

USER INTERFACE REDESIGN PADA WEBSITE
PENGADILAN AGAMA PALEMBANG KELAS 1A
MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

SKRIPSI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
JENJANG SARJANA



Oleh :

Rehandoko Pratama

09031282126115

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**USER INTERFACE REDESIGN PADA WEBSITE PENGADILAN AGAMA
PALEMBANG KELAS 1A MENGGUNAKAN METODE DESIGN
THINKING**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di
Program Studi S1 Sistem Informasi

Oleh:

REHANDOKO PRATAMA

09031282126115

Pembimbing 1

: Nabila Rizky Oktadini, M. T.
NIP. 199110102018032001

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.
1979102010121003

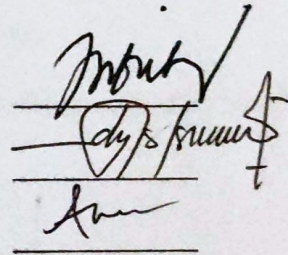
HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jumat
Tanggal : 14 Maret 2025
Nama : Rehandoko Pratama
NIM : 09031282126115
Judul : *Interface Redesign Pada Website Pengadilan Agama
Palembang Kelas 1A Menggunakan Metode Design
Thinking*

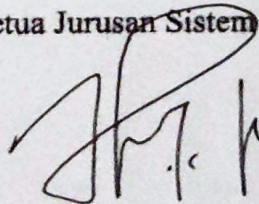
Komisi Penguji :

Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, M.T.
Ketua Penguji : Dinna Yunika Hardiyanti, M.T.
Anggota Penguji : Dinda Lestarini, M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, M. T.

197910202010121003

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rehandoko Pratama
NIM : 09031282126115
Program Studi : Sistem Informasi Reguler
Judul Skripsi : *Interface Redesign Pada Website Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A Menggunakan Metode Design Thinking*

Hasil pengecekan Software iThenticate/Turnitin: 11%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya. sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan 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, 12 Maret 2025



Rehandoko Pratama

NIM. 09031282126115

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“33x”

“Jalanmu kan sepanjang niatmu”

-Perunggu

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Allah SWT**
- Kedua orang tua dan adik saya**
- Teman-teman jurusan Sistem Informasi Reguler 2021**
- Dosen-dosen jurusan Sistem Informasi**
- Almamater yang saya banggakan**
- Sahabat-sahabat yang saya sayangi**

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan penelitian skripsi saya dengan baik. Tak lupa pula shalawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad Sallahu Alaihi Wassalam berserta keluarga, sahabat dan kerabat serta muslimin dan muslimat, semoga kita semua mendapatkan syafa'at dari beliau di akhirat kelak. Aamiin allahumma aamiin.

Skripsi ini berjudul "*USER INTERFACE REDESIGN PADA WEBSITE PENGADILAN AGAMA PALEMBANG KELAS 1A MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*" yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program STRATA SATU (S1) pada program studi Sistem Informasi di Universitas Sriwijaya.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, saran, dorongan, bimbingan dan keterangan dari berbagai pihak yang merupakan salah satu bentuk pengalaman yang tidak dapat diukur dengan materi. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati, perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugrah, berupa ilmu yang bermanfaat, kesempatan serta kesehatan jasmani dan rohani sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, abong, nenek, dan adik penulis yang selalu senantiasa memberikan doa dan dukungan agar terus melakukan yang terbaik.

3. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, M.T selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Sriwijaya.
5. Ibu Nabila Rizky Oktadini, M.T selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa memberikan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu yang bermanfaat selama proses pembuatan skripsi.
6. Mba Ayu selaku admin jurusan yang membantu dan memberikan informasi selama masa perkuliahan hingga selesai.
7. Terima kasih kepada teman persejuangan saya dari SMP yaitu Kiki, Ricad, Ahong, Ario, Dedo, Danu, Dioba, Diyo, Genius, Icel, Ikhsan, dan Rohan yang masih bersama saya sampai saat ini.
8. Tidak lupa terima kasih kepada seseorang bernama Nabilla Zahra Ramadhani Putri Lubis yang datang kepada saya walau diakhir tetapi tetap membantu saya dan memberi saran di kehidupan saya untuk menjadikan saya menjadi personal yang lebih baik.
9. Terima kasih kepada Diva, Rozi, Suyudi, Iqbal, Azza, Ikhsan, Fauzan, Audra, Thoriq, Rere, Vina, Mutia, David, Diva, Bian, Zaki, Vindry, Naila, Geby, Kurnia, Mila, Aghnia, Puput, Emen, dan Anas yang telah memberi semangat dan saran di kehidupan saya yang kurang baik dan memberi warna di kehidupan saya.
10. Teman-teman Ilham, Rizki, Yoel, Vazla, Viona, Tanti, dan Elvira yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam

menyelesaikan skripsi ini serta memberikan saran yang dibutuhkan dan saling mendukung satu sama lain.

11. Teman-teman saya selanjutnya yaitu keluarga kedua saya disini yang bernama Ikmalbira Sumatra Selatan yang telah membantu memberikan dukungan penuh ketika saya menyelesaikan penelitian skripsi ini
12. Teman-teman Sistem Informasi Reguler A yang telah menjadi teman perjuangan saya dari awal semester hingga akhir.
13. Teman-teman Sistem Informasi Angkatan 2021 yang telah menjadi teman perjalanan saya dari awal semester hingga akhir.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu hingga laporan ini terselesaikan.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan yang disebabkan keterbatasan ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis memohon maaf atas segala kekurangan tersebut.

Akhir kata, saya berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk kita semua, Terimakasih, Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Palembang , 12 Maret 2025
Penulis



Rehandoko Pratatama
NIM. 09031282126115

***USER INTERFACE REDESIGN PADA WEBSITE PENGADILAN AGAMA
PALEMBANG KELAS 1A MENGGUNAKAN METODE *DESIGN
THINKING****

Oleh

Rehandoko Pratama

NIM 09031282126115

ABSTRAK

Website Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A merupakan sarana penting bagi masyarakat untuk mengakses informasi terkait layanan dan prosedur pengadilan. Namun, berdasarkan observasi awal, ditemukan beberapa kekurangan pada antarmuka *website* yang berpotensi menurunkan tingkat kepuasan pengguna, seperti tampilan yang kurang intuitif, informasi yang sulit ditemukan, dan keterbatasan aksesibilitas. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang (*redesign*) antarmuka pengguna *website* Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A dengan pendekatan *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* dipilih karena berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna. Proses desain dimulai dari tahap *Empathize* untuk memahami kebutuhan pengguna melalui wawancara dan survei, diikuti oleh tahap *Define* untuk merumuskan masalah utama yang dihadapi. Pada tahap *Ideate*, dihasilkan berbagai ide desain yang sesuai untuk mengatasi permasalahan yang telah teridentifikasi. Selanjutnya, prototipe antarmuka baru dibuat pada tahap *Prototype* dan dievaluasi melalui *User Testing* untuk memastikan kemudahan penggunaan dan aksesibilitas yang lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan ulang antarmuka dengan metode *Design Thinking* mampu meningkatkan kemudahan navigasi, keterbacaan informasi, serta kepuasan pengguna secara keseluruhan. Dengan adanya antarmuka baru ini, diharapkan *website* Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A dapat memberikan layanan informasi yang lebih efektif dan inklusif kepada masyarakat.

Kata Kunci: *User Interface, Redesign, Design Thinking, Pengadilan Agama, Kepuasan Pengguna, Website.*

**USER INTERFACE REDESIGN OF THE PALEMBANG CLASS 1A
RELIGIOUS COURT WEBSITE USING THE DESIGN THINKING
METHOD**

By

Rehandoko Pratama

NIM 09031282126115

ABSTRACT

The website of the Palembang Class 1A Religious Court serves as a crucial platform for the public to access information regarding court services and procedures. However, initial observations revealed several shortcomings in the website's interface that could potentially reduce user Satisfaction, such as a less intuitive layout, difficulty in finding information, and limited accessibility . To address these issues, this study aims to redesign the user interface of the Palembang Class 1A Religious Court website using the Design Thinking approach. The Design Thinking method was chosen due to its emphasis on user needs and experiences. The design process begins with the Empathize stage to understand user needs through interviews and surveys, followed by the Define stage to identify the core problems. In the Ideate stage, various design ideas are generated to address the identified issues. Next, a new interface Prototype is developed in the Prototype stage and evaluated through User Testing to ensure better usability and accessibility . The findings indicate that the redesign of the interface using the Design Thinking approach improves navigation ease, information readability, and overall user Satisfaction. With this new interface, the Palembang Class 1A Religious Court website is expected to provide more effective and inclusive information services to the public.

Keywords: *User Interface, Redesign, Design Thinking, Religious Court, User Satisfaction, Website.*

DAFTAR ISI

<u>BAB I PENDAHULUAN.....</u>	1
1.1 <u>Latar Belakang.....</u>	1
1.2 <u>Rumusan Masalah.....</u>	3
1.3 <u>Tujuan Penelitian.....</u>	3
1.4 <u>Manfaat Penelitian.....</u>	3
1.5 <u>Batasan Masalah.....</u>	4
<u>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</u>	5
2.1 <u>Profil Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A.....</u>	5
2.1.1 <u>Visi dan Misi Instansi.....</u>	6
2.1.2 <u>Struktur Organisasi.....</u>	7
2.2 <u>Website.....</u>	7
2.3 <u>Design Thinking.....</u>	8
2.4 <u>User Interface.....</u>	9
2.5 <u>User Persona.....</u>	10
2.6 <u>Emphaty Map.....</u>	11
2.7 <u>USE Questionneire.....</u>	11
2.8 <u>Prototype.....</u>	12
2.9 <u>Figma.....</u>	12
<u>BAB III METODE PENELITIAN.....</u>	14
3.1 <u>Tahapan Penelitian.....</u>	14
3.2 <u>Teknik Pengumpulan Data.....</u>	15
3.2.1 <u>Jenis Data.....</u>	15
3.2.1 <u>Sumber Data.....</u>	15
3.3 <u>Metode Pengumpulan Data.....</u>	16

3.3.1	<u>Wawancara</u>	16
3.3.1	<u>Studi Pustaka</u>	16
3.4	<u>Design Thinking</u>	16
3.4.1	<u>Emphatize</u>	16
3.4.2	<u>Define</u>	17
3.4.3	<u>Ideate</u>	17
3.4.4	<u>Prototype</u>	17
3.4.5	<u>Testing</u>	18
<u>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</u>		21
4.1	<u>Empathize</u>	21
4.1.1	<u>User Persona</u>	21
4.1.2	<u>Emphaty Map</u>	23
4.2	<u>Define</u>	24
4.3	<u>Ideate</u>	25
4.4	<u>Prototype</u>	26
4.5	<u>Testing</u>	31
<u>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</u>		35
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>		36

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 4. 1 <i>Define</i></u>	25
<u>Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner</u>	32

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1 Logo Instansi (Sumber : https://pa-palembang.go.id/)</u>	5
<u>Gambar 2.2 Struktur Organisasi (Sumber : https://pa-palembang.go.id/)</u>	7
<u>Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian</u>	14
<u>Gambar 4.1 User persona Ardi Kurniawan</u>	21
<u>Gambar 4. 2 User persona Dioba Pratama Putra</u>	22
<u>Gambar 4. 3 Emphaty Map Ardi Kurniawan</u>	23
<u>Gambar 4. 4 Emphaty Map Dioba Pratama Putra</u>	24
<u>Gambar 4. 5 <i>Dashboard</i></u>	26
<u>Gambar 4. 6 Layanan Disabilitas</u>	27
<u>Gambar 4. 7 Gambar Selamat Datang</u>	28
<u>Gambar 4. 8 Halaman berahlak</u>	28
<u>Gambar 4. 9 Halaman laporan dan pengumuman</u>	29
<u>Gambar 4. 10 Halaman Nilai dan Berita</u>	30
<u>Gambar 4. 11 Halaman Informasi</u>	30
<u>Gambar 4. 12 Maps</u>	31
<u>Gambar 4. 13 <i>Footer</i></u>	31

DAFTAR LAMPIRAN

<u>Lampiran 1. Surat Kesediaan Pembimbing.....</u>	<u>A - 1</u>
<u>Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....</u>	<u>B - 1</u>
<u>Lampiran 3. Surat Keterangan Similarity.....</u>	<u>C - 1</u>
<u>Lampiran 4. Hasil Wawancara.....</u>	<u>D - 1</u>
<u>Lampiran 5. Hasil Similarity.....</u>	<u>E - 1</u>
<u>Lampiran 6. Kartu Konsultasi Tugas Akhir.....</u>	<u>F - 1</u>

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website merupakan salah satu media komunikasi penting dalam memberikan informasi secara cepat, terutama bagi lembaga pemerintah yang bertanggung jawab untuk memberikan layanan publik. Pengadilan Agama, sebagai lembaga peradilan yang menangani perkara-perkara tertentu, membutuhkan media yang efektif untuk menyampaikan informasi mengenai prosedur, jadwal persidangan, dan layanan lainnya kepada masyarakat luas. Melalui *website*, masyarakat dapat memperoleh informasi tentang prosedur hukum, jadwal persidangan, serta layanan lainnya dengan lebih cepat dan efisien (Planeteria Media, 2023).

Berdasarkan penelitian dan umpan balik pengguna, banyak *website* pemerintah, termasuk Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A, masih menghadapi berbagai kendala dalam desain antarmuka pengguna (*User Interface*). Masalah seperti tata letak informasi yang tidak intuitif, navigasi yang rumit, dan desain yang kurang menarik kerap menjadi penghalang bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi secara optimal (Zain et al., 2024).

Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pengguna (*User Experience*) yang baik sangat penting dalam pengembangan produk digital. *Design* yang efektif dapat meningkatkan kepuasan pengguna, mempengaruhi keputusan mereka untuk kembali menggunakan *platform*, dan mendorong rekomendasi positif. Selain itu, *redesign* yang tepat, seperti pembaruan identitas visual atau perbaikan antarmuka, dapat memperkuat citra merek dan meningkatkan minat pengguna.

Misalnya, *redesign* logo yang sesuai dengan karakter perusahaan dapat meningkatkan kepercayaan investor dan mitra bisnis (Adiwena et al., n.d.; Syafei & Hidayatullah, 2023).

Desain antarmuka yang baik harus mampu meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*). Menekankan bahwa desain yang berpusat pada pengguna harus dirancang dengan memahami kebutuhan, tantangan, dan preferensi pengguna. Salah satu metode yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah *Design Thinking*. Metode ini menitikberatkan pada pendekatan berbasis empati, ideasi, dan literasi untuk menciptakan solusi yang relevan dengan kebutuhan pengguna.

Design Thinking unggul karena berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, memungkinkan solusi yang kreatif dan relevan. Metode ini mendorong kolaborasi lintas disiplin, iterasi prototipe, serta pemikiran inovatif yang fleksibel diterapkan di berbagai industri. Dengan pendekatan berbasis empati, *Design Thinking* menjadi pilihan efektif untuk menciptakan inovasi yang bernilai tinggi.

Oleh karena itu, penelitian ini akan menggunakan metode *Design Thinking* yang dimana pendekatan dalam metode yang berfokus pada pengguna untuk menghasilkan solusi inovatif dengan memahami kebutuhan mereka secara mendalam. Proses ini melibatkan lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Melalui tahapan ini, desain dikembangkan secara iteratif berdasarkan umpan balik pengguna, menjamin bahwa solusi yang dibuat tidak hanya sesuai dengan kebutuhan tetapi juga dapat digunakan dengan baik.. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan pengalaman pengguna *website*

Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A dengan memprioritaskan kemudahan akses, transparansi, dan kepuasan masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang dapat diambil berdasarkan latar belakang

1. Apa saja kebutuhan dan preferensi pengguna dalam mengakses informasi di *website* Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A yang dapat mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik?
2. Bagaimana metode *Design Thinking* dapat diterapkan untuk melakukan perancangan ulang antarmuka pengguna pada *website* Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat rancangan tampilan User Interface yang baru pada *website* Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A menggunakan metode *Design Thinking*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat memberikan saran kepada pihak Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A untuk mengetahui pengalaman pengguna dalam menggunakan *website* Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A.
2. Memberikan solusi kepada pihak Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A dengan merancang tampilan *user interface* berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan.

3. Bagi penulis, hal ini dapat menambah wawasan tentang perancangan prototipe dengan metode *design thinking*.

1.5 Batasan Masalah

Tampilan pengguna (*user interface*) yang hanya dibuat dalam bentuk *Prototype* desain tanpa dikembangkan menjadi program, dan *website* yang dianalisis adalah Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A untuk pengunjung saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwena, B., Anjampiana Bentri, S., Elson, S., Fernando, S., & Martino, R. (n.d.). *REDESAIN LOGO SEBAGAI UPAYA MEMPERKUAT IDENTITAS MEREK UD. USAHABARU*.
- Cojorn, K., & Sonsupap, K. (2024). Examining science teachers' TPACK impact on students' post-pandemic thinking skills. *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, 11(5), 44–54. <https://doi.org/10.21833/ijaas.2024.05.005>
- Dokumen, P., Kecamatan, K., & Kurniati, L. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem. In *Journal of Software Engineering Ampera* (Vol. 2, Issue 1). <https://journal-computing.org/index.php/journal-sea/index>
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2). <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Husni, M., Damayanti, R. A., & Indrijawati, A. (2023). The role of the village government performance and transparency in influencing village public trust. *Journal of Accounting and Investment*, 24(2), 450–461. <https://doi.org/10.18196/jai.v24i2.17114>
- Kurniasari, E., Safitri, S. R., & Mardiana, M. (2022). PERANCANGAN USER PERSONA DAN CUSTOMER JOURNEY MAP SEBAGAI REPRESENTASI PENGGUNA SISTEM REPOSITORY PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS LAMPUNG. *Journal of Documentation and Information Science*, 5(1), 22–31. <https://doi.org/10.33505/jodis.v5i1.176>
- Lathifah, A., Isni Kurnia, U., Aisyah Pringsewu, U., & Kunci, K. (2024). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN FIGMA SEBAGAI ALAT PROTOTYPING DALAM MATA KULIAH INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER Article Info ABSTRAK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 40–45. <https://journal.aisyahuniversity.ac.id/index.php/Diteksi>
- Lund, A. (n.d.). *Measuring Usability with the USE Questionnaire*. <https://www.researchgate.net/publication/230786746>

- Manurung, N. L., & Artadita, S. (n.d.). *Analisis Profil Konsumen Menggunakan Peta Empati Pada Startup Hyasrumah Consumer Profile Analysis Of Startup Hyasrumah Using Emathy Map*.
- Marlianti, T., & Corresponding Author, P. (2023). Design UI/UX e-commerce photography services using the Lean User Experience Model and System Usability Scale (SUS) assessment. In *Jurnal Nasional Ilmu Komputer* (Vol. 4, Issue 4).
- Nurul Azmi, B., Perdana, A., & Teknologi Informasi, M. (2023). Analisis Kesesuaian WCAG terhadap Website Pemerintah Daerah dengan Nilai SPBE 2022 Tertinggi menggunakan Tools Accessibility Checker. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(3), 2023. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Pengadilan Agama Palembang Kelas 1A. (n.d.). <https://pa-palembang.go.id/>.
- Planeteria Media. (2023, August 14). *Redesigning Government Websites: Best Practices for Enhancing User Experience*. Planeteria Media. <https://www.planeteria.com/blog/redesigning-government-websites-best-practices-for-enhancing-user-experience/>
- Publikasi, A. J., Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R. H., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). *MENGENAL APLIKASI FIGMA UNTUK MEMBUAT CONTENT MENJADI LEBIH INTERAKTIF DI ERA SOCIETY 5.0*. 1(6), 552–555. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Ramadhan, Y. R., Nugroho, I. M., & Anwar, I. K. (2022). Redesign the User Interface of the Purwakarta Disdukcapil Mobile Application Using Kansei Engineering. *Sinkron*, 7(1), 66–75. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i1.11240>
- Siahaan, T., Sisilia, K., Bisnis, A., & Telkom, U. (n.d.). *ANALISIS MODEL BISNIS DARI GALERIPOS.COM DENGAN MENGGUNAKAN BUSINESS MODEL CANVAS*.
- Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan, J., & PELANGGAN KEPUASAN PELANGGAN Ngurah Rangga Wiwesa, K. (2021). USER

INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA KEPUASAN PELANGGAN. In *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Issue 2).

Syafei, T. F. M., & Hidayatullah, A. (2023). Analisis Penerapan UI/UX Dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Pada Sistem Reservasi Amadeus. *JUSTINFO | Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.33197/justinfo.vol1.iss1.2023.1252>

Zain, M., Noviana, E., & Prayitno, E. (2024, February 26). *Redesign User Interface and User Experience on a New Student Admission Website Using a Design Thinking Method*. <https://doi.org/10.4108/eai.21-9-2023.2342885>

Zamakhshari, F., & Fatwanto, A. (2023). *INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION journal homepage: www.joiv.org/index.php/joiv INTERNATIONAL JOURNAL ON INFORMATICS VISUALIZATION A Systematic Literature Review of the Design Thinking Approach for User Interface Design*. www.joiv.org/index.php/joiv