunjukkan bahwa aspek daya tarik mendapatkan kategori *excellent*, aspek kejelasan mendapatkan kategori *good*, sedangkan aspek efisiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan mendapatkan kategori *excellent* [9].

Penelitian yang dilakukan oleh Zulkifli, et al., berfokus pada mendesain UI/UX berbasis *mobile* untuk aplikasi *e-learning* Smartplus Academy dengan menggunakan metode *Human-Centered Design* (HCD). Penelitian ini melibatkan tahapan yang dimulai dari pemahaman konteks penggunaan, penentuan kebutuhan, penyusunan solusi desain, dan evaluasi melalui uji coba kegunaan. Pengujian dilakukan terhadap 20 responden, dengan jumlah tugas yang diujikan yakni 5 tugas. Hasil pengujian menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 98%, efisiensi sebesar 97,85%, dan kepuasan sebesar 97,37%, yang mengindikasikan bahwa desain UI/UX yang dirancang masuk dalam kategori sangat baik [10].

Penelitian yang dilakukan oleh Kurnianto, F. dan Wahyuni, G. E., membahas mengenai desain aplikasi basis data menggunakan metode *Design Thinking* untuk karyawan lapangan Sekar Kawung dengan tujuan membuat pelaporan data pekerjaan lebih efektif. Aplikasi “Basis Data Sekar Kawung” dibuat dengan tujuan untuk menyederhanakan proses manajemen data bagi karyawan lapangan, dan memungkinkan integrasi yang cepat dengan karyawan di kantor. Uji coba aplikasi dilakukan oleh 5 orang karyawan kantor sebagai *stakeholder*. Hasil penelitian menunjukkan kesuksesan perancangan UI/UX dengan menerapkan metode *Design Thinking* dimana hasil pengujian menghasilkan kesimpulan bahwa perancangan aplikasi dikatakan efektif [11].

Penelitian yang dilakukan oleh Velia Handayani, bertujuan untuk mengkaji dan merancang aplikasi *e-learning* dengan menggunakan pendekatan gamifikasi dengan UI/UX yang menarik dan efektif. Penelitian ini berfokus pada tahap identifikasi masalah, serta memahami kebutuhan pengguna melalui berbagai metode seperti studi pustaka, observasi, kuisisioner, dan wawancara. Dari identifikasi masalah tersebut dibuat rancangan UI/UX dan dilakukan evaluasi UEQ yang memiliki 6 skala yaitu *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*, dan instrumen pertanyaan sebanyak 26 komponen. Pengujian dilakukan terhadap 6 orang yakni 3 orang guru yang menguji 10 skenario tugas, dan 3 orang siswa yang menguji 8 skenario tugas. Hasil UEQ menunjukkan seluruh aspek menghasilkan nilai evaluasi positif (lebih dari 0,8), dengan aspek tersebesar yaitu *attractiveness* (2,149), *perspicuity* (2,137), *efficiency* (2,052), *stimulation* (2,044), *dependability* (1,986), dan *novelty* (1,739). Hasil evaluasi *usability* juga menunjukkan semua skenario mendapatkan kategori “tidak terdapat masalah” [12].

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ashiddiq, M. N., et al., adalah mengembangkan LMS aplikasi mobile “Edu-Learn” dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Penelitian bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran jarak jauh dengan platform LMS untuk memperbaiki komunikasi akademik, memudahkan akses materi, dan memberikan pemberitahuan tepat waktu. Pengujian skenario sebanyak 6 tugas menggunakan *tools maze* dan menggunakan *system usability scale*

(SUS) sebagai metode *usability testing*. Pengujian dilakukan terhadap 3 orang guru dan 3 orang peserta didik. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 80,83, yang menunjukkan bahwa desain mendapatkan tingkat “*Acceptable*”, dengan perolehan “*Grade scale*” peringkat B, serta “*Adjective Rating*” yang “*Excellent*” [13].

Penelitian yang dilakukan oleh Macharani Raschintasofi dan Herti Yani adalah membuat aplikasi LMS berbasis *mobile* dan *website* yang ramah pengguna dengan metode *Design Thinking*. Tujuannya adalah menciptakan LMS yang bisa diakses melalui ponsel dan *web*. Pengujian dilakukan terhadap 10 orang partisipan, dimana 5 orang melakukan pengujian pada aplikasi *mobile* dan 5 orang lainnya melakukan pengujian pada aplikasi *website*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *single ease question* (SEQ). Jumlah skenario tes yang diujikan adalah sebanyak 8 tugas pada masing-masing *platform*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan baik di ponsel maupun di situs web, sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki tingkat kegunaan yang baik, dengan skor rata-rata SEQ yakni  $\geq 5$  untuk seluruh tugas. Secara keseluruhan, aplikasi *mobile* dinilai mudah digunakan dengan skor rata-rata 6,05, sementara aplikasi *website* memperoleh skor rata-rata 5,925, yang berarti penggunaan aplikasi *website* termasuk tidak sulit [14].

Penelitian yang dilakukan oleh Elda Chandra Shirvandi memiliki tujuan untuk memperbarui antarmuka pengguna *platform* pembelajaran *e-learning* di Amikom Center, guna meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar melalui penggunaan antarmuka yang lebih ramah pengguna dan efisien. Pendekatan yang diterapkan dalam proses perancangan ini adalah metode *Design Thinking*. Hasil dari penelitian ini memberikan solusi yang dapat diterapkan pada situs web Amikom Center agar memberikan pengalaman terbaik selama proses belajar mengajar, baik dari segi fungsi, tampilan, maupun target pengguna. Selama proses perancangan antarmuka, digunakan aplikasi Miro untuk mengorganisir hasil riset, serta aplikasi Figma untuk merancang wireframe *low-fidelity* dan *high-fidelity*. Pengujian desain menggunakan metode *usability testing* dengan jumlah skenario yang diujikan sebanyak 6 skenario. Masing-masing skenario memiliki 5 responden sebagai

penguji. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh skenario yang diujikan mendapatkan nilai rata-rata keberhasilan menyelesaikan tugas sebesar 100% [15].

Penelitian yang dilakukan oleh Dara Adhelia, et al. berfokus pada meningkatkan pengalaman pengguna dari aplikasi seluler “Lelonesia” dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah memanfaatkan *marketplace* “Lelonesia” untuk memperkuat rantai suplai antara pembudidaya ikan lele, penjual ikan lele olahan, dan konsumen akhir. *Prototype* yang dirancang digunakan untuk menguji *usability testing*, serta menggunakan pengujian SUS. Pengujian dilakukan terhadap 8 *task scenario* oleh 5 responden. Hasil pengujian mendapatkan nilai 85 untuk sistem golongan konsumen, nilai 85,5 untuk sistem golongan penjual olahan, dan nilai 84 untuk sistem golongan pembudidaya. Semua hasil pengujian yang diperoleh tersebut dikategorikan kedalam *grade B*, dengan *adjective rating* “*Excellent*” [16].

Penelitian yang dilakukan oleh Gustrri Karnawan, et al. bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat tentang pengelolaan limbah plastik serta memudahkan pemahaman melalui pemberian *prototype* aplikasi berbasis android, yang memungkinkan masyarakat untuk menjual atau menyumbangkan sampah plastik mereka kepada pihak lain yang membutuhkan melalui aplikasi “Cleanstick”. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking*, dan perancangan aplikasi menggunakan *Figma* dan *marvel app*. Pengujian *prototype* menggunakan metode evaluasi SUS dan UEQ. Pengujian SUS dilakukan sebanyak 2 kali, dimana hasil pengujian pertama mendapatkan nilai 75,8 yang termasuk *grade C* dengan kategori *good*. Pengujian kedua mendapatkan nilai 78,8 yang termasuk *grade C* dengan kategori *good*. Adapun hasil pengujian menggunakan metode UEQ mendapatkan hasil berupa: *Attractiveness* sebesar 2,197, *perspicuity* sebesar 2,275, *efficiency* sebesar 2,150, *dependability* sebesar 2,050, *stimulation* sebesar 2,383 dan *novelty* sebesar 2,089. Hasil yang diperoleh dalam pengujian UEQ menunjukkan semua aspek berada pada tingkat *excellent*. [17].

Penelitian yang dilakukan oleh Dandi Saputra dan Rafiati Kania bertujuan untuk mentransformasi sistem *e-learning* berbasis *web* menjadi *mobile learning*

*application* yang mudah digunakan dengan nama “UNI Course”. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking* dengan tujuan utama untuk meningkatkan kemudahan penggunaan, serta memastikan bahwa aplikasi memenuhi kebutuhan serta keinginan pengguna. Riset dengan menggunakan metode *design thinking* terbilang berhasil dalam merancang aplikasi *mobile* UNI Course yang memenuhi keinginan pengguna. Perancangan *low-fidelity* dan *high-fidelity prototype* menggunakan aplikasi *Figma*. Dilakukan *usability testing* dengan menggunakan metode *single ease question* (SEQ) yang melibatkan 5 orang pengguna, dengan menetapkan sebanyak 7 *task scenario*. Uji coba *usability* menggunakan SEQ menunjukkan performa yang bervariasi pada setiap peserta pengguna, dengan beberapa mendapatkan *score* diatas rata-rata. Nilai SEQ yang didapatkan berkisar antara 5,5 sampai 6,5, menunjukkan tingkat *completion rate* antara 71% dan 91%, dan durasi penggunaan aplikasi antara 1,1 hingga 2,2 menit [18].

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Raffi Fadli, bertujuan untuk mengembangkan desain UI/UX pada aplikasi *mobile* “Indosport” dengan menggunakan metode pendekatan *user-centered design*. Fokus penelitian adalah untuk menciptakan antarmuka yang mudah digunakan agar pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi dengan lebih baik, dengan harapan dapat mencegah pengguna beralih ke aplikasi serupa lainnya karena kesulitan memahami antarmuka yang ada. Perancangan UI/UX melibatkan beberapa alat yaitu Adobe XD untuk membuat *user interface* (UI), Adobe Illustrator CC 2020 untuk membuat ilustrasi, dan Protopie untuk membuat *user experience* (UX). Diterapkan pengujian *user experience questionnaire* (UEQ) pada semua halaman aplikasi untuk menganalisis aspek estetika, aspek teknis, dan aspek komunikasi. Hasil evaluasi mendapatkan yakni balasan dari pengguna termasuk pelajar, pengajar, dan peserta lainnya memberikan balasan positif terhadap UI/UX aplikasi yang dibuat [19].

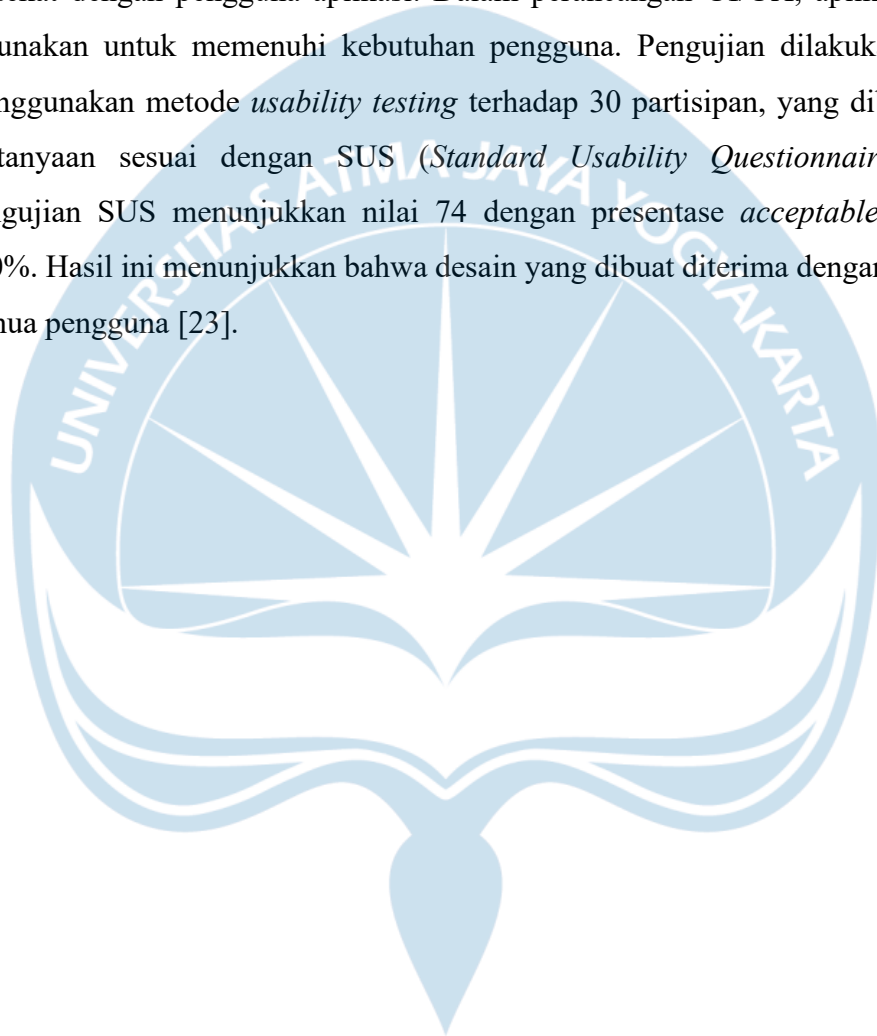
Penelitian yang dilakukan oleh Dimas Aditya Rama dan Risqi Firdaus Setiawan, bertujuan untuk mengembangkan desain UI/UX untuk aplikasi *mobile* pertanian dengan nama “Sobatani” dengan tujuan untuk menyatukan/menghubungkan para petani dengan para pekerja penyuluhan

pertanian. Penelitian dilakukan dengan mengikuti metode *design thinking*. Dilakukan uji coba metode SEQ pada 6 task (Login, Cuaca, Edukasi, Forum, Kantor BPP, dan Jadwal Penyuluhan) oleh 10 responden, dengan menggunakan media pengujian *Maze* dan *Google Form*. Pengujian menghasilkan nilai total rata-rata 6,6, yang merupakan nilai melampaui batas minimal SEQ *benchmark* yakni 5,5. Sehingga dapat diartikan bahwa desain efektif dan berhasil [20].

Penelitian yang dilakukan oleh Dika Rivanka, et al., bertujuan untuk mengubah tampilan aplikasi Diglib Unsika agar lebih efektif, efisien, dan memuaskan bagi pengguna. Pendekatan yang digunakan adalah metode *design thinking* untuk meningkatkan tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna, dengan fokus pada aspek-aspek seperti menariknya tampilan, kejelasan informasi, efisiensi penggunaan, ketepatan, stimulasi, dan inovasi. Melalui penyempurnaan ini, aplikasi diharapkan dapat memberikan solusi desain yang menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh pengguna. Pengujian desain dilakukan menggunakan uji coba UEQ dengan 26 pertanyaan kepada 6 responden. Didapatkan nilai rata-rata hasil pengujian yakni nilai 1,83 untuk skala *attractiveness*, nilai 1,92 untuk skala *perspicuity*, nilai 1,92 untuk skala *efficiency*, nilai 1,58 untuk skala *dependability* dan nilai 1,71 untuk skala *novelty*. Dikarenakan hasil rata-rata yang diperoleh pada seluruh skala berada diatas 0,8, maka disimpulkan bahwa desain sangat baik secara keseluruhan [21].

Penelitian yang dilakukan oleh Reza Agam, et al., bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *mobile* “Tifany” untuk mengatasi masalah yang dihadapi petani, seperti ketidakpastian cuaca dan keterbatasan akses informasi pertanian. Tujuannya adalah menciptakan sebuah aplikasi seluler yang memberikan prediksi cuaca dan memfasilitasi akses informasi komunitas terkait pertanian. Perancangan desain menggunakan metode *design thinking*, dengan menggunakan pengujian SEQ, serta aplikasi *Figma* untuk merancang *prototype*. Pengujian SEQ dilakukan terhadap 3 responden dimana masing-masing menguji 5 skenario tugas. Hasil pengujian SEQ menyimpulkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi cukup memuaskan. Oleh karena itu, peneliti menyarankan perlu adanya evaluasi lebih lanjut dikarenakan perolehan skor SEQ masih rata-rata [22].

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Trisna Firmansyah, et al., menerapkan metode *user centered design* (UCD) untuk membuat aplikasi “SiBengkel”. Aplikasi ini dirancang dengan tujuan untuk memudahkan proses *service online* bagi pengguna motor pada bengkel yang sudah terdaftar serta yang terdekat dengan pengguna aplikasi. Dalam perancangan UI/UX, aplikasi *mobile* digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *usability testing* terhadap 30 partisipan, yang diberikan 10 pertanyaan sesuai dengan SUS (*Standard Usability Questionnaires*). Hasil pengujian SUS menunjukkan nilai 74 dengan presentase *acceptable* sebanyak 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa desain yang dibuat diterima dengan baik oleh semua pengguna [23].



**Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian**

No	Peneliti	Topik	Tujuan	Metode	Tools	Hasil
1	Yulia Salsah Sholihat, Agi Putra Kharisma, Mahardeka Tri Ananta [9]	Perancangan <i>User Experience</i> Aplikasi <i>Mobile Learning</i> menggunakan Metode Pendekatan <i>Human-Centered Design</i> (Studi Kasus: SD Negeri Pagerwojo Kabupaten Sidoarjo)	Merancang pengalaman pengguna untuk aplikasi pembelajaran mobile di SD Negeri Pagerwojo	<i>Human Centered Design</i>	Tidak disertakan	Hasil eveluasi menunjukkan 100% keberhasilan dalam <i>effective</i> , dengan <i>efficiency</i> berkisar antara 0.03 goals/sec, dan rata-rata <i>satisfaction</i> pada nilai 6,2. Uji coba UEQ menunjukkan hasil <i>excellent</i> pada kategori <i>attractive</i> , <i>efficient</i> , <i>accuracy</i> , <i>stimulation</i> , dan <i>novelty</i> , serta menunjukkan hasil <i>good</i> untuk kategori <i>perspecuity</i> .
2	Zulkifli Zulkifli, Nuci Wahyuni, Tahta Herdian Andika, Agustinus	Perancangan UI/UX Berbasis Mobile Pada Aplikasi E-Learning Smartplus Academy Menggunakan	Merancang UI/UX aplikasi berbasis <i>mobile</i> untuk aplikasi e-learning	<i>Human Centered Design</i>	Tidak disertakan	Hasil <i>usability testing</i> menunjukkan level efektivitas sebesar 98%, efisiensi sebesar 97,85%, dan kepuasan sebesar 97,37%



	Eko Setiawan, Fahlul Rizki [10]	Metode Human Centered Design	Smartplus Academy untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi melalui evaluasi <i>usability testing</i> dan <i>system usability scale</i>			
3	Firman Kurnianto, Elyza Gustri Wahyuni [11]	Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung	Mendesain aplikasi menggunakan metodologi <i>Design Thinking</i> untuk karyawan Sekar Kawung dengan tujuan menyederhanakan manajemen data bagi karyawan	<i>Design Thinking</i>	Tidak disertakan	Penerapan metodologi <i>Design Thinking</i> berhasil dan terbukti efektif. Prototipe aplikasi <i>user friendly</i> dan mudah dipahami selama pengujian.

			lapangan dan mengintegrasikan dengan cepat dengan karyawan kantor.			
4	Velia Handayani [12]	Analisis dan Perancangan UI/UX Aplikasi E-Learning Berbasis Gamifikasi dengan Design Science Research Methodology	Mengkaji dan merancang aplikasi e-learning menggunakan teknik gamifikasi dengan UI/UX yang menarik dan efektif.	Design Science Research Methodology (DSRM)	Tidak disertakan	Hasil evaluasi UEQ bagian <i>attractiveness</i> sebesar 2,149, <i>perspicuity</i> sebesar 2,137, <i>efficiency</i> sebesar 2,052, <i>stimulation</i> sebesar 2,044, <i>dependability</i> sebesar 1,986, dan <i>novelty</i> sebesar 1,739. Hasil evaluasi <i>usability</i> disimpulkan dengan keterangan “tidak terdapat masalah”
5	Muhammad Naufal Ashiddiq, Wahyu Eko Sulistiono,	Perancangan UI/UX Learning Management System	Mengembangkan aplikasi “Edu-Learn” untuk	<i>Design Thinking</i>	Maze	Hasil pengujian setelah 2 iterasi menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 80,83 dengan

	Titin Yulianti, Mardiana [13]	(LMS) Aplikasi Mobile Edu-Learn Menggunakan Metode Design Thinking	LMS dengan tujuan memperbaiki pembelajaran jarak jauh, komunikasi akademik, aksesibilitas materi, dan notifikasi tepat waktu.			<i>grade scale</i> B, serta <i>adjective rating</i> kategori “Excellent”.
6	Macharani Raschintasofi, Herti Yani [14]	Perancangan UI UX Aplikasi Learning Management System Berbasis Mobile dan Website Menggunakan Metode Design Thinking	Membuat aplikasi LMS yang ramah pengguna yang dapat diakses melalui ponsel atau <i>web</i>	<i>Design Thinking</i>	Tidak disertakan	Pengujian SEQ mendapatkan skor rata-rata $\geq 5$ untuk seluruh tugas. Pada ponsel didapat skor 6,05 dan web 5,925, yang menandakan kemudahan penggunaan pada aplikasi di ponsel serta penggunaan yang tidak sulit pada aplikasi <i>web</i> .

7	Elda Chandra Shirvanadi [15]	Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)	Merancang kembali desain UI/UX dari sistem <i>e-learning</i> Amikom Center untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dan pengajaran melalui desain yang mudah dan efisien	<i>Design Thinking</i>	Miro dan Figma	Pengujian <i>usability testing</i> digunakan untuk menguji 6 skenario tugas. Hasil yang diperoleh adalah rata-rata keberhasilan menyelesaikan tugas sebesar 100% di semua skenario tugas.
8	Dara Adhelia Rusant, Herman Tolle, Lutfi Fanani [16]	Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelonesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan	Memenuhi kebutuhan akan rantai pasok yang kuat di sektor perikanan Indonesia, dengan	<i>Design Thinking</i>	Tidak disertakan	Uji coba menunjukkan nilai 85 untuk sistem golongan konsumen, nilai 85,5 untuk sistem golongan penjual olahan, dan nilai 84 untuk sistem golongan pembudidaya.

		Metode Design Thinking	memanfaatkan peningkatan penggunaan internet melalui ponsel pintar di negara ini.			Keseluruhan hasil masuk dalam kategori <i>grade B</i> , dengan <i>adjective rating</i> “Excellent”
9	Gusti Karnawan, Septi Andryana, Ratih Titi Komalasari [17]	Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic	Memberi pemahaman kepada masyarakat mengenai pengolahan limbah plastik serta memfasilitasi penjualan atau sumbangan limbah plastik melalui sebuah	<i>Design Thinking</i>	Figma dan Marvel App	Evaluasi SUS dan UEQ menunjukkan hasil positif. Pengujian SUS dilakukan dua kali dengan hasil: skor 75,8 dan 78,8, keduanya termasuk <i>grade C</i> dengan kategori “Good”. Pengujian menggunakan metode UEQ menunjukkan semua aspek berada pada tingkat <i>excellent</i> , dengan hasil sebagai berikut: <i>attractiveness</i> sebanyak 2,197, <i>perspicuity</i> sebanyak 2,275,

			prototipe berbasis Android.			<i>efficiency</i> sebanyak 2,150, <i>dependability</i> sebanyak 2,050, <i>stimulation</i> sebanyak 2,383, dan <i>novelty</i> sebanyak 2,089.
10	Dandi Saputra, Rafianti Kania [18]	Designing User Interface of a Mobile Learning Application by Using a Design Thinking Approach: A Case Study on UNI Couse	Mendesain aplikasi pembelajaran <i>mobile</i> “UNI Course” yang ramah pengguna.	<i>Design Thinking</i>	Figma	Usability testing menggunakan SEQ menunjukkan kisaran nilai antara 5,5 sampai 6,5, dengan tingkat <i>completion rate</i> antara 71% dan 91%. Sedangkan durasi penggunaan aplikasi berkisar antara 1,1 hingga 2,2 menit.
11	Muhammad Raffi Fadli [19]	Perancangan User Interface dan User Experience Pada Aplikasi Mobile Indosport dengan Menggunakan	Mengembangkan desain UI/UX pada aplikasi <i>mobile</i> “Indosport” untuk menciptakan antarmuka yang	<i>User Centered Design</i>	Adobe XD, Adobe Illustrator CC 2020, dan Prototipe	<i>Feedback</i> dari pengguna termasuk pelajar, pengajar, dan peserta lainnya memberikan balasan positif terhadap UI/UX aplikasi.

		Pendekatan User Centered Design	mudah digunakan dan interaktif.			
12	Dimas Aditya Rama, Risqi Firdaus Setiawan [20]	Perancangan UI/UX Design Aplikasi Mobile Pertanian Menggunakan Metode Design Thinking	Membangun desain UI/UX aplikasi <i>mobile</i> pertanian “Sobatani” dengan tujuan menghubungkan petani dengan pekerja penyuluhan pertanian	<i>Design Thinking</i>	Maze dan Google Form	Uji coba SEQ pada 6 task, dengan menggunakan Maze dan Google Form menghasilkan nilai total rata-rata 6,6, yang merupakan nilai melampaui batas minimal SEQ <i>benchmark</i> . Dapat disimpulkan dari hasil bahwa desain berhasil dan efektif.
13	Dika Rivanka, Intan Purnamasari, Kamal Prihandani [21]	Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Perpustakaan Berbasis Mobile dengan	Mengubah tampilan aplikasi “Diglib” Unsika agar lebih efektif, efisien, dan	<i>Design Thinking</i>	Tidak disertakan	Pengujian UEQ mendapatkan skor <i>attractiveness</i> sebesar 1,83, <i>perspicuity</i> sebesar 1,92, <i>efficiency</i> sebesar 1,92, <i>dependability</i> sebesar 1,58, dan

		Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> (Studi Kasus: Perpustakaan Unsika)	memuaskan bagi pengguna			<i>novelty</i> sebesar 1,71. Dikarenakan semua hasil yang didapatkan melebihi nilai 0,8, maka desain dikatakan baik secara keseluruhan.
14	Reza Agam, Alexander Achmad Khan, Rayhan Alsauqi, Muhammad Darwis, Wahyuningdiah Trisari [22]	Perancangan UI/UX Aplikasi Tifany Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking	Mengembangkan aplikasi <i>mobile</i> “Tifany” untuk menyediakan prediksi cuaca dan akses ke informasi komunitas terkait pertanian.	<i>Design Thinking</i>	Figma	Dari perolehan hasil SEQ, dapat disimpulkan bahwa aplikasi cukup memuaskan karena hasilnya rata-rata, namun perlu adanya evaluasi lebih lanjut.
15	Muhammad Trisna, Rahmat Fauzi, Soni Fajar Surya Gumilang [23].	Perancangan User Interface Dan User Experience Mobile Application Sibengkel Untuk	Membuat proses pemesanan atau servis motor secara daring di bengkel-bengkel	<i>User Centered Design</i>	Tidak disertakan	Hasil evaluasi SUS, desain yang dibuat mendapatkan skor 74, dengan presentase <i>acceptable</i> sebesar 100%. Hasil menandakan bahwa



		Memenuhi Kebutuhan Pengguna Dengan Metode User-Centered Design (UCD)	yang terdaftar pada aplikasi menjadi lebih sederhana bagi pengguna motor			desain dapat diterima dengan baik oleh pengguna
16	Kenneth Theys (2024)	Perancangan <i>Prototype</i> Desain Aplikasi M-learning Fiber Leadership Academy PT. Telkom Akses	Membuat aplikasi <i>mobile learning</i> untuk mewadahi program <i>Leadership</i> dengan tujuan meningkatkan kualitas karyawan PT. Telkom Akses.	<i>Design Thinking</i>	Figma, Maze Design dan Google Form	Pengujian <i>usability testing</i> yang disertai dengan metode SUS. Pengujian menghasilkan nilai sebesar 83,3% pada aspek <i>learnability</i> (sangat layak), 87,5% pada aspek <i>memorability</i> (sangat layak), 76,49% pada aspek <i>efficiency</i> (layak), 22,785 pada aspek <i>errors</i> (tingkat kesalahan tinggi). Aspek <i>satisfaction</i> mendapatkan nilai 81,5 yang termasuk kategori A, dengan <i>adjective rating</i> “Excellent”