

**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI PEMESANAN
MINUMAN DAN MAKANAN DI MANUT KOPI DENGAN METODE
*DESIGN THINKING***

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan
Program Strata 1, Program Studi Teknik Informatika,
Universitas Pasundan Bandung.

Oleh :

Hilman Sulaeman
Nrp : 20.304.0029



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN
BANDUNG
JULI 2024**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari ini dan tanggal sidang sesuai berita acara sidang tugas akhir dari :

Nama : Hilman Sulaeman

NRP : 20.304.0029

Dengan judul :

"PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* APLIKASI PEMESANAN MINUMAN DAN MAKANAN DI MANUT KOPI DENGAN METODE *DESIGN THINKING*".

Menyetujui:

Bandung, 25 Juli 2024

Pembimbing



(Erik, ST., M. Kom)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Tugas akhir ini adalah benar-benar asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Pasundan Bandung maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Tugas akhir ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari tim Dosen Pembimbing
3. Dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah, serta disebutkan dalam Daftar Pustaka pada tugas akhir ini
4. Kakas, perangkat lunak, dan alat bantu kerja lainnya yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas Pasundan Bandung

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan tugas akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Pasundan, serta perundang-undangan lainnya

Bandung, 25 Juli 2024



Hilman Sulaeman

NRP. 20.304.0029

ABSTRAK

Café Manut Kopi menawarkan produk-produk khas seperti minuman kopi, non-kopi, mocktail, dan makanan *ricebowl* serta snack. Namun, masalah yang dihadapi Café Manut Kopi adalah antrian panjang dan waktu pemesanan yang lambat karena pelanggan harus memesan langsung di kasir.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang User Experience pada aplikasi pemesanan minuman dan makanan di Manut Kopi dengan menerapkan metode Design Thinking. Latar belakang penelitian menekankan pentingnya pelayanan yang baik untuk meningkatkan kepuasan dan loyalitas pelanggan. Dengan memanfaatkan teknologi, diharapkan proses pemesanan menjadi lebih mudah dan efisien.

Café Manut Kopi menjadi subjek penelitian karena masalah antrian panjang dan waktu pemesanan yang lambat. Solusi yang ditawarkan adalah merancang aplikasi mobile yang memungkinkan pelanggan memesan secara cepat dan efisien. Metode Design Thinking digunakan untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal.

Proses penelitian melibatkan identifikasi masalah, pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, dan kuesioner, analisis data, serta implementasi Design Thinking dalam perancangan aplikasi. Tahapan Design Thinking mencakup 5 fase yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Design Thinking efektif dalam menangani masalah yang dihadapi oleh Manut Kopi. Aplikasi yang dirancang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pemesanan, kepuasan pelanggan, dan daya saing Café Manut Kopi. Evaluasi terus dilakukan untuk memastikan keberhasilan rancangan aplikasi.

Kata Kunci : User Experience, Aplikasi Pemesanan, Design Thinking, Café Manut Kopi, Efisiensi Pelanggan.

ABSTRACT

Café Manut Kopi offers unique products such as coffee beverages, non-coffee drinks, mocktails, rice bowls, and snacks. However, Café Manut Kopi faces issues with long queues and slow ordering times as customers need to order directly at the cashier.

This research aims to design the user experience for the food and beverage ordering application at Manut Kopi using the design thinking method. The background of the study emphasizes the importance of good service to enhance customer satisfaction and loyalty. By leveraging technology, it is hoped that the ordering process will become easier and more efficient.

Café Manut Kopi is chosen as the research subject due to challenges with long queues and slow ordering times. The solution proposed is to design a mobile application that allows customers to order quickly and efficiently. The design thinking method is used to ensure an optimal user experience.

The research process involves problem identification, data collection through literature reviews, observations, and questionnaires, data analysis, and the implementation of design thinking in application design. The Design Thinking stages include Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test.

The research findings show that the design thinking method is effective in addressing the challenges faced by Manut Kopi. The designed application aims to improve ordering efficiency, customer satisfaction, and competitiveness for Café Manut Kopi. Ongoing evaluations are conducted to ensure the success of the application design.

Keywords: User Experience, Ordering Application, Design Thinking, Café Manut Kopi, Customer Efficiency.

KATA PENGHANTAR

Ucapan dan rasa syukur penulis layangkan ke hadirat Ilahi Robbi, yang telah berkenan menguatkan penulis untuk membuat Laporan Tugas Akhir dengan judul "(Perancangan *User Experience* Aplikasi Pemesanan Minuman dan Makanan di Manut Kopi Dengan Metode *Design Thinking*)".

Adapun penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata I, di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan.

Penulis menyadari laporan ini dapat terwujud berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan yang penulis terima baik secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini kepada :

1. Kepada Bapak Yayat Suharyat dan Ibu Yuli Yulianti, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup penulis. Dan Terima kasih telah memberikan segala dukungan, semangat perhatian, doa serta telah mendidik dan membesarkan Penulis dalam limpahan kasih sayang. Terima kasih atas apa yang telah diberikan kepada Penulis yang tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun selamanya.
2. Kepada Ibu Dr. Ayi Purbasari, ST., MT, selaku ketua program Studi SI Teknik Informatika Universitas Pasundan
3. Kepada Bapak Erik, ST., M. Kom, terima kasih atas bimbingan dan dukungan Bapak yang telah membantu penulis menyelesaikan penelitian ini.
4. Koordinator Tugas Akhir dan Ketua Kelompok Keilmuan serta seluruh civitas akademika Teknik Informatika di UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG, yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menimba ilmu.
5. Kepada teman teman dekat sekaligus keluarga "Motekuy" yang telah membantu, mendukung dan semangat baik secara moril dan materil selama masa perkuliahan penulis.
6. Kepada teman-teman seperjuangan Universitas Pasundan Bandung yang tidak bisa semua penulis sebutkan.
7. Kepada Zahrah Ramadhani Fauzi terima kasih telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Tiada gading yang tak retak, tiada gelombang tanpa ombak, segala kesalahan merupakan kelemahan dan kekurangan penulis. oleh karena itu, penulis harapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi perkembangan ilmu Teknologi dimasa yang akan datang.

Bandung, 25 Juli 2024

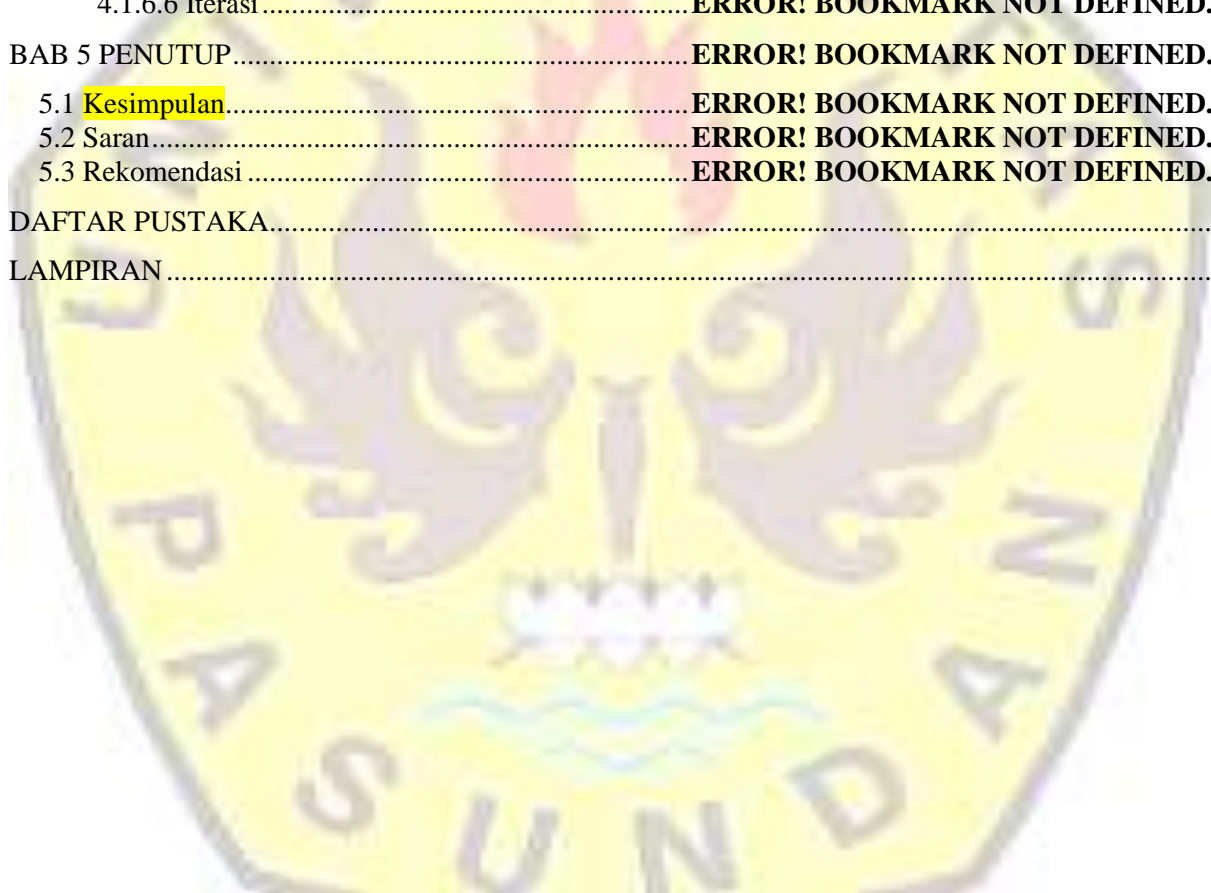


Hilman Sulaeman

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	1-1
ABSTRAK	1-2
<i>ABSTRACT</i>	1-3
KATA PENGHANTAR	1-4
DAFTAR ISI	1-5
DAFTAR TABEL	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
DAFTAR GAMBAR	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
DAFTAR LAMPIRAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
DAFTAR SIMBOL	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
BAB 1 PENDAHULUAN	1-7
1.1 Latar Belakang	1-7
1.2 Identifikasi Masalah	1-8
1.3 Tujuan Tugas Akhir	1-8
1.4 Lingkup Tugas Akhir	1-8
1.5 Metodologi Tugas Akhir	1-8
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	1-10
BAB 2 LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.1 Teori Yang Digunakan	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.1.1 <i>Design Thinking</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.1.2 <i>User Interface</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.1.3 <i>User Experience</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.1.4 <i>System Usability Scale (Sus)</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.1.5 <i>Figma</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.1.6 <i>Mobile</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.2 Penelitian Terdahulu	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
Bab 3 Skema Penelitian	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.1 Alur Penyelesaian Tugas Akhir	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.2 Rumusan Masalah	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.2.1 Analisis Sebab Akibat	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.2.2 Solusi Masalah	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.3 Profile Penelitian	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.3.1 Profile Tempat Penelitian	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.3.2 Struktur Organisasi	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN <i>USER EXPERIENCE</i> APLIKASI	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1 Penerapan Metode Design Thinking	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.1 Analisis Alur Aktivitas	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.2 Daftar Pelaku	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.1 Penjelasan Alur Aktivitas	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.2 <i>Empathize</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.2.1 Hasil Wawancara	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.2.2 <i>Empathy Map</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.3 <i>Define</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

4.1.3.1 <i>Point Of View</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.3.2 <i>How Might We</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.3.3 <i>User Persona</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.3.4 <i>User Journey Map</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.4 <i>Ideate</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.4.1 <i>Brainstorming</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.4.2 <i>User Flow</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.4.3 <i>Sitemap</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.5 <i>Prototype</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.5.1 <i>Low-Fidelity Wireframe</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.5.2 <i>Design System</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.5.3 <i>High Fidelity Wireframe</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.6 <i>Test</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.6.1 <i>Identifikasi Pengujian</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.6.2 <i>Deskripsi Sampel Pengguna</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.6.3 <i>Metodologi</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.6.4 <i>Skenario Pelanggan Dan Kasir</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.6.5 <i>Hasil Pengujian</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
4.1.6.6 <i>Iterasi</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
BAB 5 PENUTUP.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
5.1 <i>Kesimpulan</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
5.2 <i>Saran</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
5.3 <i>Rekomendasi</i>	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN.....	



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Salah satu hal yang paling penting dalam dunia bisnis untuk menuju kesuksesan yaitu adalah pelayanan yang baik bagi pelanggan. Dengan adanya pelayanan yang baik, tepat dan cepat akan memberikan kepuasan bagi pelanggan yang akan berujung kepada kelayakan pelanggan terhadap suatu bisnis. Dengan adanya kepuasan pelanggan tersebut akan meningkatkan penjualan dan memberikan keuntungan bagi suatu bisnis.

Café Manut Kopi adalah sebuah kedai kopi yang berlokasi di Kota Bekasi yang terletak di Ruko Bulevar Hijau, Jl. Boulevard Hijau Raya Blok A3 No.16, Pejuang, Medan Satria, Bekasi, Jawa Barat 17131. Salah satu daya tarik utama dari Manut Kopi adalah produk-produknya yang khas, seperti minuman coffee, non-coffee, mocktail dan makanan ricebowl dan snack. Tempat ini sering dikunjungi karena letaknya yang strategis dekat dengan pusat perkotaan dan perkantoran dengan fasilitas tempat yang nyaman dan cocok untuk *Work From Coffee Shop*. Namun, saat ini bisnis Café Manut Kopi dalam proses pemesanan menu, pelanggan harus datang ke Café untuk melihat daftar menu, memesan kepada kasir, dan melakukan pembayaran di kasir. Proses ini dapat menyebabkan antrian panjang di kasir, memakan waktu lama dan menghambat pelanggan lain.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan aplikasi pemesanan minuman dan makanan yang dapat membantu pelanggan memesan minuman dan makanan secara cepat dan tepat sesuai dengan keinginan pelanggan [SJR20]. Kepuasan pelanggan umumnya dianggap sebagai tolak ukur terpenting dalam menilai keberhasilan suatu platform atau layanan. Selain itu, untuk terus memenuhi kepuasan pada pelanggan dibutuhkan sesuatu yang lebih dari sekedar fungsionalitas pada teknologi tersebut yaitu adanya keterlibatan pengalaman pelanggan yang lebih menekankan pada perasaan senang (fun) dan menikmati (enjoyment) teknologi tersebut [AZY20].

Kebutuhan dan keinginan pelanggan suatu aplikasi berubah begitu cepat sehingga solusi yang siap pakai bukanlah jawaban atas tuntutan yang selalu berubah, Membuat produk dan layanan yang inovatif dengan menggunakan pemecahan masalah yang kreatif semakin diperlukan. Design System bisa digunakan untuk produk layanan, teknologi, strategi, kebijakan atau organisasi, dengan menggunakan design thinking dapat meningkatkan layanan dan membantu melakukan pemecahan masalah yang kompleks [TDD20].

Dalam penelitian ini, penulis akan membuat suatu Perancangan User experience untuk pembuatan aplikasi Manut Kopi di Bekasi dengan metode Design Thinking yaitu metode yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap masalah pelanggan, mengidentifikasi wawasan, menganalisis kebutuhan, dan menyajikan solusi yang tepat guna menciptakan aplikasi dengan pengalaman pelanggan yang optimal. Metode ini relevan dengan zaman sekarang karena membantu individu mengelola kreativitas mereka secara efektif [DTH20].

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diperoleh permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana cara agar konsumen dapat melakukan pemesanan tanpa harus mengantri secara fisik, tanpa mengalami kesulitan, dan tanpa menghambat pelanggan lain?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diperoleh tujuan sebagai berikut :

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yang dilakukan yaitu merancang *user experience* yang dapat meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pelanggan dalam proses pemesanan minuman dan makanan di Manut Kopi menggunakan metode *Design Thinking*.

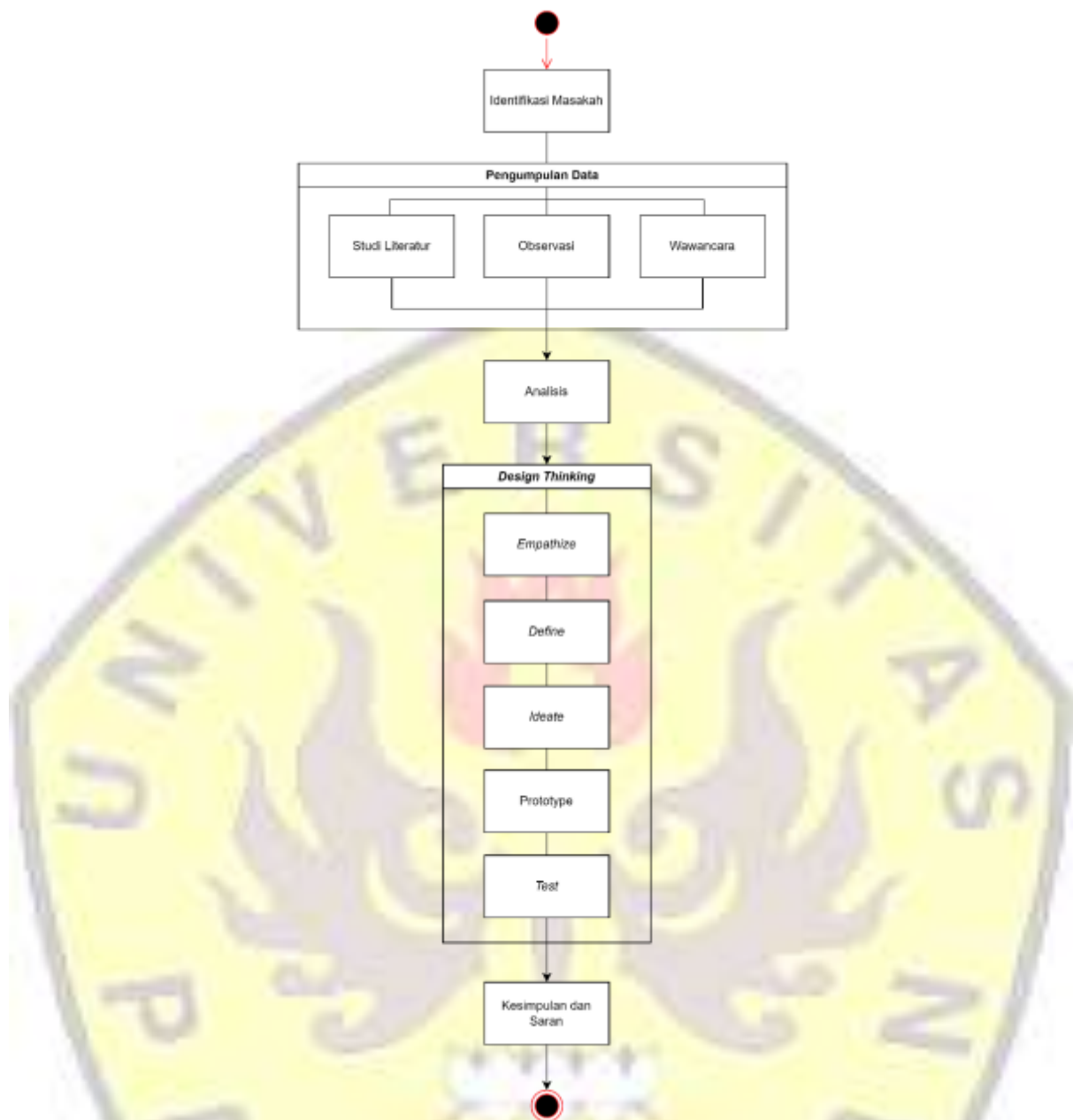
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Berikut dibawah ini merupakan lingkup dari tugas akhir :

1. Tampilan yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu dari sudut pandang pelanggan dan kasir pada aplikasi manut kopi.
2. Pengujian tingkat kepuasan pelanggan pada aplikasi Manut Kopi dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS).
3. Hasil akhir rancangan aplikasi berupa *prototype*.

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Berikut ini disampaikan alur penyelesaian tugas akhir yang dibagi ke dalam 5 tahap pekerjaan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

Berikut merupakan rincian dari metodologi tugas akhir ini, diantaranya:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian masalah yang terjadi di organisasi tempat penelitian untuk menunjang tahap perancangan, serta solusi sementara yang akan diusulkan untuk mengatasi masalah tersebut.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data yang relevan secara teoritis atau yang didapatkan dari organisasi tempat penelitian untuk menunjang tahap perancangan. adapun cara pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Studi Literatur. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari, dan mencatat hal-hal penting berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis yang dapat menunjang pada penyusunan tugas akhir.
- b. Observasi. Pada tahap ini, dilakukan Teknik pengumpulan data dimana penulis mengamati langsung subjek penelitian untuk mengamati secara dekat kegiatan yang sedang dilakukan [TTO17].
- c. Wawancara pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan pihak Manut Kopi

3. Analisis

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap sistem yang disusun berdasarkan tahap pengumpulan data yang sudah dilakukan.

4. Design thinking

Pada tahap ini, dilakukan perancangan *user experience* aplikasi pemesanan minuman makanan dengan menggunakan metode *Design Thinking* dengan berlandaskan pengetahuan yang didapatkan dari tahap sebelumnya. Dalam *Design Thinking* ini, akan dilakukan 5 fase diantaranya yaitu :

- a. Empathize
- b. Define
- c. Ideate
- d. Prototype
- e. Test

5. Kesimpulan dan saran

Pada tahap ini akan dilakukan penyimpulan dari penelitian yang telah dilakukan terkait dengan masalah yang sudah diidentifikasi, serta saran sebagai prospek penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Laporan Tugas Akhir akan disusun secara sistematika, membagi pembahasan menjadi beberapa bab, diantaranya sebagai berikut:

a. BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir dan sistematika penulisan tugas akhir.

b. BAB 2 : Landasan Teori dan Penelitian Terdahulu

Pada bab ini akan berisikan tentang teori-teori dan konsep serta penelitian terdahulu yang dapat berhubungan dengan penelitian ini sehingga bisa membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada.

c. BAB 3 : Skema Penelitian

Pada bab ini berisi penjelasan alur penyelesaian tugas akhir, analisis persoalan dan manfaat tugas akhir, kerangka pemikiran teoritis, dan profil tempat penelitian

d. BAB 4 : Analisis dan perancangan user experience aplikasi

Pada bab ini berisi cara mengenai perancangan *user experience* aplikasi manut kopi yang dilakukan menggunakan metode *design thinking*.

e. BAB 5 : Penutup

pada bab ini berisi mengenai hasil penelitian serta pernyataan yang didapat berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, serta keterkaitan dari semua tahap yang dilakukan dalam penelitian. Di dalamnya terdapat pula saran yang diusulkan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan prospek penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- [AFJ20] Ayuningtyas, F. J. (2020). Strategi Branding Dan Promosi Online “Warung Sembako Arfa” Di Masa Pandemi Covid-19. *Managemen Kualitas Pelayanan*, 6.
- [AHI13] Asmoko Hindri, Magelang: BPPK, 2013. “TEKNIK ILUSTRASI MASALAH – FISHBONE DIAGRAMS”.
- [ASH18] Ananda Sabil Hussein. *Metode Design Thinking Untuk Inovasi Bisnis*. Universitas Brawijaya Press, 2018
- [AAM23] Ashhiddiqie, Aulia, Muhammad., 2023. *Perancangan User Experience Aplikasi E-Commerce Menggunakan Metode Design Thinking(Studi Kasus:Aplikasi UMKM Lapak Cianjur)*
- [AZY20] Aziati Yusrina. *Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Mobile Application E-commerce Shopee Menggunakan Model Delone & Melean*. 2020
- [BKM09] Bangor, A., Kortum, P. And Miller, J., 2009. Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal of Usability Studies*, 4, 114-123.
- [BRJ11] Brooke, J., 2011. *Measuring Usability With The System Usability Scale (SUS)*. Tersedia di: [Diakses pada tanggal 22 Juli 2023]
- [BAN17] Babich, Nick., 2017. Medium., *Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each*. <https://medium.com/thinking-design/prototyping-101-the-difference-between-low-fidelity-and-high-fidelity-prototypes-and-when-to-use-474233ee8c7>
- [BAA20] Bhakti K Fernando, Orang Imam, Adrian J Qadhli., (2020). “Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)”. <https://jim.teknokrat.ac.id/orang.php/sisteminformasi/article/view/1597>
- [DYP20] D. Y. Prama. (2020). Medium. “Apa Itu Design Sprint dan Bagaimana Cara Menjadi Sprint Master,” <https://link.medium.com/xJxQtYbEMgb>.
- [DTH20] Falk Uebernickel Li Jiang Walter Brenner Britta Pukall Therese Naef Bernhard Schindlholzer. *DESIGN THINKING HANDBOOK.*, 2020.
- [ETA17] E. Taufik, Andi, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pentas Seni Berbasis Web Pada Sanggar Seni Getar Pakuan Bogor,” *Ijcc*, vol. 3, orang. 2, pp. 1–7, 2017.
- [EIX21] Elda, Chandra, Shirvanadi. (2021). *Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*
- [FDL20] Fadhallah, Dr. R. A. Fadhallah, S.Psi., M.Si. *Wawancara*, UNJ Press, 2020.

- [GIS18] Gibbons, Sarah. Journey Mapping 01, <https://www.nngroup.com>, 2018 [Diakses pada 2 Maret 2024].
- [HRA19] Herdiansyah R Andri., 2019. Medium. “Design System — Part 1 Kenalan daengan Design System” <https://medium.com/codelabs-unikom/dspart1-6d80d7762cf2>
- [IDF23] Teo Yu Siang, Interaction Design Foundation, Design Thinking. <https://www.interaction-design.org> [Diakses 11 Juli 2023]. 2023.
- [IHM21] Isadora R Farah, Hanggara T Buce, Mursityo T Yusi (2021). “PERANCANGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE HOMECARE RUMAH SAKIT SEMEN GRESIK MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING”., [:https://pdfs.semanticscholar.org/113d/946da839a17cead28abb9e1b7cff7f93545c.pdf](https://pdfs.semanticscholar.org/113d/946da839a17cead28abb9e1b7cff7f93545c.pdf)
- [JON15] Jon Kolko. Design Thinking Comes of Age. 2015.
- [JAJ20] Jang, jennifer.(2020). Medium. How to create a UX Sitemap: a simple guideline.<https://uxdesign.cc/how-to-create-a-ux-sitemap-a-simple-guideline-8786c16f85c1>.
- [KSW19] Kharis, K., Santosa, P. I., & Winarmo, W. W. (2019). Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS). Prosiding SNST Fakultas Teknik, 1(1).
- [NSA19] Ningsih, S. R., Suryani, A. I., & Aulia, P. (2019). Aplikasi E-Task Berbasis Student Center Learning Pada Matakuliah Manajemen Proyek Sistem Informasi. Techno. Com, 18(1), 37-49.
- [NDA13] Norman, Donald A. (2013). The Design of Everyday Things. New York: Basic Books.
- [PRA21] Pradana R Aditya., (2021). “Implementasi User Experience Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking”.
- [RDW19] Ramadhan, D. W. (2019). Pengujian Usability Website time Excelindo menggunakan system usability scale(SUS)(Studi Kasus: Website Time Excelindo). JIPI (Jurnal Ilmiah Dan Penelitian Informatika), 4(2), 139-147.
- [REC12] Reckwitz, A. Die Erfindung der Kreativitat: Zum Prozess gesellschaftlicher Asthetisierung. Berlin: Suhrkamp Verlag. 2012.
- [RTF19] Rusanty A Dara, Tolle Herman, Fanani Lutfi. (2019). “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking”.
- [SAJ18] Sauro, J. (2018) 5 Ways To Interpret A SUS Score. Tersedia pada: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/> (Diakses: 24 November 2023).

- [SJB12] Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2012). *System Analysis and Design in a Changing World*, 6th ed.(Vol. 6). Boston, MA 02210, USA: Course Technology.
- [SPA14] Satyaputra, A. (2014). *Java For Beginner With Ecplise 4.2 Juno*. Elex Media Komputindo.
- [SJR20] Shadiq, J., & Ratu Lolly, R. W. (2020). Sistem Informasi Kasir pada Restoran Siap Saji FoodPanda Berbasis Desktop. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS : Journal of Information Management*, 5(1),85.<https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1444>.
- [SZS16] Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesia adaption of the system usability scale (SUS). 2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACISIS), 145-148.
- [TDD20] Teun den Dekker. *Design Thinking*. 2020.
- [TSS16] Tompoh, J. F., Sentinuwo, S. R., & Sinsuw, A. A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android. *E-journal Teknik Informatika*, Vol 9, No 1, 1.
- [TIS20] T, Ismi. (2020). Glints. Retrieved from Permudah Kolaborasi Tim, Coba Aplikasi Desain Figma: <https://glints.com/id/lowongan/figma-adalah/#.Yr74vXZBzb3>.
- [TTO17] T, Hasanah. (2017). *TEKNIK_TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)*. *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- [UAD20] Utami, N. W., Arthana, I. K. R., & Darmawiguna, I. G. M. (2020). Evaluasi Usability Pada E-Learning Universitas Pendidikan Ganesha Dengan Metode Usability Testing. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 9(1), 107-118.
- [WKC12] Wong, C. Y., Khong, C. W., & Chu, K. (2012) *Interface Design Practice and Education Towards Mobile Apps Development. Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 51,698-702.