

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka (*literature review*) merupakan ringkasan tertulis mengenai artikel dari jurnal, buku maupun dokumen lain yang mendeskripsikan teori serta informasi baik masa lalu maupun saat ini, mengorganisasikan pustaka ke dalam topik dan dokumen yang dibutuhkan untuk proposal penelitian. Teori-teori tersebut biasanya didokumentasikan melalui jurnal, *website*, buku, dan dokumen lainnya. Oleh karena itu, penyusunan tinjauan pustaka sangat penting dan diperlukan agar mendapatkan gambaran mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang sedang disusun. Selain itu, tinjauan pustaka dapat digunakan sebagai langkah untuk meninjau ulang, menelaah, dan membandingkan dengan hasil penelitian yang telah ada untuk mencegah terjadinya plagiat terhadap penelitian orang lain.

Kriteria dan standar penting saat merancang antarmuka pengguna harus dipatuhi. Pengguna memegang peran kunci dalam menentukan tujuan dan arah desain aplikasi. Langkah awal dalam pengembangan aplikasi atau situs web adalah perancangan antarmuka, karena desain yang baik mempercepat proses pengembangan. Penelitian ini mengumpulkan data dari studi sebelumnya tentang UI/UX, metode desain, dan *Design Thinking* sebagai referensi.

Penelitian dilakukan oleh Maya Dwi Wijayanti, Hanifah Muslimah Az-Zahra, dan Wibisono Sukmo Wardhono pada tahun 2022 dengan judul “Perancangan Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Praktik Kerja Industri (Prakerin) menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: SMKN 2 Singosari)”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang tampilan antar muka atau antar muka pengguna Aplikasi Web Praktek Kerja Industri (Prakerin) pada SMKN 2 Singosari dengan menggunakan metode Design Thinking ditemukan bahwa layar memperoleh Nilai Nilai Akhir sebesar 83 dengan informasi pada level B, Adjectives meliputi Excel, Acceptable Screen, dan Passive NPS. Hasil perancangan user interface yang ditampilkan pada aplikasi web Praktek Kerja Industri (Prakerin) di SMKN 2 Singosari dengan menggunakan metode Design Thought, diketahui

bahwa metode ini mempunyai langkah – langkah, harus mengetahui Menunjukkan empati dengan melakukan wawancara data mining kepada lima orang siswa dan satu orang guru, identifikasi dengan memetakan hasil wawancara ke dalam peta penekanan, menghasilkan wawasan dengan menghasilkan ide ide sebelum menjalankan desain, prototipe hasil fidelitas rendah dan fidelitas tinggi menggunakan aplikasi Figma dan menguji dengan menguji melalui skenario tugas dengan Aplikasi Desain Maze dan kemudian mengisi kuesioner SUS [8].

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 [9].

Penelitian Rizki Fitriani pada tahun 2022 berjudul “Perancangan dan Pembangunan *User Interface* dan *User Experience* Aplikasi Bermaal dengan Metode *Design Thinking*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan antarmuka pengguna aplikasi Beremaal dengan tujuan mempermudah pengguna dalam berkonsultasi mengenai permasalahan dan solusi zakat, serta sebagai platform untuk mempelajari zakat maal. Dalam proses perancangannya, penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking*. Selanjutnya, dalam pembuatan antarmuka, digunakan teknik Prototyping yang terdiri dari *Low-Fidelity Prototype* menggunakan aplikasi *wireframe* dan *High-Fidelity Prototype* dengan aplikasi figma. Hasil dari penelitian ini secara keseluruhan telah memenuhi standar kualitas, dan semua fitur yang terdapat dalam desain aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna [10].

Penelitian Amin Fadilah dan Herman Tolle pada tahun 2023 berjudul “Perancangan *User Experience* Aplikasi *Online Course* berbasis *Mobile* menggunakan Metode *Design Thinking*”. Berdasarkan hasil penelitian terhadap perancangan *user experience* aplikasi pembayaran biaya wisata, kesimpulan yang

dapat diambil adalah pada saat proses analisa kebutuhan pengguna dari hasil wawancara, pengguna ingin melakukan sinkronisasi data tower dengan mengurangi waktu kontak langsung. menghadap Kementerian Informasi dan Komunikasi, dapat dengan mudah melakukan komunikasi dan pemantauan menara, memperoleh informasi berupa surat pembayaran SKRD dan STRD secara akurat, serta dapat merangkum data transaksi pembuatan surat pembayaran pembalasan. Sedangkan pada hasil analisa kompetitor terdapat aplikasi serupa “Aplikasi Pembayaran Elektronik, Sistem Pembayaran Bonus Menara Telekomunikasi Kota Padang” yang berbasis pada Web site. Hanya pengguna yang tercantum dalam data yang dikelola Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Padang yang dapat mengakses aplikasi pembayaran elektronik. Kemudian, dalam proses desain solusi, terapkan strategi desain pengalaman pengguna untuk menciptakan produk yang memenuhi keinginan dan kebutuhan pengguna. Hasil perancangan solusi berupa *wireframe*, *wireflow*, desain visual, dan desain akhir berupa *mockup (high-fidelity prototype)*. Perancangan solusi ini bertujuan untuk memudahkan proses pembayaran pajak bagi pengguna. Dan pengujian kegunaan dilakukan oleh 3 orang *reviewer* dengan menggunakan metode evaluasi heuristik. Saya menemukan 24 masalah kegunaan dan 48 masalah kegunaan berdasarkan prinsip numerik heuristik. Hasil evaluasi gabungan heuristik antar *reviewer* menemukan 17 isu *usability* dengan 9 dari 10 prinsip “heuristik” yang disepakati, khususnya 1 isu *usability* dalam kategori Disaster, 6 isu dalam kategori Major, 8 isu dalam kategori Minor. kategori dan 2 isu Kosmetika, sedangkan salah satu prinsip yang belum disepakati adalah prinsip heuristik H7 (Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan). Berdasarkan hasil frekuensi masalah *usability* yang terdeteksi dan nilai rata-rata tingkat keparahan pada masing-masing prinsip heuristik, masalah *usability* terbanyak terdapat pada heuristik H2 (Korespondensi antara sistem dan dunia nyata) dan H6 (Recognition). Sedangkan nilai rata-rata indeks keparahan tertinggi terdapat pada prinsip heuristik H3 (Kontrol dan kebebasan pengguna) dengan nilai 3 dan termasuk dalam kategori utama. Saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penelitian dan pengembangan selanjutnya berada pada tahap empati (pengumpulan informasi), bukan relevansi. Pengguna sebenarnya adalah penyedia sehingga hasil ekstraksi

permintaan pengguna dilakukan berdasarkan pengguna yang mewakili. Untuk mengoptimalkan penelusuran ini, Anda dapat menjelajahi kueri berdasarkan pengguna sebenarnya [11].

Penelitian Muhammad Azmi, Agi Putra Kharisma, dan Muhammad Aminul Akbar pada tahun 2019 berjudul “Evaluasi *User Experience* Aplikasi *Mobile* dengan Metode *Design Thinking*”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan judul “Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi *Mobile* Pemesanan Makanan *Online* Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus GrabFood)”, dapat disimpulkan bahwa Peneliti berhasil menguji pengalaman pengguna GrabFood. Aplikasi versi 5.27.0 telah melalui lima skenario uji kegunaan. Hasil penelitian menunjukkan aspek efisiensi mencapai 100%, aspek efisiensi bervariasi antara 0,083 hingga 0,148 goal/s, dan aspek kepuasan pengguna bervariasi antara 5,4 hingga 6,4 pada skala kepuasan 7. Peneliti menemukan beberapa permasalahan pada pengguna pengalaman aplikasi GrabFood versi 5.27.0, seperti waktu pemuatan layar yang lama, kesulitan menggulir kategori, informasi yang hilang. Rekomendasi didasarkan pada jarak dan pemahaman minimal tentang fitur pemilihan peta saat memilih alamat pengiriman. Data dikumpulkan melalui wawancara terhadap lima responden. Para peneliti mengusulkan empat solusi untuk masalah ini, termasuk mempercepat waktu muat *splash screen*, meningkatkan desain kategori, rekomendasi, dan pemilihan alamat. Solusi ini disebar dalam bentuk prototipe menggunakan aplikasi Adobe XD. 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 [12].

Penelitian Rr. Tasia Rihadatul Aisy, Komang Candra Brata, dan Hanifah Muslimah Az-Zahra pada tahun 2021 berjudul “Perancangan User Experience Mobile Learning menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus:SD Negeri Wates Kabupaten Kediri)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengusulkan solusi desain yang efektif untuk mengatasi masalah yang ada dengan tetap memperhatikan keterbatasan yang dihadapi. Dalam proses ini, perancangan *user experience* memiliki peran penting untuk menciptakan antarmuka pengguna. Metode yang digunakan adalah *design thinking*, yang bertujuan untuk menemukan solusi inovatif yang tidak hanya menyelesaikan permasalahan, tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan batasan teknologi [13].

Penelitian Ahmad Nurril Firdaus dan Ismiarta Aknuranda pada tahun 2023 berjudul “Implementasi *Design Thinking* untuk Evaluasi dan Perbaikan Pengalaman Pengguna Situs Web SMAN 1 Baureno”. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi seputar SMAN 1 Baureno, pengunjung dapat menemukan berbagai informasi penting seperti profil sekolah, kegiatan yang berlangsung di sekolah, dan informasi penerimaan peserta didik baru yang disajikan secara singkat dan jelas. *Website* ini menyediakan sejumlah halaman antara lain Home, Profil, Menejemen, Prestasi, Adiwiyata, dan PPDB [14].

Penelitian Daffa Widoseno Ardras, Apriade Voutama, dan Taufik Ridwan pada tahun 2023 berjudul “Perancangan UI/UX Berbasis *Website* pada Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di SMK Taruna Karya 1 Karawang”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada sistem pendaftaran peserta didik baru berbasis web di SMK Taruna Karya 1 Karawang dengan menggunakan metode *design thinking*. Seiring perkembangan dunia pendidikan dan kebutuhan akan inovasi teknologi, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan administrasi sekolah menjadi semakin penting untuk meningkatkan efisiensi. Penelitian ini mengangkat permasalahan yang dihadapi SMK Taruna Karya 1 Karawang, yaitu masih digunakannya formulir manual yang berisiko menyebabkan kesalahan dalam pengisian serta mempersulit pengelolaan data [15].

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 [16].

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* [17].

Penelitian dilakukan oleh Firman Kurnianto pada tahun 2023 dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi Basis Data Sekar Kawung dengan Metode *Design Thinking*”. Penelitian ini bertujuan untuk membantu pegawai Sekar Kawung dalam menjalankan pekerjaan khususnya pegawai yang bekerja di sektor lapangan. Aplikasi ini memudahkan pegawai lapangan Sekar Kawung dalam menginput data hasil kerja mereka seperti data lahan, data budaya, dan data biodiversitas. Data yang sudah diinputkan nantinya akan dikirimkan ke pegawai Sekar Kawung yang bertugas di kantor. Sekar Kawung bertujuan untuk mendukung masyarakat lokal

dalam menciptakan produk serta bekerja sama dengan komunitas adat, dengan tujuan melestarikan dan mengembangkan keanekaragaman budaya [18].

Penelitian dilakukan oleh Macharani Raschintasofi dan Herti Yani pada tahun 2023 dengan judul “Perancangan UI UX Aplikasi Learning Management System Berbasis Mobile dan *Website* Menggunakan Metode Design Thinking”. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk teknologi berupa aplikasi dalam kategori sistem manajemen pembelajaran yang memiliki desain menarik serta alur penggunaan yang mudah dipahami. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan memberikan kemudahan bagi pengguna. Untuk mencapainya, pendekatan yang digunakan adalah metode *design thinking* yang berfokus pada kebutuhan pengguna [19].

Penelitian dilakukan oleh Elda Chandra Shirvanadi pada tahun 2021 dengan judul “Perancangan Ulang UI/UX Situs *E-Learning* Amikom Center dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Amikom Center)”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka *e-learning* di Amikom Center supaya meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar melalui tampilan yang lebih mudah digunakan dan efisien. Proses perancangan dilakukan dengan metode *design thinking*. Berdasarkan hasil penelitian, solusi yang dihasilkan diharapkan mampu diterapkan pada *website* Amikom Center untuk memberikan pengalaman terbaik dalam aspek fungsionalitas, visual, dan kepuasan pengguna. Pengujian rancangan dilakukan menggunakan purwarupa situs Amikom Center yang telah tersedia sebelumnya. Dalam proses perancangan antarmuka ini, aplikasi Miro digunakan untuk menyusun hasil riset, sementara aplikasi Figma dimanfaatkan untuk membuat wireframe baik dalam bentuk *low-fidelity* maupun *high-fidelity* [20].

Penelitian dilakukan oleh Indriani Kusuma Wardani, Pradityo Utomo, Arief Budiman, dan Dwi Nor Amadi pada tahun 2023 dengan judul “Pemanfaatan Metode *Design Thinking* dan Pengujian SUS UI/UX Aplikasi *Home Care* Madiun Berbasis Android”. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah akses layanan kesehatan bagi pasien yang tinggal jauh, memungkinkan pasien memperoleh

perawatan tanpa harus datang langsung ke fasilitas kesehatan. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* berbasis aplikasi android. Pengujian dilakukan dengan *usability testing* menggunakan data kuantitatif dan kuesioner SUS. Metode SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang disebarakan kepada 20 responden, yang terdiri dari pasien dan tenaga kesehatan. Hasil pengujian menunjukkan skor SUS sebesar 93,25 yang masuk dalam kategori sangat baik [21].



Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian Sebelumnya

No	Penelitian	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Maya Dwi Wijayanti, Hanifah Muslimah Az-Zahra, Wibisono Sukmo Wardhono	2022	Merancang tampilan antar muka pengguna Aplikasi Web Praktek Kerja Industri (Prakerin) pada SMKN 2 Singosari.	<i>Design Thinking</i>	Hasil perancangan user interface yang ditampilkan pada aplikasi web Praktek Kerja Industri (Prakerin) di SMKN 2 Singosari dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> . Bahwa metode <i>design thinking</i> berhasil menghasilkan antarmuka aplikasi Prakerin yang lebih mudah digunakan, dengan skor akhir 83 yang masuk dalam kategori <i>Grade B, Adjective</i> dengan <i>Excellent</i> , tampilan yang <i>Acceptable</i> , dan NPS yang <i>Passive</i> .

2.	Anggi Riza Amirullah Sidharta, Retno Indah Rokhmawati, Diah Priharsari	2022	Merancang sebuah <i>user experience</i> dari learning management system yang memuat seluruh fitur dari platform yang sebelumnya.	<i>Design Thinking</i>	Hasil pengujian perancangan User Experience Learning Management System (LMS) di SMK Prajnaparamita Malang dengan menggunakan Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) menunjukkan nilai-nilai berikut: subskala overall mendapatkan nilai 1.81, system usability mencapai 1.87, information quality bernilai 1.97, dan interface quality mendapatkan nilai 1.49. Nilai-nilai yang relatif kecil ini menandakan bahwa sistem sudah berfungsi dengan baik dan memuaskan bagi pengguna dari segi kegunaan,
----	---	------	--	------------------------	--

					kualitas informasi, dan tampilan antarmuka.
3.	Rizki Fitriani	2022	Mengembangkan antarmuka pengguna aplikasi Beramal dan mempermudah pengguna dalam berkonsultasi mengenai permasalahan dan solusi zakat, serta sebagai platform untuk mempelajari zakat maal.	<i>Design Thinking</i>	Hasil sudah memenuhi standar kualitas dan semua fitur yang terdapat dalam desain aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.
4.	Amin Fadilah dan Herman Tolle	2023	Merancang pengalaman pengguna aplikasi kursus online berbasis mobile dengan metode <i>design thinking</i> , mengidentifikasi kebutuhan pengguna agar dapat menciptakan	<i>Design Thinking</i>	Aplikasi mobile yang dirancang mampu meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyediakan akses yang lebih mudah dan efisien dibandingkan platform berbasis <i>website</i> . Pengguna dapat dengan cepat

			antarmuka yang intuitif dan mengatasi kelemahan <i>platform</i> sebelumnya yang hanya berbasis <i>website</i> dan meningkatkan pengalaman pengguna dengan aplikasi mobile.		mengakses materi pembelajaran dan berinteraksi dengan berbagai fitur aplikasi.
5.	Muhammad Azmi, Agi Putra Kharisma, dan Muhammad Aminul Akbar	2019	Meneliti <i>user experience</i> dari aplikasi GrabFood dan melakukan evaluasi untuk menilai kekurangan yang ada pada <i>user experience</i> aplikasi GrabFood.	<i>Design Thinking</i>	Menunjukkan aspek efisiensi mencapai 100%, aspek efisiensi bervariasi antara 0,083 hingga 0,148 goal/s, dan aspek kepuasan pengguna bervariasi antara 5,4 hingga 6,4 pada skala kepuasan 7.
6.	Rr. Tasia Rihadatul Aisy, Komang Candra Brata, dan Hanifah Muslimah Az-Zahra	2021	Desain yang efektif untuk mengatasi masalah yang ada dengan tetap memperhatikan keterbatasan yang dihadapi.	<i>Design Thinking</i>	Penerapan metode <i>design thinking</i> dalam merancang aplikasi <i>mobile learning</i> berhasil menciptakan antarmuka yang intuitif dan sesuai dengan

			Perancangan <i>user experience</i> memiliki peran penting untuk menciptakan antarmuka yang efektif.		kebutuhan siswa. Pengujian pengguna menunjukkan peningkatan kepuasan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Aplikasi yang dirancang memfasilitasi akses yang lebih baik terhadap materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar di SD Negeri Wates.
7.	Ahmad Nurzil Firdaus dan Ismiarta Aknuranda	2023	Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi masalah pengguna dan merancang solusi yang dapat meningkatkan interaksi serta kepuasan pengguna.	<i>Design Thinking</i>	Hasil pengujian menggunakan metode <i>usability testing</i> dan kuesioner <i>System Usability Scale</i> (SUS) menunjukkan bahwa aspek efektivitas mencapai 97%, aspek efisiensi 95,47%, dan tingkat kepuasan pengguna berdasarkan kuesioner SUS mendapatkan

					nilai 69 dengan predikat "Good".
8.	Daffa Widoseno Ardras, Apriade Voutama, dan Taufik Ridwan	2023	Merancang User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada sistem pendaftaran peserta didik baru berbasis web di SMK Taruna Karya 1 Karawang dengan menggunakan metode <i>design thinking</i> .	<i>Design Thinking</i>	Perancangan UI/UX untuk situs web PPDB di SMK Taruna Karya 1 Karawang berhasil meningkatkan kemudahan akses dan navigasi. Pengujian menunjukkan informasi pendaftaran lebih jelas, sehingga meningkatkan kepuasan pengguna dan efektivitas dalam pengelolaan data pendaftaran.
9.	Akbar Rizky Rabbani, Anang Muftiadi, dan Iwan Sukoco	2021	Mendeskripsikan apa saja tahapan dari <i>Design Thinking</i> dalam upaya untuk memajukan toko SETAL dengan menggunakan <i>e-commerce</i> dengan pembuatan <i>website</i> .	<i>Design Thinking</i>	Pembuatan <i>e-commerce</i> menjadi wadah yang tepat untuk memperkenalkan produk ke pasar yang lebih luas dan meningkatkan penjualan.

10.	Ananda Risqi Amalia, Intan Sartika Eris Maghfiroh, dan Nanang Yudi Setiawan	2023	Mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan pengguna dari BAZNAS Jombang yang belum terpenuhi dari adanya <i>website</i> .	<i>Design Thinking</i>	Seluruh pengguna berhasil menyelesaikan seluruh skenario yang diberikan dengan nilai average success rate sebesar 100% dari <i>direct</i> dan <i>indirectpath</i> . Hal ini dapat diartikan bahwa selama proses pengujian tidak terdapat pengguna yang merasa bingung atau gagal memahami <i>prototype</i> aplikasi berdasarkan skenario yang telah diberikan.
12.	Firman Kurnianto	2023	Merancang Aplikasi Basis Data Sekar Kawung untuk tempat penulis magang melaporkan hasil kerja karyawan.	<i>Design Thinking</i>	Aplikasi dalam pengujian <i>prototype</i> oleh calon pengguna berjalan tanpa hambatan dan tidak menemui kebingungan saat menggunakannya.

13.	Macharani Raschintasofi dan Herti Yani	2023	Menciptakan sebuah produk teknologi berupa aplikasi dalam kategori sistem manajemen pembelajaran yang memiliki desain menarik serta alur penggunaan yang mudah dipahami.	<i>Design Thinking</i>	Peran pengguna (peserta didik pada aplikasi mobile dan tenaga pendidik pada aplikasi web), memiliki tingkat kemudahan yang baik. Dengan 10 partisipan (5 untuk masing-masing platform) yang menguji delapan tugas, diperoleh nilai rata-rata SEQ di atas 5, dengan aplikasi mobile mendapat nilai 6,05 dan aplikasi web 5,925. Hasil ini menunjukkan bahwa desain aplikasi mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
14.	Elda Chandra Shirvanadi	2021	Merancang ulang antarmuka <i>e-learning</i> di Amikom Center supaya meningkatkan kualitas	<i>Design Thinking</i>	Berhasil merancang antarmuka Amikom Center yang dapat memberikan pengalaman terbaik dalam kegiatan belajar-

			kegiatan belajar mengajar melalui tampilan yang lebih mudah digunakan dan efisien.		mengajar dengan focus pada aspek fungsionalitas, tampilan visual, dan kebutuhan khusus pengguna.
15.	Indriani Kusuma Wardani, Pradityo Utomo, Arief Budiman, Dwi Nor Amadi	2023	Mempermudah akses layanan kesehatan bagi pasien yang tinggal jauh, memungkinkan pasien memperoleh perawatan tanpa harus datang langsung ke fasilitas kesehatan.	<i>Desain Thinking</i>	asil pengujian menunjukkan skor 93,25, yang menempatkan UI/UX aplikasi Home Care Madiun berbasis Android dalam kategori "sangat baik" atau excellent. Desain UI/UX ini dapat diimplementasikan pada aplikasi Home Care Madiun untuk mempermudah pengguna, termasuk pengguna lansia. Karena penelitian ini berfokus pada desain UI/UX, maka penelitian lanjutan dapat melibatkan penerapan desain ini

						pada aplikasi Home Care Madiun.
16.	Carlos Imanuel Tangan Watun	2024	Meningkatkan kualitas <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i> dengan peningkatan kualitas tampilan desain dengan memperbarui ulang dengan menggunakan metode <i>Design Thinking</i> agar mudah dipahami, informatif, ramah pengguna dan intuitif.	<i>Design Thinking</i>		Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan skor <i>System Usability Scale</i> (SUS) sebesar 48,36, sehingga skor akhir SUS menjadi 75,71. Nilai ini menunjukkan bahwa desain UI/UX <i>website</i> SMP Xaverius Muara Bungo termasuk dalam kategori B dengan penilaian <i>adjective rating Good</i> .