

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* DALAM RANCANGAN  
*DESIGN INTERFACE* APLIKASI HIMBAUAN TIRTA MUSI PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi  
Jenjang Sarjana**



Oleh

**Muhammad Aidil Fitri Syah**

**NIM 09031282025048**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* DALAM RANCANGAN  
*DESIGN INTERFACE* APLIKASI HIMBAUAN TIRTA MUSI PALEMBANG**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian  
studi di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh

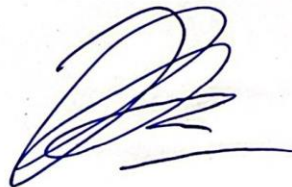
**Muhammad Aidil Fitri Syah**  
09031282025048

Mengetahui  
**Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Ahmad Rifai, S.T., M.T**  
**NIP 197910202010121003**

Palembang, 4 Maret 2024  
**Pembimbing**



**Pacu Putra, B.CS., MCS.**  
**NIP 198912182013011201**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Aidil Fitri Syah  
NIM : 09031282025048  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Rancangan  
*Design Interface* Aplikasi Hibnauan Tirta Musi Palembang  
Hasil pengecekan *software authenticate/Turnitin*: 7%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil plagiat. Apabila ditemukan unsur plagiat dalam laporan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.



Palembang, 4 Maret 2024



Muhamad Aidil Fitri Syah

NIM. 09031282025048

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diterima untuk dipublikasikan pada Jurnal Bina Insani: Jurnal  
Information System For Educators and Professionals (Sinta 4) pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 13 Agustus 2023

Nama : Muhammad Aidil Fitri Syah

Judul Jurnal : Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Rancangan *Design Interface* Aplikasi Himbauan Tirta Musi Palembang

Pembimbing : Pacu Putra S, B.CS., M.CS.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



**Ahmad Rifai, S.T., M.T**

**NIP 197910202010121003**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

***“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”***

*(QS. Al-Alaq: 1-5)*

Motto :

“Jika menuntut ilmu adalah kewajiban, jangan jadikan itu sebagai beban bagimu. Jadikanlah itu sebagai jalanmu mendapat ridho-Nya.

Dan percayalah bahwa kesulitan yang engkau hadapi akan membawamu menghasilkan kebermanfaatan”

Karya ini dipersembahkan kepada:

- Kedua orang tua, beserta keluarga besar penulis,
- Para sahabat dan rekan-rekan penulis selama kuliah,
- Pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan Skripsi ini,
- Pengapresiasian terhadap para akademisi yang tekun berkarya di Universitas Sriwijaya

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Rancangan *Design Interface* Aplikasi Hibauan Tirta Musi Palembang”**. Skripsi ini penulis ajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada.

1. Kedua orang tua saya, saudara saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan arahan dan dukungan dalam bentuk apapun.
2. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
4. Bapak Pacu Putra Suarli, M.CS. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang bersedia menyediakan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Ibu Dinda Lestarini, S.Si., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama proses proses perkuliahan.
6. Bapak Dedy Kurniawan, selaku Sekretaris Jurusan Sistem Informasi sekaligus Kepala Laboratorium Pemrograman Bergerak yang memberikan dukungan dan semangat ketika saya mengerjakan tugas akhir di laboratorium
7. Ibu Nurly Meilinda, S.I.Kom., M.I.Kom. selaku kakak saya sekaligus Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya yang selalu memotivasi dan mensupport saya dalam penyusunan tugas akhir.

8. Tsabita Aliyyah Chairunnisa selaku support system yang selalu memotivasi saya dan mendukung saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini dalam bentuk apapun.
9. Seluruh staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang sudah sangat professional dalam membantu kegiatan mahasiswa.
10. Teman-teman seperjuangan dari Sistem Informasi Angkatan 2020, terkhusus untuk teman-teman SIREG C20 yang memberikan dukungan dan motivasi terhadap penulis.
11. Ibu kantin Fakultas Ilmu Komputer baik di kampus bukit dan Indralaya yang memberikan dukungan dalam bentuk apapun.

Penulis terbuka dalam menerima kritik dan saran pada tugas akhir ini, karena penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dan ruang untuk dilakukan perbaikan dalam Pembuatan tugas akhir ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, 4 Maret 2024  
penulis,

Muhammad Aidil Fitri Syah

**PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* DALAM RANCANGAN  
*DESIGN INTERFACE* APLIKASI HIMBAUAN TIRTA MUSI  
PALEMBANG**

Oleh:

**Muhammad Aidil Fitri Syah 09031282025048**

**ABTRAK**

PDAM Tirta Musi Palembang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang layanan penyediaan kebutuhan air. Saat ini PDAM Tirta Musi Palembang telah menggunakan teknologi informasi dalam operasional yaitu aplikasi himbauan yang membantu pegawai pada seksi penagihan dan tunggakan dalam mengolah informasi dan data pelanggan, namun teknologi informasi aplikasi himbauan memiliki tampilan yang cukup rumit sehingga menyulitkan pengguna. Dalam memenuhi kebutuhan pegawai tersebut, menyebabkan perancangan yang mengarah ke desain tampilan interface sehingga dapat meningkatkan fungsionalitas kinerja pegawai dengan menggunakan metode Design Thinking. Rancangan desain interface dirancang dengan prototype untuk membantu pegawai seksi penagihan dan tunggakan dalam menggunakan aplikasi tersebut dengan fitur yang mudah dipahami yang dapat meminimalisir kesalahan dalam mengoperasikan aplikasi himbauan tersebut Hasil penelitian ini berupa desain tampilan antarmuka dan dilakukan pengujian melalui blackbox testing. Berdasarkan pengujian melalui blackbox testing didapatkan bahwa aplikasi himbauan PDAM Tirta Musi Palembang telah berjalan sesuai dengan fungsionalitasnya.

**Kata Kunci:** *Design Thinking*, Antarmuka, *blackbox testing*.



# **THE IMPLEMENTATION OF *DESIGN THINKING* METHOD IN THE DESIGN INTERFACE OF THE TIRTA MUSI PALEMBANG GUIDANCE APPLICATION**

By

**Muhammad Aidil Fitri Syah 09031282025048**

PDAM Tirta Musi Palembang is a company engaged in providing water supply services. Currently PDAM Tirta Musi Palembang has used information technology in operations, namely an appeal application that helps employees in the billing and arrears section in processing customer information and data, but the information technology application of appeals has a display that is quite complicated, making it difficult for users. In meeting the needs of these employees, design a design that is directed to the design of the interface display so that it can increase the functionality of employee performance by using the Design Thinking method. The interface design was designed with a prototype to help billing and arrears section employees in using the application with easy-to-understand features that can minimize errors in operating the appeal application. The results of this study were in the form of interface design and testing through blackbox testing. Based on testing through blackbox testing, it was found that the appeal application for PDAM Tirta Musi Palembang has been running according to its functionality.

**Keyword:** *Design Thinking, Antarmuka, blackbox testing.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	2
1.3    Tujuan Penelitian.....	2
1.4    Manfaat Penelitian.....	2
1.5    Batasan Masalah.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1    Profil Instansi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1    Profil PDAM Tirta Musi Palembang	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2    Visi dan Misi PDAM Tirta Musi Palembang .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3    Struktur Organisasi PDAM Tirta Musi Palembang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4    Logo PDAM Tirta Musi Palembang	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.2	Sistem Informasi Aplikasi Himbauan Tirta Musi Palembang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3	Landasan Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.1	<i>Human Computer Interaction</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.2	Desain Grafis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.3	<i>User Experience</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.4	<i>User Interface</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4	Penelitian Terdahulu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1	Objek penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Teknik Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1	Jenis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2	Sumber Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.3	Metode Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	Metode Design Thinking .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Gambaran Sistem .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Metode Design Thinking .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1	Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2	Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>4</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PDAM Tirta Musi Palembang **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 2 Logo PDAM Tirta Musi Palembang **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 3 Rantai Interaksi Manusia Komputer **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 1 3 Ruang Proses Design Thinking.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 2 Metode Design Thinking.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1 Tampilan Menu Login Aplikasi Hibauan.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Tampilan Menu Dashboard Aplikasi Hibauan**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Tampilan Status Pengiriman Aplikasi Hibauan**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 Tampilan Menu Hapus Pengiriman...**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 5 Tampilan entry status himbauan lunas**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 6 Wawancara dengan Pengguna Aplikasi Hibauan**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 7 Emphaty map.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 8 User Persona.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 9 User Journey Map .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 10 Information Architecture .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 11 Information Arhitecture .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 12 User Flow .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 13 Lo-Fi Login .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 14 Lo-Fi Home .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 15 Lo-Fi Categories.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 16 Lo-Fi Diagram pelanggan .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 17 Lo-Fi Diagram Pengiriman .....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 18 Lo-Fi Form Pengiriman.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 19 Lo-Fi Form Entry .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 20 Lo-Fi Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 21 Lo-Fi Data Pengiriman.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 22 Lo-Fi Data Entry .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 23 Tampilan Menu Login .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 24 Tampilan Home .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 25 Tampilan Categories.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 26 Tampilan Diagram Pelanggan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 27 Tampilan Diagram Himbauan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 28 Tampilan Form Pengiriman.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 29 Tampilan Form Entry .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 30 Tampilan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 31 Tampilan Data Pengiriman.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 32 Tampilan Data Pelanggan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 1 Blackbox	
Testing.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Kesediaan Membimbing..**A-Error! Bookmark not defined.**  
Lampiran 2 : Hasil Pengecekan Turnitin .....**B-Error! Bookmark not defined.**  
Lampiran 3 : Bukti Publikasi Artikel.....**C-Error! Bookmark not defined.**  
Lampiran 4 : LOA Publikasi.....**D-Error! Bookmark not defined.**  
Lampiran 5 : Kartu Konsultasi .....E-1

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Air sangat penting untuk aktivitas sehari-hari dan menjadi bagian penting dari kehidupan manusia. Air adalah kebutuhan vital manusia yang harus tersedia setiap saat dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk konsumsi, kebutuhan rumah tangga, dan sebagainya. Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat untuk air bersih, yang diperlukan untuk aktivitas sehari-hari, perlu ada organisasi yang bertanggung jawab untuk mengelola kebutuhan air tersebut. Perusahaan Umum Daerah Air Minum Tirta Musi Kota Palembang dikenal oleh masyarakat Palembang sebagai pemimpin dalam pengelolaan dan penyediaan air bersih karena fokusnya pada memenuhi kebutuhan air.

Untuk memastikan kepuasan pelanggan, PDAM Tirta Musi harus memberikan layanan terbaik. PDAM Tirta Musi juga harus menyediakan fasilitas yang lengkap, nyaman, dan berkualitas tinggi. Dengan demikian, pelanggan tidak perlu menunggu pembayaran tagihan air yang terlambat, yang dapat menyebabkan tunggakan pembayaran tagihan air. Namun, pelanggan yang baik harus selalu tahu bahwa PERUMDA akan memberikan layanan terbaik kepada mereka. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, perusahaan penyediaan ini harus melakukan pelayanan penagihan dengan benar. Ini karena kualitas pelayanan yang optimal sangat bergantung pada cara Perusahaan Umum Daerah Air Minum Tirta Musi Palembang melakukan penagihan.

Dalam upaya penagihan dan tunggakan PDAM Tirta Musi Palembang, aplikasi himbuan berperan penting dalam proses tersebut. Aplikasi himbuan berperan dalam sebagai pendukung dalam pelayanan PDAM Tirta Musi Palembang agar pelanggan yang melakukan tunggakan dapat segera melakukan pembayaran. Sebelumnya aplikasi himbuan ini terdapat fitur yang berbeda namun memiliki proses yang sama sehingga pekerjaan tidak efektif dan efisien serta *interface* dari aplikasi himbuan ini sangatlah monoton sehingga untuk dalam penggunaannya sering terjadi kesalahan penginputan data pelanggan karena harus dilakukan



pengecekan satu persatu serta data pelanggan dapat tercetak ganda. Permasalahan tersebut menyebabkan aplikasi himbauan belum berjalan secara optimal.

Maka dari itu, diperlukan suatu pengembangan *design interface* dengan menggunakan design thinking yang mampu mengatasi permasalahan yang ada pada aplikasi tersebut dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan agar dapat membantu menjadi lebih efisien dan efektif.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengangkat judul **“Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Rancangan *Design Interface* Aplikasi Himbauan Tirta Musi Palembang”** sebagai tugas akhir.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang tersebut peneliti menarik kesimpulan terdapat beberapa permasalahan yang peneliti rumuskan sebagai berikut:

1. Faktor yang memengaruhi pegawai Tirta Musi Palembang sehingga sering terjadi kesalahan dalam mengoperasikan aplikasi ?
2. Bagaimana cara meningkatkan kualitas pelayanan Tirta Musi Palembang sehingga pelanggan membayar tagihan dengan tepat waktu ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan *design interface* aplikasi himbauan Tirta Musi Palembang, sehingga meningkatkan kualitas pelayanan Tirta Musi Palembang.
2. Untuk memberikan hasil *design interface* aplikasi dari hasil penelitian menggunakan metode *design thinking* pada Tirta Musi Palembang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan terhadap pembaca yang menambah referensi terhadap metode *desing thinking* untuk penelitian lainnya.

2. Hasil penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan efektivitas aplikasi himbauan Tirta Musi Palembang, yang pada gilirannya akan meningkatkan kinerja dari pelayanan perusahaan.

### **1.5 Batasan Masalah**

Untuk menjaga agar penelitian tidak menyimpang dari inti masalah, peneliti membatasi pokok permasalahan yang ada agar lebih terarah dan mudah dibahas. Beberapa batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di PDAM Tirta Musi Palembang.
2. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan aplikasi himbauan Tirta Musi Palembang untuk meningkatkan kinerja pegawai.
3. Data yang didapat berupa hasil wawancara dan diskusi antara pegawai aplikasi himbauan Tirta Musi Palembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfidella, Shindy, Dana Sulisty Kusumo, and Dawam S Dwi Jatmiko. *PENGUKURAN USABILITY I-CARING BERBASIS ISO 9241-11 DENGAN MENGGUNAKAN PARTIAL LEAST SQUARE (PLS)*.
- Ar Razi, Aria et al. 2018. "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER." *Jurnal Desain Komunikasi Visual* 03(02). <http://bit.do/demandia>.
- Balqis, Rugaiyah et al. 2023. "Penerapan Metode SOSTAC Dalam Perancangan Sistem Informasi Space Rent UMKM Stasiun." *Journal of Information System Research (JOSH)* 4(3): 953–61.
- Darmawan, Irfan, Muhammad Saiful Anwar, et al. "Human Interaction Computer: UI/UX Design Journal Publisher Research Problems Research Topic User Experience Research User-Centered Mobile Aplication UI/UX E-Commerce Development Appliacion Mobile Research Methodologies Design Thinking Method User Experience Questionnaire User Centered Design Task Centered System Design UI/UX Design Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems."
- Darmawan, Irfan, Muhammad Saiful Anwar, Alam Rahmatulloh, and Heni Sulastri. *INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION Journal Homepage : Wwww.Joiv.Org/Index.Php/Joiv INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. www.joiv.org/index.php/joiv*.
- Desain Fakultas Seni Rupa, Jurusan. 2022. *PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*.
- Diariono, Dwi Agus. 2008. "Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia." *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*

XIII(2): 155–67.  
<https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/download/81/76>.

Febrian, Arif, Fahrobby Adnan, and Januar Adi Putra. 2023. “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Taspen Otentikasi Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Metode Design Thinking.” *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia* 4(4): 244–60.

Feisal Basri, Arief, Aulia Hamdi, Dan Anugerah, and Bagus Wijaya. “Redesain Website Berbasis Prototype Menggunakan Metode User Centered Design.”

Ilham Firman Ashari, and Rahmat Rizky Muharram. 2022. “PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA KOLEPA MOBILE APP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN SYSTEM USABILITY SCALE.” *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)* 9(2): 168–76.

Junita Maulani, Tasya, and Andi Reza Perdanakusuma. 2021. *5 Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.Co.Id Dan Zonaprivat.Com)*. <http://j-ptiik.ub.ac.id>.

Kadek, Ni et al. “Analisis Strategi Digital Marketing Dan Implementasi Untuk Meningkatkan Penjualan Produk Perhiasan.”

Karnawan, Gusti. 2021. “IMPLEMENTASI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PROTOTYPE APLIKASI CLEANSTIC.” *Jurnal Teknoinfo* 15(1): 61.

Kraft, Christian. 2012. *User Experience Innovation User Experience and Why It Matters*.

Kurnia Ningrum, Novita et al. 2022. “Rancang Bangun Design UI/ UX Pada Aplikasi PANTAU Menggunakan Pendekatan Design Thinking.” 15(2): 422–33. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom> □page422.

Al Mahal Ramadano, M, and Nurul Huda. 4 *Jurnal Bina Komputer*) *Rancang Bangun UI/UX Pre-Order Dekorasi Pernikahan Pada Wedding Organizer DSN Design and Build UI/UX Wedding Decoration Pre-Order on DSN*

*Wedding Organizer.*

- Novianto, Anwaruddin Ridho, and Septia Rani. 2022. *2 Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System Dengan Pendekatan User Centered Design.* <https://nngroup.com>.
- Razi, Aria Ar, Intan Rizky Mutiaz, and Pindi Setiawan. 2018. "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER." *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)* 3(02): 219.
- Saputra, Erwin et al. 2018. *7 JSIKA Perancangan Desain User Interface / User Experience Layanan Informasi Kampus (LIK) Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas Dr. Soetomo.* <http://lik.unitomo.ac.id>.
- Sari, Intan Permata et al. 2020. "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru." *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia* 2(1): 45–55.
- Suparyanto dan Rosad (2015. 2020. "Prinsip Pada Desain Grafis." *Suparyanto dan Rosad (2015* 5(3): 248–53.
- Suprayogi Adhyaksa Pratama, Wahyu, and Aries Dwi Indriyanti. 2023. *04 Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence) Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking.*
- Teguh Martono, Kurniawan. 2011. "Augmented Reality Sebagai Metafora Baru Dalam Teknologi Interaksi Manusia Dan Komputer." *Jurnal Sistem Komputer* 1(2): 60–64.  
<http://jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/view/13%5Cnhttp://jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/download/13/13>.
- Vermeeren, Arnold P.O.S., Virpi Roto, and Kaisa Vartiainen. 2016. "Design-Inclusive UX Research: Design as a Part of Doing User Experience Research." *Behaviour and Information Technology* 35(1): 21–37.

Vittayaphorn, Nantanit et al. 2023. "Design and Development of a User-Centered Mobile Application for Intermodal Public Transit in Bangkok: A Design Thinking Approach." *Infocommunications Journal* 2023: 41–52.

Wadud, Muhammad, and Mohd DP Kurniawan. "PENGARUH KOMPENSASI TERHADAP MOTIVASI KERJA KARYAWAN PDAM TIRTA MUSI PALEMBANG."