

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam melakukan penelitian, tinjauan pustaka diperlukan agar mendapatkan sebuah gambaran mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan topik yang sedang disusun. Tinjauan pustaka adalah kumpulan dari beberapa data, informasi, serta pengetahuan yang berasal dari teori-teori, kajian, literatur, maupun pustaka yang ada sebelumnya lalu dikembangkan. Teori, kajian, literatur tersebut biasanya disimpan melalui sebuah jurnal, buku, *website*, maupun dokumen lainnya yang mendukung keutuhan dari teori tersebut.

Tinjauan pustaka juga dipergunakan untuk meninjau ulang, mengkaji, serta membandingkan hasil dari penelitian-penelitian yang telah ada untuk mencegah terjadinya salinan dalam penelitian orang lain. Dalam merancang sebuah desain *user interface* ada beberapa standar maupun ketentuan yang harus dipenuhi. Pengguna sebagai pemeran penting dalam menentukan tujuan serta arah dari suatu aplikasi antar muka yang akan dirancang. Hal utama serta pertama yang dilakukan dalam pengembangan atau penyusunan sebuah aplikasi maupun *website* yakni desain antarmuka atau *interface*. Karena hal ini akan membuat proses pembuatan atau pengembangan sebuah *website* dapat berjalan dengan cepat. Maka dari itu, penulis mencari serta melakukan pengumpulan ide dan membahas dari beberapa topik yang telah dibuat seperti UI/UX, *Design Thinking*, metode desain untuk referensi dalam penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Bebi Oktaviani, Reski Mai Candra, Muhammad Irsyad, Pizaini pada tahun 2023 dengan judul “Desain Sistem Pemasaran Produk UMKM dengan Konsep UI/UX Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Dalam penelitian tersebut memiliki tujuan untuk memberikan solusi baru dalam merancang sebuah sistem pemasaran produk UMKM, yang mana konsumen dapat dengan lebih mudah memilih oleh-oleh yang diperlukan serta

tidak memerlukan waktu yang lama dan bingung untuk mencari oleh-oleh. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* yang mana terdiri dari *Emphatize* dengan melakukan wawancara kepada beberapa pengguna dan pemilik toko oleh-oleh, *Define* dengan membuat *paint point*, *problem statement*, dan *how might* dari hasil *emphatize*. Kemudian *Ideate* dengan merancang ide serta *Affinity Map*, *Prototype* menggunakan aplikasi *figma*, serta yang terakhir yaitu *Testing* dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari penelitian ini yaitu, ketika selesai merancang dan dilakukan pengujian kepada 10 orang responden dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) didapatkan nilai 87, di mana uji penilaian tersebut dapat diterima [6].

Penelitian yang dilakukan oleh Indah Purnama Sari, Fanny Ramadhani, Andy Satria, Dicky Apdilah, Mhd Basri pada tahun 2023 dengan judul “Rancangan UI/UX Aplikasi *Analytics* pada Toko *Online Wao Sneakers* Menggunakan *Figma* Berbasis *Mobile*”. Dalam penelitian tersebut memiliki tujuan untuk memudahkan *wao.sneakers* dalam membuat sebuah aplikasi analisis berbasis aplikasi atau *mobile*. Berdasarkan penelitian tersebut, metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dan metode *prototype*. Dalam metode *prototype*, aplikasi yang digunakan yakni *figma* di mana dapat digunakan untuk merancang sebuah aplikasi analisis yang minimalis, terbaru, serta mudah untuk digunakan oleh toko *online wao.sneakers*. Hasil yang didapatkan yakni, menghasilkan sebuah produk berupa sebuah *prototype* aplikasi analisis yang tepat dengan perangkat *mobile*, serta desain dari *prototype* tersebut mendapatkan hasil yang baik dari narasumber serta tertarik untuk menggunakan hasil rancangan tersebut. Berdasarkan rancangan tersebut, terdapat kekurangan dalam fitur yang sebaiknya ditambahkan serta dikembangkan lebih baik, agar dapat menjadi aplikasi analisis yang lebih informatif, menarik, ramah, serta nyaman untuk digunakan oleh pengguna [7].

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurjannah, Noviyanti Nurjannah, Sepia Putri Kristiani pada tahun 2022 dengan judul “Perancangan UI/UX Menggunakan *Design Thinking* Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta (Studi Kasus : Universitas Pendidikan Indonesia)”. Dalam penelitian tersebut

memiliki tujuan untuk mempermudah penggunaanya dalam mencari informasi terutama bagi mahasiswa di UPI Kampus Purwakarta. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, digunakan metode analisis kuantitatif serta pengembangannya menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. Pengumpulan data yang dilakukan berbentuk kuesioner yang disebar ke 30 sampel responden dengan model *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari penelitian tersebut mendapatkan nilai 70.5 di mana sistem tersebut sudah cukup layak untuk dikembangkan dan digunakan [8].

Penelitian yang dilakukan oleh Dea Salsa Bila, Dwi Rosa Indah pada tahun 2023 dengan judul “Perancangan Ulang UI-UX Desain *Website* BKKBN Provinsi Sumatra Selatan dengan Metode *Design Thinking*”. Dalam penelitian tersebut memiliki tujuan merancang kembali website BKKBN menggunakan metode *design thinking*, di mana dalam pengembangannya sangat melibatkan peran dari manusia mulai dari tahap *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. Dalam tahapan pengujian metode *system usability scale* (SUS). Berdasarkan dari evaluasi *user usability* yang dilakukan sebelumnya oleh 20 pegawai BKKBN, didapatkan nilai rata-rata SUS yaitu 65, di mana nilai tersebut termasuk dalam kategori buruk, karena tidak memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan tingkat kemudahannya. Hasil yang didapatkan setelah melakukan perancangan kembali kepada 20 responden, didapatkan nilai rata-rata SUS menjadi 81,5 yang mana pada tahap pengujian perancangan ulang *website* BKKBN Provinsi Sumatra Selatan dikatakan berhasil [9].

Penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah Br Karo Sekali, Christie E.J.C Montolalu, Siska Ayu Widiana pada tahun 2023 dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Produk *Fashion* Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan *Design Thinking*”. Tujuan dari penelitian tersebut yakni dapat mempermudah pembeli dalam melakukan sebuah transaksi pembelian dan mengetahui informasi dari suatu produk. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* mulai dari tahap *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing* di mana pengujian dilakukan dengan cara *usability testing*. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut yakni, kuesioner *single ease question* (SEQ) mendapatkan

hasil sebesar 6,85 persen, di mana hal ini UX *usability* hasil dari perancangan tersebut dapat dikatakan berhasil dan efektif, sehingga pengguna tidak merasa kesulitan ketika menggunakannya. Sedangkan kuesioner *system usability scale* (SUS) yang disebar, didapatkan bahwa pengujian tersebut mendapatkan kualifikasi yang sangat baik serta mendapatkan nilai sebesar 95 persen dari hasil rata-rata 10 responden. Hasil nilai SUS ini masuk kategori “*Best Imaginable*” yang berarti pengguna puas dalam menggunakan aplikasi tersebut serta pengguna memiliki pengalaman yang sangat baik ketika menggunakan desain dari aplikasi tersebut [10].

Penelitian yang dilakukan oleh Panji Dharmawan, Nurul Adha Oktarini Saputri pada tahun 2023 dengan judul “Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Pada *Website Employee Benefit* Pasar Polis Menggunakan Metode *Design Thinking*”. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu merancang UI/UX yang lebih efektif, menarik, serta ramah pengguna yang mana dapat meningkatkan kepuasan pengguna, efisien, dan keterlibatan pengguna dalam layanan *Employee Benefit*. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dalam perancangan *website Employee Benefit*. Metode yang digunakan dimulai dari tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Hasil dari penelitian ini yaitu berhasil meningkatkan kualitas dalam pengalaman pengguna secara signifikan, di mana pengguna lebih mudah untuk berinteraksi dengan fitur-fitur yang telah disediakan. Pengujian yang dilakukan yakni menggunakan media *zoom* atau *google meet* dengan cara memantau para responden dengan latar belakang pekerjaan yang berbeda untuk melakukan pengujian terhadap *prototype* yang telah dibuat. Dalam penelitian tersebut, masih ada beberapa keterbatasan, antara lain tantangan dalam menggabungkan kebutuhan serta adanya variasi dari berbagai kelompok pengguna yang berbeda, di lain sisi juga waktu serta sumber daya yang terbatas untuk menerapkan metode *design thinking* secara menyeluruh apabila lingkungan bisnis mencakup skala yang besar dan serba cepat [11].

Penelitian yang dilakukan oleh Fatih Bagus Andhika¹, Intan Purnamasari, dan Adhi Rizal pada tahun 2023 dengan judul “Rancang Ulang *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi M-Tix dengan Metode *Design Thinking*”. Dalam

penelitian tersebut dilakukan sebuah observasi dengan menggunakan kuesioner *usability testing* dan *User Experience Questionnaire* yang menunjukkan rendahnya kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi M-Tix karena terdapat beberapa *user interface* yang membingungkan pengguna, serta adanya keterbatasan dalam navigasi perpindahan antara *fitur* satu ke *fitur* lainnya. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dengan tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. Dalam tahap *Empathize* dilakukan observasi melalui metode *usability testing* dan *User Experience Questionnaire* kepada 10 responden. Pada tahap *define* dilakukan sebuah penyusunan *paint point*, kemudian di tahap *ideate* dilakukan *brainstorming* yang di dalamnya membahas tentang *solution idea* serta *wireframe*. Pada tahap pengujian yang dilakukan oleh 26 responden menggunakan metode *usability testing* dan *User Experience Questionnaire*, didapatkan hasil *excellent* (sangat baik) dari pengguna, di mana variabel-variabel yakni daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan ketepatan masuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk variabel stimulasi dan pembaruan mendapatkan hasil penilaian cukup baik [12].

Penelitian yang dilakukan oleh Indriani Kusuma Wardani, Pradityo Utomo, Arief Budiman, Dwi Nor Amadi pada tahun 2023 dengan judul “Pemanfaatan Metode *Design Thinking* dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi *Home Care* Madiun Berbasis Android”. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah layanan kepada pasien, di mana pasien yang memiliki tempat tinggal yang jauh, mendapatkan pelayanan kesehatan tanpa datang langsung ke fasilitas kesehatan. Penelitian ini dilakukan dengan metode *design thinking* berbasis *android* dengan tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. Dalam tahap pengujian dilakukan dengan metode *usability testing* dengan pengambilan data kuantitatif serta dengan kuesioner *system usability scale* (SUS). Metode SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang akan disebarakan kepada 20 orang di mana terdiri dari pasien dan petugas kesehatan. Berdasarkan pengujian yang dilakukan, didapatkan hasil dari kuesioner SUS sebesar 93.25 dan termasuk dalam kategori sangat baik, karena aplikasi tersebut juga dapat digunakan oleh lansia. Tetapi dalam penelitian ini terdapat kekurangan, karena hal ini hanya sebatas

perancangan UI/UX, tetapi belum adanya implementasi UI/UX pada aplikasi *Home Care Medium* [13].

Penelitian yang dilakukan oleh Arsyia Amalia Ristiasa, Mochamad Sahlan Amina, Agussalim pada tahun 2023 dengan judul “*UI/UX Design on Digilearn Application with the Iterative Design Thinking Methodology*”. Penelitian ini dilakukan karena kurangnya integrasi pada aplikasi, pemahaman *fitur* yang membuat pengguna bingung, serta pengguna merasa kesulitan untuk mengakses tugas dan jadwal perkuliahan terkini. Tujuan dari penelitian ini yaitu dapat mengatasi masalah yang dialami oleh mahasiswa dengan membingkainya kembali, sehingga membantu mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *design thinking* dengan tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*, di mana pada tahap *empathize* dilakukan wawancara terhadap 5 mahasiswa lulusan 2019 sampai dengan 2021, didapatkan hasil 57% di mana dalam aplikasi tersebut terdapat kekurangan infrastruktur yang memadai serta adanya buta huruf digital. Pada tahap pengujian dilakukan dengan metode *usability testing*, di mana terdapat 5 responden yang merupakan lulusan dari batch 2019 hingga 2021 menggunakan media *zoom meeting*. Dalam tahap pengujian menggunakan *system usability scale (SUS)* didapatkan nilai sebesar 91 di mana hasil ini dikategorikan dengan sangat baik [14].

Penelitian yang dilakukan oleh Eva Zuliana Dewi, May Fransisca, Rani Irma Handayani, F. Lia Dwi Cahyanti pada tahun 2022 dengan judul “*Analysis and Design of UI/UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method*”. Penelitian ini dilakukan karena adanya pengguna dapat menggunakan aplikasi tanpa harus menyetikkan *url website*, serta adanya beberapa *fitur* yang sebenarnya tidak dibutuhkan bahkan menyulitkan pengguna. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini dilakukan dengan metode *design thinking*, di mana tujuannya dapat membantu pemasaran produk UMKM serta meningkatkan *omzet* para pelaku UMKM. Dalam tahapan *empathize*, dilakukan wawancara dan kuesioner dengan 4 responden dengan karakter yang berbeda. Hasil dari pengujian yang dilakukan oleh 20 responden dengan 20 pertanyaan dan rentang skor 1-5, didapatkan total skor sebesar 92,9 serta total

skor rata-rata yakni 4,6. Dengan total skor yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa hasil desain *prototype* telah memenuhi standar kebutuhan pengguna. Dalam penelitian tersebut, telah dikembangkan *website* “Produk UMKM Online” tetapi belum adanya implementasi berupa *mobile application* [15].

Penelitian yang dilakukan oleh Khaeva Hasna, Meriska Defriani, Moch. Hafid Totohendarto pada tahun 2023 dengan judul “*Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking*”. Dalam penelitian ini terdapat permasalahan yang ada seperti tampilan yang kurang menarik, ukuran *font* yang terlalu kecil, terdapat dua *button* yang memiliki nama dan fungsi yang sama dalam satu halaman, tabel informasi yang kurang rapi, *text field* yang terlalu kecil, dan lain-lain. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian yang dilakukan menggunakan metode *design thinking* dengan tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. Dalam tahap pengujian, digunakan metode *single easy questionnaire* (SEQ) di mana peneliti mewawancarai 10 responden, kemudian diminta untuk mencoba *fitur* serta tugas dari *lead prototype*. Hasil dari pengujian tersebut, didapatkan skor rata-rata 6,4 yang mana *website eClinic* mudah untuk digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna, serta metode (SEQ) yang dilakukan berguna untuk menentukan kemudahan pengguna ketika menyelesaikan tugas maupun *fitur* yang ada di *website eClinic* [16].

Penelitian yang dilakukan oleh Firman Asharudin, Supriatin, Nur’aini, Abdul Djafar Sidik pada tahun 2023 dengan judul “*Penerapan Design Thinking Dalam Perancangan User Interface Website Smarteye Virtual Convention Center*”. Penelitian ini memiliki permasalahan dari kemudahan dalam pengoperasian, kenyamanan tampilan serta dapat interaktif sehingga pengguna dapat dengan nyaman menggunakan aplikasi dengan durasi yang lama. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian yang dibuat diselesaikan dengan metode *design thinking* dengan tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. Hasil dari pengujian dari penelitian ini menggunakan *system usability scale* (SUS) di mana responden yang terlibat sebanyak 5 orang dengan pengalaman serta kualifikasi mengenai *user interface* dalam hal ini *web designer* dengan metode

kuesioner dan wawancara. Pengujian ini menghasilkan rata-rata skor SUS sebanyak 77 dan *Adjective Ratings* bernilai *Excellent* (luar biasa) [17].

Penelitian yang dilakukan oleh Nanik Sugiyarti, Rofi Abul Hasani, Nuryanto pada tahun 2023 dengan judul “*Re-Design UI/UX IBSCore dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna*”. Penelitian ini memiliki permasalahan di mana tampilan kurang menarik, ukuran *font* yang terlalu kecil, terdapat *fitur* yang tidak terlalu penting, kurangnya *fitur* untuk menampilkan sebuah data tertentu, tampilan *form inputan* yang kurang efektif, efisien, dan rapi sehingga menyebabkan pengguna kesusahan dalam melakukan penginputan data. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dengan tujuan untuk membuat pembaruan dari metode sebelumnya, sehingga biaya, waktu, serta energi dalam pengembangan dapat dikurangi sedikit lebih rendah dibandingkan dengan metode lainnya. Dalam tahap *empathize* dilakukan wawancara serta penggunaan kuisisioner kepada 5 responden terhadap kegunaan aplikasi *IBS Core*. Pada tahap pengujian, aplikasi *IBS Core* diuji oleh 5 responden yang terdiri dari administrator bank BPR Temanggung, dengan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan enam komponen evaluasi yaitu daya tarik, keterangannya, efisiensinya, stimulasi, dan kebaruan. Dari hasil pengujian tersebut, didapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 2,23, di mana empat parameter berada dalam zona “*Excellent*” (luar biasa), sehingga dapat disimpulkan penelitian tersebut menghasilkan peningkatan yang baik [18].

Penelitian yang dilakukan oleh Rio Albinus Tambunan , Nukhe Andri Silviana pada tahun 2023 dengan judul “*UI/UX Design Web-Based Livestock Sale Using Design Thinking to Rapid Prototyping*”. Penelitian ini mempunyai masalah di mana masyarakat di Desa Laupakan masih menjual hewan ternaknya serta mengangkut hewan ternak dengan jarak yang jauh dan belum tentu terjual, kemudian jual beli hewan ternak masih dilakukan secara tradisional dengan harga yang relatif murah. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu aplikasi jual beli ternak dengan harga jual yang ideal yakni harga tersebut tetap dan tidak adanya tawar menawar, sehingga tidak merugikan penjual maupun pembeli hewan ternak. Dalam penelitian ini dilakukan dengan metode

Empathize dengan cara melakukan wawancara dan *study audients*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Dalam tahap pengujian dilakukan ke 100 responden, menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) di mana responden harus menyelesaikan sebanyak 15 tugas yang telah diberikan serta terdapat empat pertanyaan yang terdiri dari kemudahan pengguna, kemudahan belajar, kepuasan, dan kegunaan. Dari hasil pengujian tersebut didapatkan hasil sebesar 81,78% di mana nilai ini termasuk dalam kategori sangat baik [19].

Penelitian yang dilakukan oleh Adhi Wicak Milbar Gamas, Anita Sari Wardani, Rina Firliana, M Najibuloh Muzzaki, Sucipto, M Iqbal Khalid, Shandy Arshad Busro Cahyono, Heru Stiawan dengan judul “*Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma*”. Dalam penelitian ini ditemukan beberapa masalah diantaranya informasi yang kurang terkait *website* pemetaan tanaman obat dan langka, tampilan *website* yang monoton di mana yang ditampilkan hanya peta persebaran tanpa adanya konten tambahan di dalam *website* tersebut, serta beberapa orang merasa belum membutuhkan *website* tentang pemetaan obat dan langka. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan informasi mengenai tanaman obat dan langka yang ada di Kabupaten Kediri. Dalam penelitian ini digunakan metode *design thinking* dengan tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. Tahap pengujian menggunakan metode *usability testing* dengan responden sebanyak 25 orang di mana responden diminta untuk melakukan aktivitas maupun tugas yang terdapat di scenario tersebut. Dari hasil pengujian tersebut, didapatkan hasil 30% memilih sangat baik, 46% memilih baik, dan 3% memilih kurang baik [20].

Tabel 2. 1. Perbandingan Penelitian Sebelumnya

No	Penulis	Topik	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Bebi Oktaviani, Reski Mai Candra, Muhammad Irsyad, Pizaini [6]	Desain Sistem Pemasaran Produk UMKM dengan Konsep UI/UX Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	Memberikan solusi dalam merancang sebuah sistem pemasaran produk UMKM, sehingga konsumen dapat dengan lebih mudah memilih oleh-oleh dengan waktu yang singkat	<i>Design Thinking</i>	Diperoleh hasil nilai 87, dimana uji penilaian tersebut dapat diterima.
2.	Indah Purnama Sari, Fanny Ramadhani, Andy Satria, Dicky Apdilah, Mhd Basri [7]	Rancangan UI/UX Aplikasi <i>Analytics</i> pada Toko <i>Online</i> Wao <i>Sneakers</i> menggunakan Figma Berbasis <i>Mobile</i>	Memudahkan <i>wao.sneakers</i> dalam membuat sebuah aplikasi analisis berbasis aplikasi atau <i>mobile</i>	Kualitatif dan <i>Prototype</i>	Menghasilkan produk berupa prototype aplikasi analisis yang tepat dengan perangkat <i>mobile</i> , serta desain dari <i>prototype</i> tersebut mendapatkan hasil baik serta narasumber tertarik
3.	Siti Nurjannah,	Perancangan UI/UX	Mempermudah penggunaanya	<i>Design</i>	Mendapatkan nilai 70.5

	Noviyanti Nurjannah, Sepia Putri Kristiani [8]	Menggunakan <i>Design Thinking</i> Untuk Organisasi Kampus Daerah Purwakarta	dalam mencari informasi terutama bagi mahasiswa di UPI Kampus Purwakarta	<i>Thinking</i>	dimana sistem sudah cukup layak untuk dikembangkan dan digunakan
4.	Dea Salsa Bila, Dwi Rosa Indah [9]	Perancangan Ulang UI-UX Desain <i>Website</i> BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode <i>Design Thinking</i>	Merancang kembali website BKKBN menggunakan metode <i>design thinking</i>	<i>Design Thinking</i>	Nilai rata-rata SUS menjadi 81,5 dimana website BKKBN Propinsi Sumatera Selatan dikatakan berhasil
5.	Istiqomah Br Karo Sekali, Chriestie E.J.C Montolalu, Siska Ayu Widiana [10]	Perancangan UI/UX Aplikasi <i>Mobile</i> Produk <i>Fashion</i> Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan <i>Design Thinking</i>	Mempermudah pembeli dalam melakukan sebuah transaksi pembelian dan mengetahui informasi dari suatu produk	<i>Design Thinking</i>	Produk masuk dalam kategori “Best Imaginable” di mana pengguna puas dalam menggunakan aplikasi serta memiliki pengalaman yang sangat baik
6.	Panji Dharmawan,	Perancangan <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Pada	Merancang UI/UX yang lebih efektif, menarik, serta ramah	<i>Design Thinking</i>	Berhasil meningkatkan kualitas dalam

	Nurul Adha Oktarini Saputri [11]	<i>Website Employee Benefit</i> Pasar Polis Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	pengguna sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna, efisien, dan keterlibatan pengguna dalam layanan <i>Employee Benefit</i>		pengalaman pengguna secara signifikan, di mana pengguna lebih mudah untuk berinteraksi dengan fitur-fitur yang telah disediakan
7.	Fatih Bagus Andhika ¹ , Intan Purnamasari, dan Adhi Rizal [12]	Rancang Ulang <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> Aplikasi M-Tix dengan Metode <i>Design Thinking</i>	Karena terdapat beberapa UI yang membingungkan, serta adanya keterbatasan dalam navigasi perpindahan antara fitur satu ke fitur lainnya	<i>Design Thinking</i>	Hasil <i>excellent</i> (sangat baik). variabel-variabel yakni daya tarik, kejelasan, efisiensi, dan ketepatan, masuk dalam kategori sangat baik. Variabel stimulasi dan pembaruan mendapatkan hasil penilaian cukup baik
8.	Indriani Kusuma Wardani, Pradityo Utomo,	Pemanfaatan Metode <i>Design Thinking</i> dan Pengujian SUS untuk	Mempermudah layanan kepada pasien, dimana pasien yang memiliki tempat tinggal yang	<i>Design Thinking</i>	Hasil dari kuesioner SUS sebesar 93.25 dan termasuk dalam kategori

	Arief Budiman,Dwi Nor Amadi [13]	UI/UX Aplikasi <i>Home Care</i> Madiun Berbasis <i>Android</i>	jauh, mendapatkan pelayanan kesehatan tanpa datang langsung ke fasilitas kesehatan		sangat baik, karena aplikasi tersebut dapat digunakan oleh lansia
9.	Arsya Amalia Ristiasa, Mochamad Sahlan Amina, Agussalim [14]	UI/UX <i>Design on Digilearn Application with the Iterative Design Thinking Methodology</i>	Mengatasi masalah yang dialami oleh mahasiswa dengan mbingkainya kembali, sehingga membantu mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar	<i>Design Thinking</i>	Nilai sebesar 91 dimana hasil ini dikategorikan dengan sangat baik
10.	Eva Zuliana Dewi, May Fransisca, Rani Irma Handayani, F. Lia Dwi Cahyanti [15]	<i>Analysis and Design of UI/UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method</i>	Membantu pemasaran produk UMKM serta meningkatkan omzet para pelaku UMKM	<i>Design Thinking</i>	Total skor sebesar 92,9 serta total skor rata-rata yakni 4,6. Maka hasil desain <i>prototype</i> telah memenuhi standar kebutuhan pengguna
11.	Khaeva Hasna, Meriska Defriani, Moch. Hafid Totohendarto	<i>Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode</i>	Karena tampilan yang kurang menarik sehingga dilakukan perancangan ulang untuk antar mukanya	<i>Design Thinking</i>	Didapatkan skor rata-rata 6,4 dimana <i>website eClinic</i> mudah untuk digunakan dan memenuhi

	[16]	<i>Design Thinking</i>			kebutuhan pengguna
12.	Firman Asharudin, Supriatin, Nur'aini, Abdul Djafar Sidik [17]	Penerapan <i>Design Thinking</i> Dalam Perancangan <i>User Interface Website Smarteye Virtual Convention Center</i>	Karena adanya permasalahan dari kemudahan dalam pengoperasian, kenyamanan tampilan serta dapat interaktif sehingga pengguna dapat dengan nyaman menggunakan aplikasi dengan durasi yang lama	<i>Design Thinking</i>	Menghasilkan rata-rata skor SUS sebanyak 77 dan <i>Adjective Ratings</i> bernilai <i>Excellent</i> (luar biasa)
13.	Nanik Sugiyarti, Rofi Abul Hasani, Nuryanto [18]	<i>Re-Design</i> UI/UX IBSCore dengan Metode <i>Design Thinking</i> Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna	Membuat pembaruan dari metode sebelumnya, sehingga biaya, waktu, serta energi dalam pengembangan dapat dikurangi sedikit lebih rendah dibandingkan dengan metode lainnya	<i>Design Thinking</i>	Hasil nilai rata-rata sebesar 2,23, dimana empat parameter berada dalam zona " <i>Excellent</i> " (luar biasa)
14.	Rio Albinus Tambunan, Nukhe Andri	UI/UX <i>Design Web-Based Livestock Sale Using Design Thinking to Rapid</i>	Merancang suatu aplikasi jual beli ternak dengan harga jual yang ideal yakni harga tersebut	<i>Design Thinking</i>	Hasil sebesar 81,78% dimana nilai ini termasuk dalam kategori sangat

	Silviana [19]	<i>Prototyping</i>	tetap dan tidak adanya tawar menawar, sehingga tidak merugikan penjual maupun pembeli hewan ternak		baik
15.	Adhi Wicak Milbar Gamas, Anita Sari Wardani, Rina Firliana, M Najibuloh Muzzaki, Sucipto, M Iqbal Khalid, Shandy Arshad Busro Cahyono, Heru Stiawan	Desain <i>User Interface</i> <i>Website</i> Pemetaan Tanaman Obat dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan <i>Figma</i>	Memberikan informasi mengenai tanaman obat dan langka yang ada di Kabupaten Kediri	<i>Design</i> <i>Thinking</i>	Hasil 30% memilih sangat baik, 46% memilih baik, dan 3% memilih kurang baik
16.	Archangela Ghiriani Dian Indah Gabianti	Perancangan UI/UX <i>Website</i> Pedagang Batik di Pasar Beringharjo	Merancang sebuah <i>user</i> <i>interface</i> dan <i>user experience</i> untuk memudahkan pedagang	<i>Design</i> <i>Thinking</i>	Rancangan <i>prototype</i> UI/UX <i>website</i> edukasi batik beserta hasil dari

	(*)	Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i>	<p>batik di pasar Beringharjo dalam mempromosikan produk. Selain itu, memberi edukasi kepada pengguna mengenai motif batik Yogyakarta. Sasaran dalam penelitian ini yaitu pedagang batik di pasar Beringharjo, serta masyarakat terkhususnya anak muda yang tertarik dengan batik serta memiliki usia berkisar 20-25 tahun. Perancangan <i>website</i> ini akan menampilkan beberapa manfaat serta tujuan dari motif batik Yogyakarta, dimana motif tersebut memiliki beberapa filosofi serta penggunaan yang benar dalam</p>	pengujian <i>prototype</i>
--	-----	---	---	----------------------------

			<p>acara tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara kepada pedagang batik untuk mengetahui hal apa saja yang diperlukan, serta kuesioner kepada para pengguna untuk mengetahui kebutuhan selama proses perancangan. Beberapa fitur yang tersedia dalam penelitian perancangan ini yaitu menampilkan informasi mengenai filosofi motif batik Yogyakarta bagi pengguna umum terkhususnya anak muda, menampilkan ketersediaan barang, dan fitur untuk menghubungi pedagang batik di pasar Beringharjo</p>	
--	--	--	--	--

			dengan calon pembeli. Pada tahap pengujian, akan dilakukan metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .		
--	--	--	--	--	--

