

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka merupakan bagian yg berisikan ringkasan pengetahuan, informasi dan data dari penelitian yang sudah pernah ada sebelumnya. Penelitian yang sudah pernah dilakukan mendokumentasikan hasil-hasil yang didapat menjadi sebuah jurnal, artiker, literatur, buku, dan lain-lain. Sehingga tinjauan pustaka merupakan bagian penting dikarenakan berisi kajian-kajian teoritis sehingga dalam tinjauan pustaka dilakukan komparasi antara penelitian satu dengan yang lainnya. Penulisan tinjauan pustaka berlandaskan pada dokumentasi hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan tersebut yaitu pada jurnal, artikel, literatur, buku, dan lainnya. Sehingga hasil-hasil penelitian yang sudah ada akan dibandingkan, dikaji, dan diteliti agar tidak adanya peniruan topik yang dikerjakan pada penulisan Tugas Akhir ini dengan penelitian-penelitian terlebih dahulu yang relevan.

Memperbaharui sebuah tampilan *interface* membutuhkan standar-standar ketentuan yang harus dipenuhi. Salah satu standar-standar ketentuan tersebut tercatat dalam beberapa hasil penelitian. Maka dari itu, pengumpulan dan pemaparan data dari penelitian-penelitian terdahulu sebagai bahan referensi dan perbandingan. Dalam metode pendekatan *Design thinking* untuk pembaharuan UI/UX tahapan *design thinking* terdiri dari lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* [2].

Penelitian oleh Rio Septian Hardinata, Indri Sulistianingsih, Rian Farta Wijaya, dan Astri Mutia Rahma pada tahun 2022 dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Rekam Medis menggunakan Metode *Design thinking* (Studi Kasus: Puskesmas Simeuluetengah)”. Penelitian ini meneliti tentang perancangan *website* menggunakan metode *Design thinking* pada Puskesmas Simeuluetengah bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada pengelola manajemen, dokter, dan kepala puskesmas dalam mengelola data registrasi, data pasien, dan data poli. Aplikasi ini

diciptakan agar pengelola dapat mendaftarkan pasien dengan lebih praktis dan menyimpan data dalam format digital, sehingga mempermudah proses pencarian rekam medis pasien. Selain itu, aplikasi ini dirancang untuk membantu dokter dalam proses diagnosis dan pengelolaan data pasien secara lebih efisien. Aplikasi ini juga ditujukan untuk memfasilitasi kepala puskesmas dalam mengontrol aktivitas rekam medis dan mempermudah proses penulisan laporan terkait data rekam medis [3].

Penelitian Muhammad Azmi, Agi Putra Kharisma, dan Muhammad Aminul Akbar pada tahun 2019 berjudul “Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi *Mobile Pemesanan Makanan Online Menggunakan Metode Design thinking* (Studi Kasus GrabFood)”, dari penelitian ini disimpulkan bahwa Peneliti berhasil menguji pengalaman pengguna GrabFood. Aplikasi versi 5.27.0 telah melalui lima skenario uji kegunaan. Hasil pengujian kegunaan terhadap prototipe yang dibuat menunjukkan peningkatan yang signifikan terutama dari segi efisiensi dan kepuasan pengguna. Kinerja meningkat sebesar 33,1% untuk Daftar Promosi, 41,5% untuk Rekomendasi, dan 67,4% untuk Kategori. Kepuasan pengguna juga meningkat sebesar 11,1% untuk pencarian alamat, 3,3% untuk daftar promosi, dan 25,9% untuk kategori. Dengan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil pengujian *usability prototype*, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dan memberikan rekomendasi berdasarkan alur metode penelitian yang digunakan [4].

Penelitian oleh Intan Permata Sari, Annisa Hasna Kartina, Ajeng Mubdi Pratiwi, Fitri Oktariana, M Farhan Nasrulloh dan Sahla Analia Zain pada tahun 2020 yang berjudul “Implementasi Metode Pendekatan *Design thinking* dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru” bertujuan untuk membuktikan dan meng-aplikasikan pendekatan *Design thinking* dapat membangun aplikasi yang lebih efisien dan efektif dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan pendekatan *Design thinking* menghasilkan *User interface* yang lebih intuitif [2].

Penelitian dilakukan oleh Firman Kurnianto dan Elyza Gustri Wahyuni pada tahun 2023 dengan judul “Penerapan Metode *Design thinking* Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung" Jurnal ini berfokus pada perancangan dan pengembangan aplikasi Basis Data Sekar Kawung, yang ditujukan untuk mempermudah pegawai lapangan dalam menginput dan melaporkan data hasil kerja ke kantor pusat secara efisien dan terstruktur. Perusahaan Sosial Sekar Kawung, yang bekerja sama dengan pengrajin lokal untuk melestarikan keanekaragaman hayati, sebelumnya menghadapi tantangan dalam pengelolaan data karena menggunakan sistem konvensional seperti Google forms, Microsoft Excel, dan Word. Untuk mengatasi masalah ini, jurnal ini menerapkan metode *design thinking*, yang dikenal mampu menghasilkan solusi desain yang inovatif dengan berfokus pada kebutuhan pengguna. Proses perancangan aplikasi ini melalui lima tahapan inti dalam *design thinking*: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize*, dilakukan wawancara dan observasi terhadap pegawai lapangan dan kantor Sekar Kawung untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, dan keresahan mereka. Tahap *define* digunakan untuk mengidentifikasi masalah utama dan merumuskan solusi yang tepat dengan membuat pernyataan masalah menggunakan metode HMW (*How Might We*). Selanjutnya, tahap *ideate* melibatkan sesi *brainstorming* untuk mengembangkan ide-ide kreatif yang kemudian diwujudkan dalam bentuk *user flow* dan *site map*. Tahap *prototype* dilakukan dengan membuat model awal desain aplikasi menggunakan alat seperti Figma, yang memungkinkan pengguna dan pengembang untuk berinteraksi dan melakukan uji coba. Akhirnya, pada tahap *test*, prototipe diuji oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang kemudian digunakan untuk meningkatkan desain aplikasi. Aplikasi yang dirancang berbasis mobile ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pegawai lapangan, seperti input data lahan, biodiversitas, dan budaya, serta integrasi dengan Google Maps untuk memudahkan pencarian lokasi. Dengan penerapan metode *design thinking*, diharapkan aplikasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja pegawai lapangan, tetapi juga memastikan data yang

dihasilkan lebih terorganisir dan cepat diakses oleh pegawai kantor. Keseluruhan proses ini menekankan pentingnya pendekatan yang berpusat pada pengguna dalam pengembangan aplikasi untuk mencapai solusi yang tidak hanya fungsional tetapi juga intuitif dan *user-friendly* [5].

Penelitian dilakukan oleh Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi dan Rifqi Fahrudin dengan judul “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY” Jurnal ini berfokus pada penggunaan metode *Design thinking* dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) berbasis web untuk Laportea Company, sebuah toko yang menjual produk seperti pakaian, celana, dan sepatu. Seiring perkembangan teknologi, banyak toko fisik yang ditinggalkan karena metode pemasaran yang usang. Untuk mengatasi tantangan ini, akan dikembangkan desain prototipe *website* yang berfokus pada UI dan UX yang menarik, dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengguna dan daya tarik produk. Proses desain menggunakan lima tahapan *Design thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Tahap-tahap ini melibatkan pengumpulan informasi tentang kebutuhan pengguna, mendefinisikan masalah yang ada, menciptakan ide-ide solusi, membuat prototipe, dan melakukan pengujian untuk mengevaluasi efektivitas desain. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan desain yang berfokus pada pengguna dapat menghasilkan antarmuka yang lebih baik dan meningkatkan kepuasan pengguna dalam berbelanja *online* [6].

Penelitian berjudul “PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER” oleh Aria Ar Razi, Intan Rizki Mutiaz dan Pindi Setiawan”. Penelitian bertujuan untuk merancang model UI/UX aplikasi mobile yang berfungsi memfasilitasi kebutuhan informasi terkait kasus kehilangan maupun barang tercecer bagi masyarakat urban. Sebagai bentuk penanganan kendala keterbatasan sistem pengelolaan dan media teknologi sehingga dilakukan

penelitian berupa perancangan dan pengembangan model UI/UX aplikasi *mobile* bernama “kembaliin” yang memiliki peran sebagai perantara dalam pertukaran informasi dalam proses pemulihan barang yang hilang sehingga kasus-kasus kehilangan atau barang tercecer dapat ditangani secara efisien dan efektif. Penelitian ini mengharapkan solusi terbaik di era digital berbasis teknologi [7].

Penelitian oleh Erma Susanti, Erfanti Fatkhiyah, dan Endang Efendi dengan judul “Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode *Design thinking*”. Penelitian ini memiliki tujuan melakukan penerapan metode *Design thinking* dalam pembuatan desain UI/UX aplikasi *voting* berbasis *mobile* (M-voting) untuk pemilihan Ketua Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika, IST AKPRIND. Penggunaan model *Design thinking* diaplikasikan dalam pembuatan prototipe yang teruji sesuai kebutuhan pengguna. Dengan melakukan lima tahapan *Design thinking* yaitu proses *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test* menghasilkan hasil prototipe yang telah diuji secara langsung oleh pengguna [8].

Penelitian oleh Gusti Karnawan, Septi Andryana, dan Ratih Titi Komalasari dengan judul “Implementasi *User experience* Menggunakan Metode *Design thinking* pada *Prototype* Aplikasi Cleanstic”. Penelitian dengan fokus pada implementasi *user experience* menggunakan metode *design thinking* pada *prototype* aplikasi Cleanstic. Dalam prosesnya, mereka merancang dan menguji *prototype* dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil memperbaiki *user experience* sehingga permasalahan tujuan awal dari pengembangan aplikasi cleanstic dapat berfungsi sebagaimana kebutuhan dan tujuan awalnya dibuatnya aplikasi ini [9].

Penelitian oleh Dara Adhelia Rusanty, Herman Tolle, Lutfi Fanani berjudul “Perancangan *User experience* Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode *Design thinking*”. Penelitian yang bertujuan membantu memperkuat rantai suplai di sektor perikanan dengan solusi berbasis teknologi yaitu

perancangan *user experience* aplikasi Mobile Lelonesia dengan menggunakan *mockup high-fidelity* sehingga dapat meningkatkan daya beli masyarakat serta daya jual agen perikanan. Dengan adanya penelitian ini diharapkan aplikasi Lelonesia membutuhkan pembaharuan agar mendapat proses dan fungsionalitas bisnis yang baru bagi pengguna [10].

Penelitian dilakukan oleh Anggi Riza Amirullah Sidharta, Retno Indah Rokhmawati, dan Diah Priharsari pada tahun 2022 dengan judul “Perancangan *Learning Management System* menggunakan Metode *Design thinking* (Studi Kasus: SMK Prajnaparamita Malang)”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *user experience* dari *learning management system* yang memuat seluruh fitur dari *platform* yang sebelumnya digunakan menggunakan Metode *Design thinking*. Permasalahan yang dialami oleh SMK Prajnaparamita Malang yaitu, proses belajar mengajar yang dilakukan selama pandemi mengharuskan menggunakan berbagai macam platform pembelajaran secara sekaligus yang menyebabkan guru dan siswa mengalami kesulitan karena setiap *platform* memiliki kriteria, cara pengoperasian dan fungsi yang berbeda. Guru dan siswa menginginkan sebuah layanan pembelajaran yang dapat menampung seluruh fitur yang digunakan pada platform sebelumnya menjadi satu sehingga tidak perlu menggunakan banyak platform lagi mulai dari fitur notifikasi, materi, tugas, presensi, meeting, ujian, panduan penggunaan jurnal guru dan jurnal siswa. Hasil dari perancangan *user experience Learning Management System* SMK Prajnaparamita Malang menghasilkan 34 *user interface* untuk pengguna siswa dan 35 *user interface* untuk pengguna guru. Pada perancangan *user experience* pengguna siswa meliputi halaman login, registrasi, beranda, mata pelajaran, ujian, tugas, materi, presensi, setting, dan bantuan. Untuk pengguna guru sendiri meliputi halaman login, registrasi, beranda, mata pelajaran, ujian, tugas, materi, presensi, setting, dan bantuan. Hasil pengujian terhadap perancangan *User experience Learning Management System* SMK Brawijaya Prajnaparamita Malang menggunakan *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) menghasilkan nilai pada subskala overall diperoleh nilai 1.81,

system usability diperoleh nilai 1.87, *information quality* diperoleh nilai 1,97 dan *interface quality* diperoleh nilai 1.49. Saat nilai yang diperoleh kecil menandakan jika sistem sudah baik dan memuaskan pengguna dari segi kegunaan, kualitas informasi maupun dari kualitas tampilan antarmuka pengguna. Saran yang dapat diberikan oleh peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat melakukan penggalan kebutuhan lanjutan untuk dapat memperoleh informasi lebih dalam lagi. Pembaruan *learning management system* mengikuti keadaan sekolah saat sudah melakukan pembelajaran secara luring sehingga sistem masih dapat digunakan. Pembaruan *learning management system* dalam bentuk mobile agar dapat digunakan melalui telepon genggam tanpa perlu menggunakan komputer atau laptop. Pembaruan desain solusi dan pengujian pengguna dapat dilakukan secara iteratif untuk memberikan solusi maksimal terhadap permasalahan yang dihadapi SMK Prajnaparamita Malang [11].

Penelitian Amin Fadilah dan Herman Tolle pada tahun 2023 berjudul “Perancangan *User experience* Aplikasi *Online Course* berbasis *Mobile* menggunakan Metode *Design thinking* (Studi Kasus: Dicoding.com)”. Perancangan *user experience* untuk aplikasi *mobile* Dicoding dengan menggunakan metode *Design thinking*. Latar belakang penelitian ini adalah kebutuhan akan pembelajaran online yang semakin meningkat, baik di bidang akademik maupun non-akademik. Dicoding adalah platform pembelajaran online berbasis *website* yang populer di bidang teknologi, namun kekurangan dukungan aplikasi *mobile* membatasi aksesibilitas dan kemudahan penggunaannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi *mobile* Dicoding guna meningkatkan pengalaman pengguna. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design thinking*, yang terdiri dari lima tahap: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *evaluation*. Tahap pertama, *empathize*, melibatkan pengumpulan data melalui wawancara dengan pengguna dan pemangku kepentingan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan mereka. Data yang dikumpulkan kemudian diolah menjadi *persona* pada tahap *define*, yang menggambarkan karakteristik, tujuan, dan tugas pengguna aplikasi. Ini membantu dalam

mengidentifikasi kebutuhan dan masalah utama yang harus dipecahkan dalam pengembangan aplikasi. Selanjutnya, pada tahap *ideate*, dihasilkan ide-ide kreatif dan solusi untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi. Proses ini melibatkan pembuatan *user flow* yang menggambarkan interaksi pengguna dengan aplikasi. Kemudian, desain yang dihasilkan dituangkan dalam bentuk *prototype*, yaitu representasi awal dari aplikasi yang dapat diuji. Pada tahap akhir, *evaluation*, prototipe yang telah dibuat dievaluasi menggunakan metode kuantitatif yaitu *User experience Questionnaire* (UEQ) dan metode kualitatif yaitu *Heuristic Evaluation*. Evaluasi ini membantu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan desain, serta memberikan masukan untuk perbaikan lebih lanjut. Secara keseluruhan, jurnal ini menyoroti pentingnya pendekatan yang berpusat pada pengguna dalam perancangan aplikasi mobile. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas dan pengalaman pengguna pada *platform* Dicoding, serta memberikan panduan untuk pengembangan aplikasi pembelajaran *online* yang lebih baik di masa mendatang [12].

Penelitian Akbar Rizky Rabbani, Anang Muftiadi, dan Iwan Sukoco pada tahun 2021 berjudul “Penerapan *Design thinking* Terhadap Usaha Baju di Toko Setal PangkalPinang dengan menggunakan *Website* sebagai Salah Satu Solusi”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa saja tahapan dari *Design thinking* dalam upaya untuk memajukan toko SETAL dengan menggunakan *e-commerce* dengan pembuatan *website*. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Metode *Design thinking*. *Design thinking* bisa digunakan untuk inovasi sosial yang dilakukan untuk membantu memberikan saran berbasis inovasi terhadap masyarakat dengan menggunakan tahapan-tahapan yang sudah ada untuk menghasilkan produk dalam bentuk *prototype* yang diharapkan bisa membantu menyelesaikan permasalahan secara tepat [13].

Penelitian dilakukan oleh Ananda Risqi Amalia, Intan Sartika Eris Maghfiroh, dan Nanang Yudi Setiawan pada tahun 2023 dengan judul “Perancangan *User experience* Aplikasi BAZNAS Jombang Berbasis *Mobile* menggunakan Metode

Design thinking (Studi Kasus: BAZNAS Jombang)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan pengguna dari BAZNAS Jombang yang belum terpenuhi dari adanya *website*, kemudian merancang desain solusi berupa *user experience* menggunakan metode *design thinking* untuk membantu BAZNAS Jombang dalam memberikan informasi dan layanan berbasis aplikasi *mobile*, serta mengetahui apakah desain soulsi yang telah dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengguna dari BAZNAS Jombang melalui *usability testing* [14].

Dalam melakukan perbandingan mrngenai literatur terkait topik yang diambil maka dihasilkan tabel sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian

| Penulis | Tahun | Metode Pengujian | Tujuan | Tools | Aspek utama |
|---|-------|------------------------|---|----------|--|
| Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. | 2020 | <i>Design thinking</i> | Mengevaluasi implementasi metode <i>design thinking</i> dalam pembuatan aplikasi "Happy Class" di Kampus UPI Cibiru. | - | Hasil mencakup perubahan, peningkatan dan efisiensi pengalaman pembelajaran, |
| Rio, S. H., Indri, S., Rian, F. W., & Astri, M. R. | 2022 | <i>Design thinking</i> | Mempercepat, mempermudah, dan meningkatkan akurasi pengolahan rekam medis, mendukung tugas staf puskesmas, serta mengatasi masalah pengelolaan manual | PHP | memudahkan pengelolaan data pasien dan rekam medis serta meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan di Puskesmas Simeulue Tengah. |
| Muhammad, A., Agi, P. K., Muhammad, A. A. | 2019 | <i>Design thinking</i> | Mengevaluasi <i>user experience</i> aplikasi | Adobe XD | peningkatan efisiensi dan kepuasan, serta menjadi dasar |

| | | | | | |
|--|------|------------------------|---|-------|--|
| | | | GrabFood dengan metode <i>design thinking</i> untuk mengidentifikasi kekurangan dan memberikan saran perbaikan | | pengembangan aplikasi serupa dengan fokus pada <i>usability</i> dan pengalaman pengguna. |
| Firman, K., & Elyza, G. W. | 2022 | <i>Design thinking</i> | pendekatan <i>design thinking</i> untuk memfasilitasi pegawai lapangan dalam input dan pelaporan kerja secara efisien ke kantor pusat | Figma | menghasilkan solusi desain inovatif dan <i>user-friendly</i> untuk mengatasi masalah pegawai Sekar Kawung dalam pengelolaan data kerja. |
| Danang, H. P., Marsani, A., & Rifqi, F. | 2023 | <i>Design thinking</i> | meningkatkan daya tarik visual, kenyamanan, dan pengalaman berbelanja <i>online</i> , dengan metode <i>design thinking</i> untuk menciptakan antarmuka yang intuitif dan sesuai kebutuhan pengguna. | - | menghasilkan <i>website</i> yang fungsional, memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan, dan meningkatkan daya tarik visual produk. |
| A. A..Razi, I. R. Mutiaz, P. Setiawan | 2018 | <i>Design thinking</i> | Menjelaskan penerapan metode <i>design thinking</i> dalam merancang antarmuka pengguna (UI/UX) aplikasi untuk penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer. | - | memberikan solusi efektif untuk penanganan kasus kehilangan dan temuan barang di masyarakat <i>urban</i> Indonesia, termasuk perubahan antarmuka pengguna, peningkatan pengalaman pengguna, dan efisiensi dalam menangani laporan. |
| Anggi Riza Amirullah Sidharta, Retno Indah | 2022 | <i>Design thinking</i> | Merancang <i>user experience</i> sistem | Figma | Tantangan kesulitan akibat penggunaan berbagai <i>platform</i> |

| | | | | | |
|---|------|------------------------|--|----------------------------------|---|
| Rokhmawati, dan Diah Priharsari | | | manajemen pembelajaran (LMS) dengan metode <i>design thinking</i> untuk menyederhanakan dan mengintegrasikan fitur pembelajaran dari berbagai <i>platform</i> menjadi satu sistem yang mudah digunakan. | | pembelajaran yang berbeda, yang membuat guru dan siswa kesulitan karena perbedaan kriteria, cara pengoperasian, dan fungsi masing-masing.. |
| Amin Fadilah dan Herman Tolle | 2023 | <i>Design thinking</i> | Penggunaan metode <i>design thinking</i> untuk mengatasi kekurangan <i>platform</i> yang sebelumnya hanya berbasis <i>website</i> dan meningkatkan pengalaman pengguna melalui dukungan aplikasi <i>mobile</i> . | Figma | Meningkatkan pengalaman pengguna dengan memfasilitasi akses yang lebih mudah dan efisien dibandingkan <i>platform website</i> . Metode <i>design thinking</i> memungkinkan integrasi ide baru dan fokus pada kebutuhan pengguna, sehingga hasil desain menjadi lebih relevan dan bermanfaat bagi pengguna akhir.. |
| Ananda Risqi Amalia, Intan Sartika Eris Maghfiroh, dan Nanang Yudi Setiawan | 2023 | <i>Design thinking</i> | Mengembangkan desain solusi berupa <i>user experience</i> untuk aplikasi <i>mobile</i> BAZNAS Jombang menggunakan metode <i>Design thinking</i> . | Guideline google material design | memahami kebutuhan spesifik pengguna BAZNAS Jombang yang belum terpenuhi oleh <i>website</i> saat ini dan menyediakan fitur relevan untuk memudahkan interaksi pengguna dengan layanan BAZNAS melalui aplikasi <i>mobile</i> . |

| | | | | | |
|--|------|------------------------|--|------------------|---|
| Erma Susanti, Erfanti, Endang Efendi. | 2019 | <i>Design thinking</i> | Memberikan ide berupa rancangan aplikasi yang digunakan dalam pemilihan Ketua Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika, IST AKPRIND | - | Terdapat saran perbaikan mengenai alur penggunaan aplikasi dan desain antarmuka |
| Gusti Karnawan, Septi, Ratih Titi Komalasari | 2021 | <i>Design thinking</i> | Memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai pengolahan sampah plastik dan memberi kemudahan kepada masyarakat melalui <i>prototype</i> berbasis android | Figma dan Marvel | Berdasarkan pengujian menggunakan <i>System usability scale (SUS)</i> dan <i>User experience Questionnaire (UEQ)</i> menghasilkan nilai aspek <i>learnability</i> 22 sebesar 62,5, aspek <i>usability</i> 82,2, <i>SUS score</i> sebesar 78,8. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian mendapatkan hasil <i>good</i> dan <i>excellent</i> |
| Dara Adhelia Rusanty, Herman Tolle, Lutfi Fanani | 2019 | <i>Design thinking</i> | Memberi kemudahan kepada pelaku usaha penjual ikan lele dalam menjual atau memasarkan dagangan agar cangkupan penjualan lebih luas dan memudahkan masyarakat apabila ingin membeli ikan lele | Sketch | Perlu adanya perbaikan terhadap rancangan antarmuka aplikasi Lelenesia. Ditemukan bahwa sistem konsumen menghasilkan nilai 85, sistem penjual olahan menghasilkan nilai 85,5, sedangkan pada sistem 20 pembudidaya memiliki nilai 84. |
| Javier Quentino Atmaja Guntara | 2024 | <i>Design Thinking</i> | Meningkatkan kualitas <i>User Interface</i> dan pengalaman pengguna | | Hasil implemementasi menggunakan metode <i>Design Thinking</i> pada pembaruan |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | | dengan peningkatan kualitas tampilan desain yang ramah pengguna dan intuitif dalam penggunaan <i>website</i> RSUD DOK II Jayapura | UI/UX meningkatkan kepuasan pengguna dalam penggunaan <i>website</i> |
|--|--|--|---|--|

