

**PERANCANGAN *UI/UX* SISTEM REPOSITORY TUGAS AKHIR PADA  
JURUSAN SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA DENGAN METODE *DESIGN THINKING***

**SKRIPSI**

**Program Studi Sistem Informasi**

**Jenjang Sarjana**



**Oleh :**

**Rofiqul Rahman Ramadhan**

**09031381823112**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM REPOSITORY JUDUL  
TUGAS AKHIR PADA JURUSAN SISTEM INFORMASI FAKULTAS  
ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA DENGAN  
MENERAPKAN METODE DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana

Oleh :

Rofiqul Rahman Ramadhan

09031381823112

Palembang, Juli 2024

Menyetujui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



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

NIP. 197910202010121003

Pembimbing :



Nabila Rizky Oktadini, S.Si., M.T.

NIP. 199110102018032001

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**MOTTO**

*“Barang siapa yang keluar untuk menuntut ilmu, maka ia berada di  
jalan Allah hingga ia pulang”*

*- HR Tirmidzi -*

*Skripsi ini kupersembahkan kepada:*

- 1. Allah SWT*
- 2. Ibu dan Bapak*
- 3. Keluarga Besar*
- 4. Dosen Pembimbing Akademik*
- 5. Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji*
- 6. Teman dan sahabat seperjuangan*
- 7. Sistem Informasi 2018*
- 8. Almamaterku Universitas Sriwijaya*

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah di uji dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 17 Juli 2024

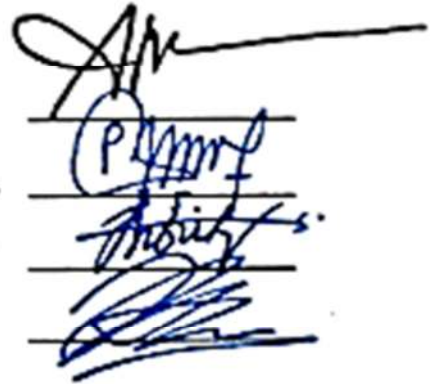
Nama : Rofiqul Rahman Ramadhan

NIM : 09031381823112

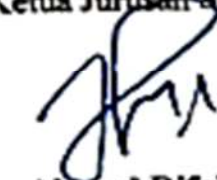
Judul : Perancangan *UI/UX* Sistem Repository Tugas Akhir pada Jurusan  
Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya  
dengan Metode *Design Thinking*

Komisi penguji :

1. Ketua : Allsela meiriza S.Kom. M.T
1. Sekretaris : Putri Eka Sevdiyuni. S.Kom. M.T.
2. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, S.SI, M.T
3. Penguji : Pacu Putra. B.CS., M.Comp.Sc.



Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi



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

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rofiqul Rahman Ramadhan

NIM : 09031381823112

Prodi : Sistem Informasi Bilingual

Judul Skripsi : Perancangan UI/UX Sistem Repository Tugas Akhir Pada  
Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas  
Sriwijaya Dengan Metode *Design Thinking*

Hasil Pengecekan Software *iThenticate/Turnitin* : 10%

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

Demikianlah, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.

Palembang, Juli 2024

Penulis,



**Rofiqul Rahman Ramadhan**

**NIM. 09031381823112**

## KATA PENGANTAR

# بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur Penulis panjatkan pada Allah SWT atas limpahan ridho, rahmat, rezeki, dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN UI/UX SISTEM REPOSITORY TUGAS AKHIR PADA JURUSAN SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA DENGAN METODE *DESIGN THINKING*”** dapat diselesaikan dengan baik. Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata Satu (1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama pembuatan Tugas Akhir ini, penulis banyak menemukan hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan dan pengarahan serta bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat menyelesaikan. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis.
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T. Selaku dosen Pembimbing yang selalu sabar dalam memimbing penulis, memberikan masukan serta ide yang membangun sehingga Tugas Akhir ini dapat di selesaikan.
5. Semua dosen dan staf pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
6. Sahabat dan teman-teman saya atas dukungan, doa, masukan dan saran yang diberikan kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang turut membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Hal ini dikarenakan kemampuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu segala

masukan, kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan. Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Palembang, Juli 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rofiqul Rahman Ramadhan', with a horizontal line underneath.

Rofiqul Rahman Ramadhan

NIM. 09031381823112

**Perancangan *UI/UX* Sistem Repository Tugas Akhir Pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya Dengan Metode *Design Thinking***

Oleh

**Rofiqul Rahman Ramadhan**  
**09031381823112**

**ABSTRAK**

Perkembangan pada teknologi informasi telah memberi kemudahan dalam mendapatkan dan memberikan informasi. Dalam penyelesaian tugas akhir, mahasiswa akan mencari referensi tugas akhir terdahulu pada lemari buku yang ada. Mahasiswa sering kali kesulitan menemukan tugas akhir yang sesuai dengan topik yang mereka sedang ambil karena penyusunan dilakukan secara tidak beraturan ataupun tugas akhir yang hilang. Dengan menggunakan sistem repository sebagai manajemen pencatatan, sistem repository dapat digunakan untuk mengurangi kesalahan dalam menyimpan data tugas akhir mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah perancangan *prototype UI/UX* sistem repository tugas akhir dengan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan, pada tahap pengujian menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* yang terdapat 6 enam aspek dalam 26 butir pertanyaan yang akan dijawab oleh responden melalui kuisioner, sampel pada penelitian ini sejumlah 20 responden dengan kriteria yaitu mahasiswa, dosen dan admin aktif. Penelitian ini menghasilkan penilaian rata - rata, yaitu aspek daya tarik mendapatkan nilai sebesar 1,42 (*above average*). Aspek kejelasan mendapatkan nilai 1,49 (*above average*). Aspek efisiensi mendapatkan nilai 1,39 (*above average*). Aspek ketepatan mendapatkan 1,34 (*above average*). Aspek stimulasi mendapatkan nilai 1,36 (*good*). Dan Aspek kebaruan mendapatkan nilai 1,03 (*above average*).

**Kata Kunci** : Pengalaman pengguna, *User Experience Questionnaire*, *Design Thinking*



***UI/UX Design of Final Project Repository System at the Departement of Information Systems Faculty of Computer Science Universitas Sriwijaya using the Design Thinking Method***

***By***

**Rofiqul Rahman Ramadhan**

**09031381823112**

***ABSTRACT***

*The advancement of information technology has provided convenience in obtaining and providing information. In completing final projects, students will search for references of previous final projects in existing bookcases. They often experience difficulty in finding final projects that match the topics they are currently discussing due to disorganized storage system or the loss of final project documents. Implementing a repository system for record management can minimize errors in storing student final project data. The aims of this research is to design a UI/UX prototype for the final project repository system using the Design Thinking method. The Design Thinking method consists of five stages, with the testing stage using the User Experience Questionnaire (UEQ) consisting of six aspects with 26 questions that will be answered by respondents through a questionnaire. This study involved 20 respondents including students, lecturers and active administrators. The result of this study revealed that average score for attractiveness aspect was 1.42 (above average), the clarity aspect was 1.49 (above average), the efficiency aspect was 1.39 (above average), the accuracy aspect was 1.34 (above average), the stimulation aspect was 1.36 (good), and the novelty aspect was 1,03 (above average).*

***Keywords*** : *UserExperience , UserExperienceQuestionnaire, Design Thinking*

## DAFTAR ISI

### HALAMAN

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	xvi
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.2	Dasar Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1	Sistem .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2	Informasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3	<i>Repository</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.4	<i>User Persona</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.5	<i>User Experience Questionnaire</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.6	<i>Design Thinking</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III METODE PENELITIAN.....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1	Tahapan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	<i>Empathize</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1	Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2	Observasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2	SumberData .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.3	<i>User Persona</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.4	HipotesisPenelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	<i>Define</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1	<i>Problem Statement</i> dan Solusi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.2	Tipografi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4	<i>Ideate</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.1	<i>Mind Mapping</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

3.5	<i>Prototype</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6	<i>Test</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Profil Responden .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Desain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1	Halaman Utama .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2	Halaman <i>Login</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3	Halaman Admin.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.4	Halaman Data Mahasiswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.5	Halaman Data Dosen.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.6	Halaman Data Tugas Akhir Mahasiswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.7	Halaman Dosen Pembimbing .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.8	Halaman Tugas Akhir Mahasiswa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3	Evaluasi Akhir <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.1	Uji validasi dan Reabilitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.2	Hasil Evaluasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4	Hasil Hipotesis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>

5.1 Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	40

## DAFTAR TABEL

	HALAMAN
<b>Tabel 2.1</b> Penelitian Terdahulu .....	4
<b>Tabel 3.1</b> Aspek dan Nomor Pertanyaan UEQ .....	16
<b>Tabel 3.2</b> <i>Problem Statement</i> dan Solusi .....	20
<b>Tabel 4.1</b> <i>Cronbach's Alpha</i> dan Reliabilitas UEQ .....	34
<b>Tabel 4.2</b> Interpretasi Aspek UEQ .....	36

## DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
<b>Gambar 3.1</b> Alur Tahap Penelitian .....	14
<b>Gambar 3.2</b> Aspek <i>Grade</i> UEQ .....	17
<b>Gambar 3.3</b> <i>User Persona</i> Mahasiswa .....	18
<b>Gambar 3.4</b> <i>User Persona</i> Dosen .....	18
<b>Gambar 3.5</b> <i>User Persona</i> Admin .....	19
<b>Gambar 3.6</b> <i>Typeface Poppins</i> .....	21
<b>Gambar 3.7</b> <i>RGB, HEX</i> dan tangga warna .....	22
<b>Gambar 3.8</b> <i>Mind Mapping</i> .....	23
<b>Gambar 3.9</b> Pertanyaan UEQ .....	25
<b>Gambar 4.1</b> Halaman Utama .....	28
<b>Gambar 4.2</b> Halaman <i>Login</i> .....	29
<b>Gambar 4.3</b> Halaman Admin .....	29
<b>Gambar 4.4</b> Data Mahasiswa .....	30
<b>Gambar 4.5</b> Halaman Data Dosen .....	31
<b>Gambar 4.6</b> Halaman Data Tugas Akhir Mahasiswa .....	31
<b>Gambar 4.7</b> Halaman Dosen Pembimbing .....	32
<b>Gambar 4.8</b> Halaman Tugas Akhir Mahasiswa .....	33
<b>Gambar 4.9</b> Diagram Aspek <i>Prototype UI/UX</i> .....	35
<b>Gambar 4.10</b> Diagram <i>Benchmark Prototype UI/UX</i> .....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Konsultasi Proposal Skripsi.....	A-1
<b>Lampiran 2</b> Konsultasi Skripsi.....	B-1
<b>Lampiran 3</b> Rekomendasi Sidang Komprehensif.....	C-1
<b>Lampiran 4</b> Verifikasi Suliet.....	D-1
<b>Lampiran 5</b> Hasil Turnitin.....	E-1
<b>Lampiran 6</b> Kuisisioner pada Google Formulir.....	F-1
<b>Lampiran 7</b> Data Responden.....	G-1
<b>Lampiran 8</b> Uji Korelasi.....	H-1
<b>Lampiran 9</b> Form Revisi.....	I-1
<b>Lampiran 10</b> Form Perubahan Judul.....	J-1

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan pada teknologi informasi telah berkembang semakin pesat dimana kemudahan dalam mendapatkan dan memberikan informasi sangat terasa di berbagai jenis pekerjaan. Teknologi membantu berbagai pihak dalam menerima informasi serta memberikan pelayanan dengan cepat dan tepat. Banyak sektor di pendidikan melakukan pekerjaan dengan melibatkan teknologi yang telah ada.

Pada jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Mahasiswa yang semester 7 diharuskan untuk mengambil tugas akhir. Dalam penyelesaian tugas akhir tahap pertama yang perlu dilakukan mahasiswa adalah menentukan topik tugas akhir. Umumnya, mahasiswa akan mencari referensi tugas akhir terdahulu pada lemari buku yang ada di jurusan sistem informasi. Hal ini menyebabkan mahasiswa sering kesulitan menemukan tugas akhir yang sesuai dengan topik yang mereka sedang ambil karena penyusunan dilakukan secara tidak beraturan dan terkadang ada saja tugas akhir yang hilang dari lemari buku tersebut. Sehingga proses pencarian memakan waktu yang lama.

Berdasarkan permasalahan itu diperlukan sistem repository. Perancangan sistem ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode *designthinking*. Metode ini digunakan dikarenakan *designthinking* bukan hanya berfokus kepada apa yang terjadi, tetapi juga berfokus kepada pengguna atau *user*. (Rizky madathilla, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Apiek, Agung dan Albaar di tahun 2021 dengan judul: Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Aplikasi



Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya. Penelitian ini membuat pertanyaan yang akan diajukan kepada responden tentang pembuatan aplikasi dengan menggunakan metode design thinking tersebut mendapatkan respon yang positif, dilihat pada tingginya presentase ini berkaitan dengan kemudahan penggunaan aplikasi yang dinilai pengguna akan lebih sering menggunakannya untuk memberikan laporan atau informasi karena kemudahan penggunaannya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dilakukanlah penelitian dengan judul Perancangan *UI/UX* Sistem Repository Judul Tugas Akhir Pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya Dengan Metode Design Thinking agar dapat mempermudah dosen dan mahasiswa mendapatkan informasi terkait tugas akhir mahasiswa dan mudah dikelola oleh admin.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah penulis uraikan, penulis kemudian mengidentifikasi masalah yang ada yaitu bagaimana Perancangan *UI/UX* Sistem Repository Tugas Akhir dengan Metode *Design Thinking*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah Perancangan *Prototype UI/UX* Sistem Repository Tugas Akhir dengan Metode *Design Thinking*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengurangi dan mempermudah serta dapat menampilkan data atau informasi sesuai dengan kebutuhan baik dosen maupun mahasiswa.

## **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam analisis ini hanya sebatas membahas tentang Perancangan *UI/UX* Sistem Repository untuk Judul Tugas Akhir pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya di kampus bukit, yang berdasarkan pengalaman mahasiswa dan dosen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, H., dan Sumaryadi. (2018). Pedoman Pengembangan Wisata Tematik Berbasis Budaya. Kementerian Pariwisata.
- Agustin, Hilalia Nur dkk. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Bakery'lils Sebagai Platform Digital Penjualan Kue. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, Vol. 11, No. 2.
- Anggraeni, E.Y dan Irviani, R. 2017. Pengantar Sistem Informasi, 1st ed. Yogyakarta: Andi.
- Ariska, Dina dan Siti Nurlela. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 4(2).
- Armstrong, Michelle. 2013. Institutional Repository Management Models that Support Faculty Research Dissemination.
- Dumalang, Jovianto Marcellino dkk. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (Jima-Ilkom)*, 2(2), 41-45.
- Ilham, Hananda dkk. (2021). Analisis Dan Perancangan User Interface/User Experience Dengan Metode Design Thinking Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Jenderal Soedirman. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, Vol. 2, No. 1, hlm. 17-26.
- Lestari, Kurnia Cahya dan Arni Muarifah Amri. 2020. *Sistem Informasi Akutansi (Beserta Contoh Penerapan aplikasi SIA sederhana dalam UMKM)*. Yogyakarta: Deepublish.  
<https://books.google.co.id/books?id=ShrWDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&authuser=1#v=onepage&q&f=false>.

- Ningrum, Novita Kurnia dkk. (2022). Rancang Bangun Design UI/ UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Elektronika Dan Komputer*, Vol.15, No.2, 422-433.
- Putra, Ahmad Vandy Pramujaya. (2019). Analisis Penyebab Kegagalan Packer Machine Pada Bag Transfer System Dengan Menggunakan Metode Fault Tree Analysis (Fta), Failure Mode And Effect Analysis (Fmea), Dan Fishbone Analysis ( Studi kasus Di PT Semen Bosowa Banyuwangi ). Skripsi thesis, UIN SUNAN KALIJAGA.
- Reza, Faris dkk. (2022). Perancangan Dan Implementasi Institutional Repository Dengan Metadata Dublin Core. *Jurnal KomtekInfo*, 9(4), 125-132.
- Reza, Muhammad dkk. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi Bus Antar Kota Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Artificial Intelligence and Technology Information (JAITI)*, 1(3).
- Rusmawan, Uus. 2019. Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman. Jakarta: Gramedia.
- Rosyda, S. S., & Sukoco, I. (2020). Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 3(1), 01-12. doi: <http://doi.org/10.35138/organum.v3i1.69>
- Siska, Sri Tria dkk. (2023). Aplikasi Pencarian Judul Tugas Akhir Mahasiswa Berbasis Visual Studio 2012 Dan Mysql. *Rang Teknik Journal*, 6(2), 2599-2081.
- Seah, Jonny., Ridho, Muhammat Rasid. (2020). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Suku Cadang Untuk Alat Berat Berbasis Desktop Pada Cv Batam Jaya.

- Sekali, Istiqomah Br Karo dkk. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (Jima-Ilkom)*, 2(2), 53-64.
- Sharfina Z. and Santoso H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems*, 145–148.
- Tukino. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Marketing Pada Pt Pulau Cahaya Terang. *Computer Based Information System Journal*, 08(01), 25–33.
- Wijayanto, Apiek Maniek dkk (2021). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga Di Polsek Sukmajaya. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 06(02), 267-276.

