

RE-DESIGN UI/UX APLIKASI ABIPRO SOFTWARE ACCOUNTING MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN CUSTOMER EXPERIENCE

Carolina Angela^{*1}, Anik Hanifatul Azizah²

^{1,2} Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul
email: angelilihawa0@student.esaunggul.ac.id*, anik.hanifa@esaunggul.ac.id

Abstrak

Penelitian ini Re-Desain UI/UX Abipro Software Accounting menggunakan metode Design Thinking untuk mengatasi masalah antarmuka dan pengalaman pengguna yang tidak intuitif. Berdasarkan wawancara dengan Trainer, ditemukan bahwa navigasi yang rumit dan tampilan yang kurang menarik menurunkan produktivitas pengguna Abipro. Proses Design Thinking dimulai dengan memahami kebutuhan pengguna, mendefinisikan masalah, menghasilkan ide kreatif, membuat prototype, dan mengujinya. Perbaikan dilakukan berdasarkan umpan balik pengguna. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kejelasan dan kemudahan navigasi, serta penambahan fitur seperti 'My Profile' dan pemisahan tombol 'cancel' dan 'submit' yang meningkatkan kontrol pengguna. Evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan peningkatan kepuasan pengguna. Kesimpulannya, metode Design Thinking efektif dalam meningkatkan UI/UX aplikasi Abipro, meningkatkan customer experience dan efisiensi operasional, serta memperkuat daya saing aplikasi di pasar.

Kata kunci: *ui/ux design, design thinking, prototype, usability, abipro*

RE-DESIGN OF ABIPRO ACCOUNTING SOFTWARE APPLICATION UI/UX USING DESIGN THINKING METHOD TO ENHANCE CUSTOMER EXPERIENCE.

Abstract

This research focuses on the re-design of the UI/UX of Abipro Accounting Software using the Design Thinking method to address issues with the interface and user experience that are not intuitive. Based on interviews with trainers, it was found that complex navigation and an unappealing interface reduced the productivity of Abipro users. The Design Thinking process begins with understanding user needs, defining the problem, generating creative ideas, creating prototypes, and testing them. Improvements were made based on user feedback. The results of the study show significant enhancements in clarity and ease of navigation, as well as the addition of features like 'My Profile' and the separation of 'cancel' and 'submit' buttons, which increased user control. Evaluation using the System Usability Scale (SUS) indicated increased user satisfaction. In conclusion, the Design Thinking method effectively improves the UI/UX of the Abipro application, enhances customer experience and operational efficiency, and strengthens the application's market competitiveness.

Keywords: *ui/ux design, design thinking, prototype, usability, abipro*

INTRODUCTION

Software Akuntansi berperan sangat penting dalam menunjang aktivitas bisnis perusahaan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan keuangan. Abipro berperan penting dalam proses bisnis ini sebagai Software Akuntansi yang digunakan oleh berbagai perusahaan. Namun, penggunaannya sering kali menimbulkan berbagai

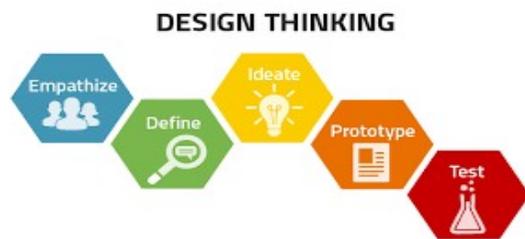
masalah terkait antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang dapat mempengaruhi efisiensi dan efektivitas penyelesaian tugas pengguna. UI dan UX yang tidak intuitif dapat membuat fitur aplikasi sulit dinavigasi dan digunakan, sehingga memerlukan pendekatan sistematis untuk meningkatkan dan menyempurnakan pengalaman pengguna.

Untuk memahami lebih dalam tentang tantangan yang dihadapi pengguna Abipro, dilakukan pengambilan data melalui wawancara dengan Trainer yang selalu berhadapan dengan pengguna. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa kesulitan dalam menavigasi fitur-fitur tertentu, yang mengakibatkan penurunan efisiensi dalam menyelesaikan tugas-tugas akuntansi. Beberapa pengguna juga mengeluhkan tampilan aplikasi yang kurang menarik dan tidak intuitif, sehingga mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk mempelajari cara mengoperasikannya. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan pada aspek UI dan UX sangat dibutuhkan.

Pendekatan Design Thinking menawarkan kerangka kerja yang efektif untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah pengalaman pengguna yang ada. Design Thinking adalah proses iteratif yang berfokus pada pengguna, menggabungkan empati untuk pengguna, kreativitas dalam generasi ide, dan rasionalitas dalam prototyping dan testing solusi. metode ini sangat berguna untuk menyelidiki kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi dan mengembangkan solusi tepat yang secara signifikan meningkatkan kepuasan pengguna. Tujuan penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan perubahan positif dalam UI/UX aplikasi Abipro Software Accounting, memperbaiki interaksi pengguna, dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

RESEARCH METHOD

Redesign ini menggunakan metode Design Thinking.



Gambar 1. Tahapan Metode Design Thinking

Proses redesign dimulai dengan fase empati, melakukan pengamatan dan wawancara dengan Trainer untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan rintangan yang mereka hadapi saat menggunakan aplikasi. Informasi yang dikumpulkan pada tahap ini sangat krusial karena menjadi dasar dalam mendefinisikan masalah yang sebenarnya. Selanjutnya, fase definisi masalah membantu menyaring informasi dan fokus pada isu-isu kunci yang perlu diatasi.

Setelah masalah didefinisikan dengan jelas, masuk fase ideasi, di mana ide-ide inovatif dihasilkan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Dalam fase ini, brainstorming dan pemikiran kreatif dilakukan untuk memastikan solusi yang dihasilkan tidak hanya efektif tetapi juga inovatif. Prototyping

merupakan langkah berikutnya, di mana ide-ide tersebut diubah menjadi model awal yang dapat diuji dan dievaluasi. Ini memungkinkan tim untuk melihat bagaimana ide-ide tersebut bekerja dalam praktik dan melakukan penyesuaian yang diperlukan berdasarkan umpan balik pengguna.

Fase terakhir, testing adalah tentang menguji prototipe dengan pengguna sebenarnya untuk mengevaluasi fungsionalitas dan efektivitasnya. Proses ini menggunakan Metode SUS, dibuat kuesioner untuk pengguna Abipro versi SQL sesuai dengan instrumen pernyataan SUS.

Tabel 1. Instrument Pernyataan SUS (John Brooke, 1986)

No.	Pernyataan	Skor
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	1-5
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan	1-5
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknis dalam menggunakan sistem ini	1-5
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya	1-5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)	1-5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat	1-5
8	Saya merasa sistem ini membingungkan	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini	1-5
10	Saya perlu banyak belajar sebelum menggunakan aplikasi ini	1-5

Untuk melakukan penilaian skor, digunakan metode Skala Likert seperti di bawah ini (Sugiyono, 2018):

Tabel 2. Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Cukup Setuju (CS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Skala likert di atas menjadi skala penilaian skor pada instrumen SUS. Skor didapatkan dari beberapa tahap yang dilakukan, antara lain (Yoga Pudya Ardhana, 2022):

1. Pernyataan ganjil, skor yang diberikan oleh responden dikurangi 1.
2. Pernyataan genap, skor yang diberikan oleh responden digunakan untuk mengurangi 5.

3. Hasil konversi tersebut selanjutnya dijumlahkan untuk setiap responden kemudian dikalikan dengan 2.3 agar mendapat rentang nilai 0 – 100.
4. Setelah skor dari masing-masing responden telah diketahui Langkah selanjutnya adalah mencari skor rata-rata dengan cara menjumlahkan semua hasil skor dan dibagi dengan jumlah responden yang ada. Perhitungan ini dapat dilihat dengan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X : Skor rata-rata

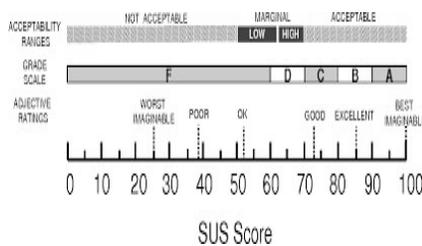
$\sum x$: Jumlah skor system usability scale

N : Jumlah responden

Gambar 2. Rumus Perhitungan SUS

5. Dari hasil tersebut diperoleh nilai rata – rata dari penilaian seluruh skor responden. Untuk menentukan hasil dari grade penilaian ada dua cara yang dapat digunakan. Pertama dilihat dari sisi Tingkat penerimaan pengguna, grade skala dan adjektif rating yang terdiri dari Tingkat penerimaan pengguna terdapat tiga kategori yaitu not acceptable, marginal dan acceptable. Sedangkan dari sisi Tingkat grade skala terdapat enam skala yaitu A, B, C, D, E dan F. penentuan kedua dilihat dari sisi percentile range (SUS skor) yang memiliki grade penilaian yang terdiri dari A, B, C, D dan E. penentuan hasil penilaian berdasarkan SUS score persentile rank dilakukan secara umum berdasarkan hasil perhitungan penilaian pengguna.

Berikut adalah penentuan hasil penilaian range SUS, (Bangor,A., Kortum, P., & Miller, J.: 2009):



Gambar 2. Penentuan Hasil Penilaian SUS

permasalahan yang dihadapi pengguna dengan adanya kondisi *Software* Abipro saat ini.

Wawancara ini melibatkan 2 Trainer yang sering berinteraksi dengan pengguna untuk memahami masalah mereka. Berikut adalah hasil wawancaranya yaitu :

Tabel 3. Wawancara Trainer Senior

Pertanyaan	Jawaban
Terima kasih telah menyediakan waktu untuk wawancara ini. Sebagai trainer senior, bisa Anda ceritakan bagaimana pengalaman Anda dalam mengajarkan penggunaan antarmuka pengguna aplikasi ABIPRO kepada pelanggan?	Tentu saja. Sebagai seorang trainer senior, saya telah menghadapi berbagai tantangan dalam mengajarkan penggunaan ABIPRO kepada pelanggan. Salah satu tantangan terbesar adalah menjelaskan antarmuka pengguna yang kurang intuitif dan kadang kala membingungkan.
Apakah ada aspek tertentu dari antarmuka pengguna yang sering menjadi titik kesulitan bagi pelanggan?	Ya, terutama dalam hal navigasi dan penggunaan menu. Pelanggan seringkali kesulitan dengan ikon yang ketinggalan zaman, penempatan tombol yang kurang ramah pengguna, dan tampilan menu ganda yang membingungkan.
Menurut Anda, fitur apa yang paling dibutuhkan yang saat ini tidak tersedia di ABIPRO?	Fitur 'My Profile' adalah yang paling sering diminta oleh pengguna. Mereka ingin bisa mengatur profil dan preferensi mereka sendiri, tetapi saat ini aplikasi tidak menyediakan fitur tersebut. Juga, pengguna sering merasa kesulitan karena tidak adanya tombol 'cancel' di beberapa menu setting bahasa dan penggabungan tombol 'simpan' dan 'keluar'.
Bagaimana menurut Anda perbaikan UI/UX dapat mempengaruhi pekerjaan Anda sebagai trainer?	Perbaikan UI/UX akan sangat membantu dalam melatih pelanggan. Dengan antarmuka yang lebih intuitif, pelatihan akan menjadi lebih efisien karena pengguna akan lebih cepat memahami cara menggunakan aplikasi. Ini juga akan mengurangi jumlah waktu yang saya habiskan untuk menjelaskan fitur-fitur dasar yang seharusnya mudah diakses dan dimengerti.

RESULT AND ANALYSIS

A. Empathize

Pada tahapan ini dilakukan wawancara dan observasi. Metode wawancara dilakukan untuk melihat kebutuhan pengguna Abipro dan menemukan

Tabel 4. Wawancara Trainer Junior

Pertanyaan	Jawaban
Terima kasih telah bersedia untuk wawancara ini. Sebagai trainer junior, bagaimana pengalaman Anda dalam mengajarkan penggunaan aplikasi ABIPRO kepada pelanggan?	Tentu, sebagai trainer junior, saya juga menghadapi banyak tantangan dalam mengajarkan penggunaan ABIPRO kepada pelanggan. Salah satunya adalah menjelaskan antarmuka pengguna yang kurang intuitif dan kadang kala membingungkan.
Apakah ada aspek tertentu dari antarmuka pengguna yang sering menjadi titik kesulitan bagi pelanggan?	Ya, pelanggan sering kali mengalami kesulitan dengan tampilan menu ganda dan tidak adanya tombol 'cancel' di beberapa menu setting bahasa. Penggabungan tombol 'keluar' dan 'simpan' juga seringkali menyebabkan kesalahan yang tidak perlu.
Menurut Anda, fitur apa yang paling dibutuhkan yang saat ini tidak tersedia di ABIPRO?	Fitur 'My Profile' sangat dibutuhkan oleh pengguna. Mereka ingin bisa mengatur profil dan preferensi mereka sendiri, tetapi saat ini aplikasi tidak menyediakan fitur tersebut.
Bagaimana menurut Anda perbaikan UI/UX dapat mempengaruhi pekerjaan Anda sebagai trainer?	Perbaikan UI/UX akan sangat membantu dalam melatih pelanggan. Dengan antarmuka yang lebih intuitif, pelatihan akan menjadi lebih efisien karena pengguna akan lebih cepat memahami cara menggunakan aplikasi. Ini juga akan membantu saya sebagai trainer junior dalam membangun kepercayaan diri saya dalam mengajar.

Kemudian Observasi dilakukan dengan cara mengamati dalam menggunakan software Abipro Untuk melihat masalah yang mereka hadapi secara langsung.

B. Define

Adapun rangkuman hasil permasalahan yang telah di dapat dalam pengumpulan data melalui wawancara yang dilakukan dengan 2 trainer dan Observasi pada software sebagai berikut :

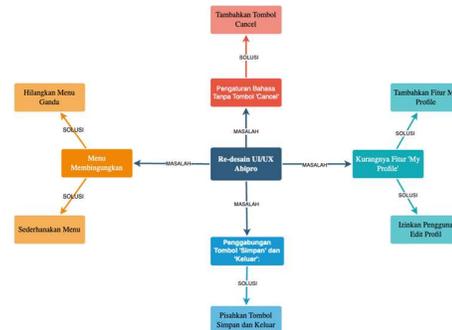
1. **Menu yang Membingungkan:** Menu ganda menyebabkan kebingungan dan kesulitan navigasi bagi pengguna. Contoh: Beberapa pengguna menyatakan bahwa mereka tidak tahu harus menggunakan menu yang mana karena tampilan yang tidak konsisten.

2. **Kurangnya Fitur My Profile:** Pengguna merasa terbatas karena tidak bisa mengakses atau mengedit profil mereka. Contoh: Seorang pengguna menyebutkan bahwa mereka tidak dapat memperbarui informasi kontak mereka tanpa bantuan admin.
3. **Pengaturan Bahasa Tanpa Tombol Cancel:** Pengguna merasa frustrasi karena tidak bisa membatalkan perubahan bahasa tanpa menyimpan terlebih dahulu. Contoh: Seorang pengguna mengatakan bahwa mereka harus mengulang proses pengaturan bahasa beberapa kali karena tidak ada tombol cancel.
4. **Penggabungan Tombol simpan dan keluar:** Menimbulkan kebingungan dan kesalahan operasional. Contoh: Pengguna sering kali mengklik tombol yang salah, mengakibatkan data tidak tersimpan atau tindakan tidak diinginkan terjadi.

Temuan ini menunjukkan perlunya desain ulang UI/UX yang lebih intuitif dan ramah pengguna untuk meningkatkan efektivitas dan kenyamanan penggunaan aplikasi Abipro.

C. Ideate

Pada tahapan ini dilakukan mind mapping ide solusi berdasarkan masalah yang didapat dalam wawancara dengan trainer dan observasi pada software. Berikut adalah representasi visual mind map untuk ide pengembangan UI/UX Abipro:



Gambar 3. Ide Mind Map Solusi Redesign Abipro

D. Prototype

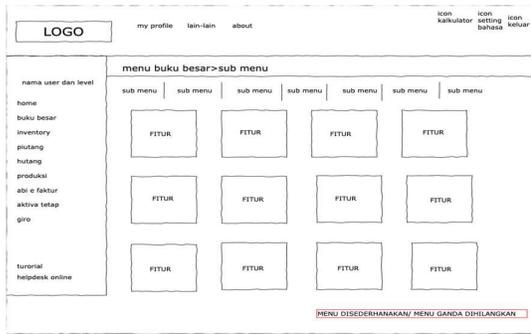
Pada tahapan ini dilakukan pembuatan wireframing/sketsa redesign dari ide mind map yang sudah dibuat, kemudian dilakukan pembuatan Mockup & prototypingnya menggunakan tools figma.

1. Wireframing

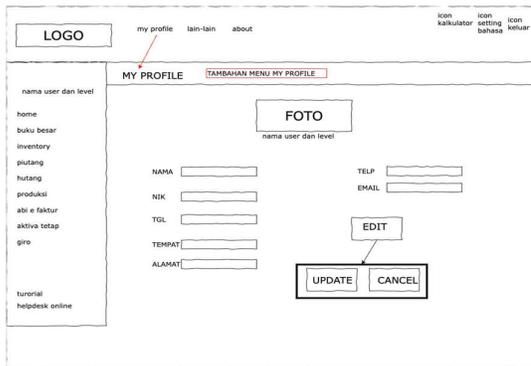
Adapun gambar tampilan hasil sketsa wireframing untuk rekomendasi UI/UX Abipro software akuntansi sebagai berikut:

2. Mockup

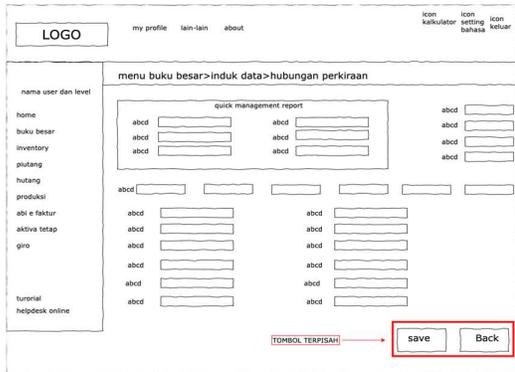
Adapun gambar tampilan mockup yang disesuaikan dengan hasil sketsa wireframing untuk rekomendasi UI/UX Abipro software akuntansi sebagai berikut:



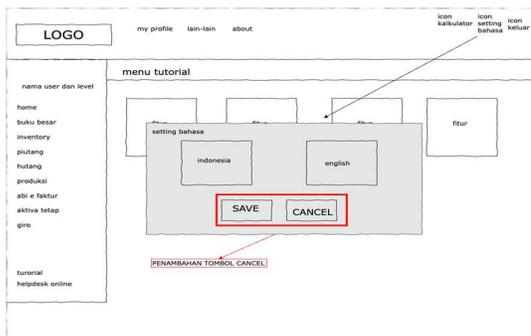
Gambar 4. Sketsa Menu Disederhanakan Redesign Abipro



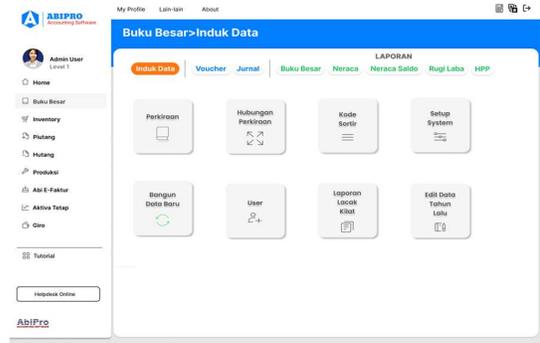
Gambar 5. Sketsa Menu Tambah My Profile Redesign Abipro



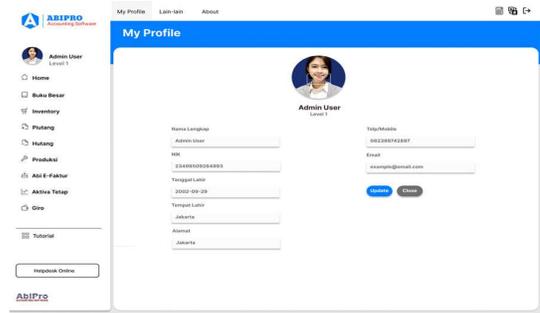
Gambar 6. Sketsa Tombol Terpisah Redesign Abipro



Gambar 7. Sketsa Tambah Tombol Cancel Setting Bahasa Redesign Abipro



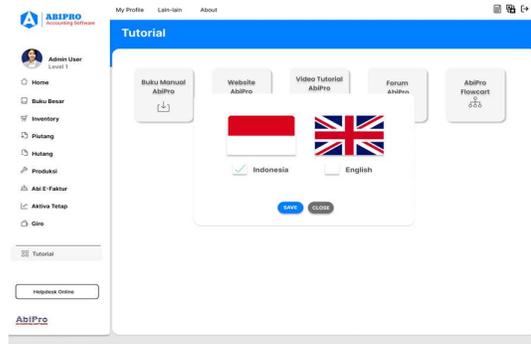
Gambar 8. Salah Satu Mockup Menu Ganda Yang Disederhanakan Redesign Abipro



Gambar 9. Mockup Menu Tambah My Profile Redesign Abipro



Gambar 10. Mockup Tombol terpisah Redesign Abipro



Gambar 11. Mockup Tambahan Tombol Cancel Setting Bahasa Redesign Abipro

E. Test

Pengujian Prototipe menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan membagikan kuesioner pada pengguna Abipro versi SQL. Adapun Hasil rekapitulasi penilaian seluruh responden dapat dilihat pada Tabel 4.3, nilai skala akhir didapat berdasarkan aturan metode *System Usability Scale* (SUS).

Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Responden

Responden	Q1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10	Jml	Nilai (Jml x 2,5)
R1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	37	92,5
R2	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	36	90
R3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	36	90
R4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	36	90
R5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R7	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	36	90
R8	4	0	4	2	4	4	4	1	4	2	29	72,5
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R10	4	1	3	1	3	1	3	1	3	1	21	52,5
R11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
R12	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	36	90
R13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	38	95
R14	4	4	4	2	3	4	1	3	1	0	25	62,5
Rata-Rata												87,5

Berdasarkan hasil perhitungan 14 responden didapat nilai rata-rata yaitu 87,5 maka:

1. *Acceptability Ranges* dengan mengacu pada nilai rata-rata di atas maka termasuk *Acceptable*.
2. *Grade Scale* dengan mengacu pada nilai rata-rata diatas maka termasuk Skala B.
3. *Adjective Ratings* dengan mengacu pada nilai rata-rata diatas maka termasuk *Excellent*.

Dari hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa Redesign UI/UX Abipro software accounting ini bisa

digunakan dengan mudah oleh pengguna sehingga diharapkan dapat meningkatkan customer experience. dan kemungkinan Besar kedepannya, Rekomendasi UI/UX Abipro software accounting ini, kedepannya akan dipakai untuk sebagai Referensi Pengembangan UI/UX Abipro software accounting oleh Abipro.

CONCLUSION

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yakni Re-Design UI/UX Aplikasi Abipro Software Accounting Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Customer Experience dapat ditarik kesimpulan, bahwa telah berhasil dilakukan Redesign antarmuka dan menghasilkan solusi desain sebanyak 18 menu antara lain, menu halaman utama/home, menu buku besar, halaman hubungan perkiraan, menu inventory, menu piutang dagang, menu hutang dagang, menu produksi, menu abi efaktur, menu aktiva tetap, menu giro, menu tutorial, menu my profile, menu lain-lain, menu about, menu helpdesk online, menu kalkulator, menu setting bahasa, dan halaman login. Hasil pengujian usability menggunakan System Usability Scale (SUS) terhadap 14 responden menunjukkan bahwa prototype redesign Abipro Software Accounting layak untuk diimplementasikan, dengan peringkat "acceptable" pada SUS yang mewakili evaluasi positif dalam pengalaman pengguna.

REFERENCES

- [1] N. Heros and None Nurkhamid, "Perancangan Ulang UI/UX Aplikasi Mobile Siacad UNY Menggunakan Metode Design Thinking," *Deleted Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 60–73, Feb. 2024, doi: <https://doi.org/10.21831/jiety.v1i2.204>.
- [2] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, Dec. 2021, doi: <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>.

- [3] B. Tujni and F. Syakti, "IMPLEMENTASI SISTEM USABILITY SCALE DALAM EVALUASI PERSPEKTIF PENGGUNA TERHADAP SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS MOBILE," *ILKOM Jurnal Ilmiah*, vol. 11, no. 3, pp. 241–251, Dec. 2019, doi: <https://doi.org/10.33096/ilkom.v11i3.479.241-251>.
- [4] S. Soedewi, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE UMKM KIRIHUCI," *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, vol. 10, no. 02, p. 17, Apr. 2022, doi: <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>.
- [5] Ragil Tegar Imanda and A. Mukhayaroh, "Metode Design Thinking Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi 'KuyBaca,'" *Journal of Students' Research in Computer Science*, vol. 4, no. 1, pp. 23–36, May 2023, doi: <https://doi.org/10.31599/jsrsc.v4i1.2080>.
- [6] I. A. H.N, P. I. Nugroho, and R. Ferdiana, "Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale," *JURNAL IPTEKKOM : Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, vol. 17, no. 1, p. 31, Jun. 2015, doi: <https://doi.org/10.33164/iptekkom.17.1.2015.31-38>.
- [7] "Home," *Abipro*. <https://abipro.id> (accessed Jul. 10, 2024).
- [8] G. Karnawan, "IMPLEMENTASI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PROTOTYPE APLIKASI CLEANSTIC," *Jurnal Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, Jan. 2021, doi: <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.540>.
- [9] M. A. Kosim, S. R. Aji, and M. Darwis, "PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, vol. 4, no. 2, Aug. 2022, doi: <https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.132>.
- [10] A. A. Jiwa Permana, "USABILITY TESTING PADA WEBSITE E-COMMERCE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS : UMKMBULELENG.COM)," *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, vol. 8, no. 2, pp. 149–158, Oct. 2019, doi: <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v8i2.22858>.
- [11] A. Y. Pangestu, R. Safe'i, A. Darmawan, and H. Kaskoyo, "Evaluasi Usability pada Web GIS Pemantauan Kesehatan Hutan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, vol. 20, no. 1, pp. 19–26, Sep. 2020, doi: <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.709>.
- [12] K. H. Lim and N. Setiyawati, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking," *Journal of Information Technology Ampera*, vol. 3, no. 2, pp. 108–123, Aug. 2022, doi: <https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123>.
- [13] N. T. Kusumaningdyah and S. Sukadi, "Pengembangan Desain UI/UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software," *Journal of Software Engineering Ampera*, vol. 3, no. 3, pp. 145–152, Oct. 2022, doi: <https://doi.org/10.51519/journalsea.v3i3.220>.
- [14] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, "Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, Feb. 2023, doi: <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>.

- [15] Yuhono Indra Pitarto and N. Setiyawati, "PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA APLIKASI OSAGA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, vol. 8, no. 4, pp. 1154–1164, Nov. 2023, doi: <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i4.4045>.