

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penulis juga menemukan penelitian serupa yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

Novia Ratnasari dan Aji Prasetya Wibawa pada tahun 2020 melakukan penelitian yaitu analisis perbandingan UI dan UX pada platform Online Coding Course dengan berpedoman teori 5E yaitu : *Effective, Efficient, Engaging, Error Tolerant, Easy to Learn*. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan eksplorasi terhadap online coding course yang diteliti. Melalui analisis yang telah dibuat, platform Online Coding Course W3school mendapatkan nilai 1,3 poin. Penilaian ini berguna bagi para guru dan siswa dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa SMK. [4]

Ikrima Nuha Arifin dkk melakukan penelitian yang serupa yaitu Evaluasi dan Perancangan User Interface pada aplikasi EzyPOS. Penelitian ini berguna untuk meningkatkan User Experience. Ikrima Nuha Arifin dkk, melakukan penelitian menggunakan teori *Human Centered Design* dan *Heuristic Evaluation*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah design yang digunakan menggunakan metode *Human Centered Design* memiliki nilai *usability* yang lebih baik. Hal ini dibuktikan dengan permasalahan yang ditemukan pada aplikasi EzyPOS yang berawal dari 20 turun menjadi 6. [5]

Rully Pramudita dkk, melakukan penelitian berupa merancang *User Interface* dan *User Experience* menggunakan Aplikasi Figma. Penelitian ditujukan bagi jurusan Teknik Informatika dalam merancang *User Interface* dan *User Experience*. Penelitian ini dilakukan dengan metode mengajar melalui zoom kepada mahasiswa STMIK Tasikmalaya. Hasil dari penelitian ini didapatkan melalui kuesioner dengan respon 50% merasa puas, 38,1% merasa puas sekali dan 11,9% merasa cukup puas. [6]

Erma Susanti dkk, melakukan penelitian pengembangan UI/UX pada aplikasi M-Voting. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan *Design Thinking* dalam mengembangkan UI/UX sangat berguna, studi kasus pada aplikasi M-Voting ini menghasilkan prototype yang sesuai dengan pengguna. [2]

Muhamad Nizar Taufani melakukan penelitian analisis perancangan UI/UX. Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Nizar Taufani ini menggunakan metode *task centered system design* sehingga dapat menghasilkan UI yang memiliki keunikan dalam penilaian kinerja team dan penilaian jawaban essay. Hasil yang didapat menggunakan metode ini, calon user dapat mengidentifikasi kebutuhan task pengguna e-learning sehingga membantu proses pembelajaran, hasil dari rancangan User Interface berdasarkan task dan user didapatkan hasil 202 dari hasil ideal 240 dan mendapatkan indeks rata-rata 84%. [7]

Komang Febby Sanjiwani dkk, melakukan penelitian tentang pengembangan UI/UX. Penelitian ini, bertujuan untuk mengembangkan UI/UX pada bagian front office pada rumah sakit. Penelitian ini menggunakan metode System Usability Scale untuk menilai UI dan menggunakan metode User Experience Questionnaire. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah System Usability Scale untuk menguji kegunaan dari rancangan yang dibuat dan mendapat nilai sebesar 82,08 serta pengujian menggunakan metode User Experience Questionnaire untuk menguji pengalaman pengguna dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1,553. Dapat disimpulkan perancangan yang dibuat mendapat penilaian positif dari pengguna dan layak untuk dikembangkan. [8]

Elda Chandra Shirvanadi dan Moh. Idris, S.Kom, M.Kom melakukan perancangan ulang UI/UX pada situs E-Learning pada kampus Amikom. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan “Design Thinking” dengan berpusat pada manusia atau human centris sehingga mendapatkan feedback untuk melakukan proses pengujian. Pengujian ini memiliki beberapa hasil antara lain, desain yang dilakukan oleh Elda Chandra Shirvanadi memudahkan pengguna dalam melakukan aktivitas dalam website, hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian prototype bahwa pengguna lebih dapat memahami alur website. Hasil dari prototype yang dibangun menghadirkan solusi pada website amikom dan memberikan pengalaman yang baik untuk pengguna.[9]

Muhammad Arif Idris dkk, melakukan perancangan UI/UX pada aplikasi perangkat bergerak Ivent. Penelitian ini menggunakan pendekatan Human Centered Design. Pada penelitian ini, Muhammad Arif Idris dkk melakukan 3 fase yaitu, *inspiration phase*, *ideation phase*, dan *implementation phase*. Fase *inspiration* dilakukan dengan mempelajari secara langsung dengan memposisikan diri sebagai pengguna yang akan memakai aplikasi. Fase *ideation* dilakukan dengan merealisasikan gagasan dan ide yang dilakukan pada fase pertama sehingga mendapatkan ide baru dan sedikit gambaran dari permasalahan fase pertama. Sedangkan fase *implementation* dilakukan dengan membawa ide dan inovasi menjadi suatu yang nyata dan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dari fase sebelumnya. Hasil akhir dari penelitian ini adalah rekomendasi desain yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi perangkat bergerak. [10]

Toni Wibowo dan David Tan melakukan penelitian efek UI dan UX. Penelitian ini mengobservasi UI/UX yang terdapat pada game. Penelitian ini dilakukan karena para pemain game pastinya sangat berpacu pada setiap element yang terdapat dalam game. Penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan metode observasi UI/UX yang terdapat pada game. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah rekomendasi dari peneliti kepada para pengembang game supaya dapat memberikan UI/UX yang dapat memberikan informasi penting pada game tanpa mengambil banyak layar pada tampilan pemain. [11]

Edo Tirtadarma dkk, melakukan penelitian serupa. Penelitian ini berfokus pada peranan design UI dan UX transportasi online terhadap gaya hidup masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan UI dan UX terhadap sebuah aplikasi yang diteliti yaitu transportasi online. Metodologi yang dipakai dalam penelitian tesis ini adalah metodologi penelitian kualitatif, dengan teknik analisis studi antar kasus. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya perbedaan user experience antara ketiga penyedia jasa transportasi online, dikarenakan perbedaan visi misi perusahaan yang berbeda, yang mengakibatkan perbedaan user interface. Perbedaan UX/UI antara Grab, Go-Jek dan Uber pada akhirnya mengakibatkan perbedaan pola pikir yang melandasi motivasi masing-masing user dalam menggunakan Grab, Go-Jek dan Uber sehingga menyebabkan perbedaan

gaya bertransportasi (lifestyle) yang berbeda pula saat menggunakan mobile application transportasi online. [12]

Arief Ramadhan Setiadi dan Hari Setiaji melakukan penelitian pada website Thriftdoor. Penelitian ini menggunakan pendekatan Human Centered Design. Pendekatan ini melalui 3 fase yaitu, inspiration, ideation dan implementation. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan Human Centered Design (HCD) yang berpusat pada manusia dalam hal karakteristik dan psikologi sangat cocok digunakan dalam perancangan UI/UX e-commerce secondhand, karena mampu memberikan kebutuhan dari sisi pengguna dan mendapatkan feedback dari 107 pengguna, sehingga penelitian ini dapat mengoptimalkan hasil perancangan akhir dengan feedback tersebut. Hasil dari perancangan akhir tersebut mendapatkan nilai baik sebanyak 50,5% dan 49,5% cukup baik dari 107 responden. [13]

Fedelis Brian Putra Prakasa melakukan penelitian serupa. Penelitian ini mengenai desain aplikasi mobile gamifikasi yang berguna untuk pramuka. Penelitian ini juga menggunakan metode UI/UX dengan usability testing dan User Experience Questionnaire. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat aplikasi mobile pramuka, sehingga ekstrakurikuler pramuka lebih diminati. Penelitian ini dikatakan berhasil karena desain UI/UX yang diujikan mendapatkan nilai sebesar 2,04 yang termasuk ke dalam kriteria unggul. Penggunaan gamifikasi ini membuat kegiatan pramuka lebih menarik dan dapat membantu kegiatan pramuka dilaksanakan secara daring. [14]

Fadhilah Dianty dan Arum Etikariena melakukan penelitian mengenai Keyakinan Diri Kreatif, Perilaku Kerja Inovatif, dan Kepemimpinan Kewirausahaan pada Desainer UI/UX. Penelitian ini bertujuan menguji kembali pengaruh tersebut pada user interface/user experience (UI/UX) di Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan cara pengisian kuesioner terhadap 113 desainer UI/UX. Hasil dari penelitian ini terdapat pengaruh keyakinan diri kreatif terhadap perilaku kerja inovatif, namun pengaruh tersebut tidak dimoderasi oleh kepemimpinan kewirausahaan. Hal ini menunjukkan bahwa ketika seorang karyawan memiliki keyakinan bahwa dirinya adalah individu yang kreatif maka ia akan menampilkan perilaku kerja inovatif. [15]

Aria Ar Razi dkk, melakukan penelitian yang serupa. Penelitian ini dilakukan untuk menilai aplikasi penanganan laporan kehilangan dan temuan barang tercecer dengan menggunakan metode design thinking. Metode ini memiliki beberapa tahapan yaitu, empathize, define, ideate, prototype dan test. Perancangan aplikasi ini ditujukan sebagai perantara dalam memfasilitasi pertukaran informasi antara pihak korban dan pihak penolong. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan rekomendasi berupa model UI/UX dengan mengidentifikasi permasalahan kebutuhan informasi yang terdapat pada penanganan kasus kehilangan dan temuan barang tercecer di tempat umum. [16]

Hamzah Alghifari dkk, melakukan penelitian tentang desain UI/UX. Desain ini dilakukan pada aplikasi Augmented Reality. Aplikasi ini bertujuan sebagai sarana promosi Perumahan Podomoro Park. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan membantu pihak Podomoro Park dalam memasarkan produknya menggunakan produknya dalam bentuk Augmented Reality. Hasil dari penelitian ini desain yang ditampilkan pada aplikasi AR 100%, tampilan menu Master Plan, menu AR kamera, menu Lainnya dan menu Cluster semuanya sudah sesuai dengan permintaan klien. Semua hasil desain grafis sudah sesuai dengan apa yang diharapkan pihak Podomoro Park Bandung seperti tata letak, warna, dan materi asset yang diimplementasikan. [17]

Danang Haryuda Putra dkk, melakukan penelitian tentang perancangan UI/UX menggunakan metode Design Thinking pada web Laportea Company. Laportea Company merupakan gerai toko yang menjual produk seperti celana, baju hingga baju. Penelitian ini dilakukan karena semakin berkembangnya jaman, distro-distro lokal semakin ditinggalkan, sehingga untuk dapat terus diminati produknya toko ini membuat aplikasi berbasis website. Penelitian ini menggunakan lima tahapan yang terdapat dalam Design Thinking yaitu empathize, define, ideate, prototype dan test. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan UI/UX, dan juga diperoleh hasil testing usability sebesar 91% dan hasil analisa data sebesar 86%. [18]

Bagas Adil Putrajaya dkk, melakukan penelitian tentang Analisis User Experience terhadap aplikasi Gojek menggunakan metode Heart Framework.

Menurut penelitian ini, Salah satu metode pengukuran yang dapat digunakan adalah HEART (Happiness, Engagement, Adoption, Retention, Task Success) Framework dengan memakai teknik kuantitatif serta menggunakan metode deskriptif agar dapat memperkirakan kejadian yang telah terjadi ketika dilakukannya penelitian, dengan menyebarkan kuesioner melalui online. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah Retention menduduki peringkat pertama dengan jumlah nilai kriteria sebesar 0.96, yang berarti pengguna aplikasi GOJEK aktif dalam membuka aplikasi GOJEK. Task Success menduduki peringkat kedua dengan jumlah nilai kriteria sebesar 0.92 yang berarti, fitur dapat digunakan dengan baik oleh pengguna. Happiness menduduki peringkat ketiga dengan jumlah nilai kriteria sebesar 0.88, hal ini mengidentifikasi bahwa tampilan secara keseluruhan aplikasi GOJEK dapat memberi pengalaman yang positif dengan menghadirkan kemudahan dalam penggunaan aplikasi. Engagement menduduki peringkat keempat dengan jumlah nilai kriteria sebesar 0.85, yang dapat ditingkatkan lagi bahwa keterlibatan pengguna dalam aplikasi GOJEK berfungsi kurang baik. Adoption menduduki peringkat terakhir dengan jumlah nilai kriteria sebesar 0.88. [19]

Muhammad Azmi dkk melakukan penelitian evaluasi user experience terhadap aplikasi grabfood menggunakan metode design thinking. Metode dalam penelitian ini menggunakan design thinking sebagai salah satu metode dalam melakukan perancangan & pengembangan user experience. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara dan dengan melakukan pengujian usability terhadap lima orang responden. Aspek usability yang diuji dalam penelitian ini adalah aspek efektivitas, efisiensi, dan juga kepuasan pengguna. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah peneliti ini berhasil menguji user experience dari aplikasi GrabFood pengujian usability dengan hasil aspek efektivitas sebesar 100%, aspek efisiensi berkisar antara 0,083 sampai dengan 0,148 goals/sec, dan aspek kepuasan pengguna berkisar antara 5,4 sampai dengan 6,4 (dari 7 skala kepuasan pengguna). Peneliti berhasil menemukan beberapa permasalahan pada user experience aplikasi GrabFood memilih beberapa permasalahan yang dianggap penting diantaranya adalah waktu loading splash screen dianggap terlalu lama, tidak mengetahui bahwa bagian kategori bisa di-

scroll, tidak mengetahui adanya rekomendasi berdasarkan jarak, dan tidak mengetahui bahwa adanya fitur pemilihan peta saat memilih alamat pengiriman. Pengumpulan data tersebut dilakukan melalui metode wawancara dengan lima orang responden. Peneliti membentuk empat buah solusi bagi permasalahan user experience aplikasi GrabFood diantaranya adalah mempercepat waktu loading splash screen, melakukan perbaikan desain pada bagian kategori, melakukan perbaikan desain pada bagian rekomendasi, dan melakukan perbaikan minor pada bagian pemilihan alamat. Solusi tersebut kemudian dituangkan ke dalam bentuk *prototype*. [20]



Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Objek	Tujuan	Metode	Hasil
1.	Novia Ratnasari (2020)	Online Coding Course	Analisis UI/UX	teori 5E	1. Online Coding Course W3school mendapatkan presentase 130% atau 1,3 poin 2. W3school dapat menjadi acuan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK
2.	Ikrima Nuha Arifin (2019)	EzyPOS	Perancangan <i>User Interface</i>	<i>Human Centered Design</i> dan <i>Heuristic Evaluation</i>	1. Menurunnya jumlah permasalahan yang ditemukan pada desain solusi aplikasi EzyPOS, yaitu dari 20 menjadi 6 permasalahan
3.	Rully Pramudita (2021)	Figma	Membangun UI/UX	Pengajaran	1. Hasil dari penelitian ini didapatkan melalui kuesioner dengan respon 50% merasa puas, 38,1% merasa puas sekali dan 11,9% merasa cukup puas.
4.	Erma Susanti (2019)	M-Voting	Pengembangan UI / UX	Design Thinking	1. Penggunaan <i>Design Thinking</i> dalam mengembangkan UI/UX sangat berguna. 2. Penggunaan metode <i>Design Thinking</i> menghasilkan prototype yang sesuai dengan pengguna

No.	Peneliti	Objek	Tujuan	Metode	Hasil
5.	Muhamad Nizar Taufani (2021)	E-Learning di SMAN 1 Sidoarjo	Analisis Perancangan UI/UX	Task Centered System Design	1. Melalui metode task centered system design yang berfokus pada task calon user dapat mengidentifikasi kebutuhan task pengguna elearning SMAN 1 Sidoarjo sehingga membantu atau mendukung proses pembelajaran 2. Hasil dari wireframe testing mendapatkan total jumlah 202 dari jumlah ideal 240 dan mendapatkan nilai indeks rata-rata 84%
6.	Komang Febby Sanjiwani (2020)	front office rumah sakit	Pengembangan UI/UX	System Usability Scale dan User Experience Questionnaire	1. System Usability Scale untuk menguji kegunaan dari rancangan yang dibuat dan mendapat nilai sebesar 82,08 serta pengujian menggunakan metode User Experience Questionnaire untuk menguji pengalaman pengguna dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 1,553. Dapat disimpulkan perancangan yang dibuat mendapat penilaian positif dari pengguna dan layak untuk dikembangkan.

No.	Peneliti	Objek	Tujuan	Metode	Hasil
7.	Elda Chandra Shirvanadi (2021)	e-learning amikom	Perancangan ulang UI/UX	Design Thinking	1. Pengguna merasa lebih mudah dalam melakukan aktivitas dalam website, 2. Hasil dari prototype yang dibangun menghadirkan solusi pada website amikom dan memberikan pengalaman yang baik untuk pengguna
8.	Muhammad Arif Idris (2020)	Perangkat Bergerak Ivent	Perancangan UI/UX	Human Centered Design	1. Rekomendasi desain yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi perangkat bergerak.
9.	Toni Wibowo (2021)	Perkembangan Gaming	Efek UI/UX	Observasi	1. rekomendasi dari peneliti kepada para pengembang game supaya dapat memberikan UI/UX yang dapat memberikan informasi penting pada game tanpa mengambil banyak layar pada tampilan pemain
10.	Edo Tirtadarma (2018)	Transportasi Online	Peranan UI/UX	Penelitian Kualitatif	1. Perbedaan UI/UX pada transportasi yang ada dilandasi oleh perbedaan visi dan misi masing-masing perusahaan.

No.	Peneliti	Objek	Tujuan	Metode	Hasil
					2. Perbedaan UI/UX yang dilandasi dari visi misi masing-masing perusahaan memberikan dampak pada pengambilan keputusan masyarakat dalam memilih aplikasi transportasi online
11.	Arief Ramadhan Setiadi (2020)	website Thriftdoor	Perancangan UI/UX	Human Centered Design	1. Mampu memberikan kebutuhan dari sisi pengguna dan mendapatkan feedback dari 107 pengguna 2. Dengan responden sebanyak 107. Terdapat hasil dari responden yang menilai baik sebanyak 50,5% dan menilai cukup baik sebanyak 49.5% dari sisi tampilan antarmuka
12.	Fedelis Brian Putra Prakasa (2021)	Aplikasi Mobile Gamifikasi	Desain Aplikasi	Usability testing, A/B testing User Experience Questionnaire (UEQ).	1. Desain UI/UX yang diujikan mendapatkan nilai sebesar 2,04 yang termasuk ke dalam kriteria unggul 2. Penggunaan gamifikasi ini membuat kegiatan pramuka lebih menarik

No.	Peneliti	Objek	Tujuan	Metode	Hasil
					3. Dapat membantu kegiatan pramuka dilaksanakan secara daring
13.	Fadhilah Dianty (2021)	Desainer UI/UX	Keyakinan Diri Kreatif, Perilaku Kerja Inovatif, dan Kepemimpinan Kewirausahaan	Pengisian Kuesioner	1. Pengaruh keyakinan diri kreatif terhadap perilaku kerja inovatif, namun pengaruh tersebut tidak dimoderasi oleh kepemimpinan kewirausahaan 2. Ketika seorang karyawan memiliki keyakinan bahwa dirinya adalah individu yang kreatif maka ia akan menampilkan perilaku kerja inovatif
14.	Aria Ar Razi (2018)	Aplikasi Penanganan laporan kehilangan dan temuan barang	Perancangan UI / UX	Design Thinking	1. Dapat memberikan rekomendasi berupa model UI/UX dengan mengidentifikasi permasalahan kebutuhan informasi yang terdapat pada penanganan kasus kehilangan dan temuan barang tercecer di tempat umum
15.	Hamzah Alghifari (2020)	Aplikasi Augmented Reality	Pembangunan Desain UI/UX	Pembangunan Aplikasi	1. Desain yang ditampilkan pada aplikasi AR 100%, tampilan menu Master Plan, menu AR kamera, menu Lainnya dan menu Cluster

No.	Peneliti	Objek	Tujuan	Metode	Hasil
					semuanya sudah sesuai dengan permintaan klien. Semua hasil desain grafis sudah sesuai dengan apa yang diharapkan pihak Podomoro Park Bandung seperti tata letak, warna, dan materi asset yang diimplementasikan
16.	Danang Haryuda (2021)	Website Laportea Company	Perancangan UI/UX	Design Thinking	1. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan UI/UX, 2. Hasil testing usability sebesar 91% dan hasil analisa data sebesar 86%.
17.	Bagas Adil Putrajaya (2022)	Aplikasi Gojek	Analisis User Experience	Heart Framework	1. Task Success menduduki peringkat kedua dengan jumlah nilai kriteria sebesar 0.92 yang berarti, fitur dapat digunakan dengan baik oleh pengguna. 2. Happiness menduduki peringkat ketiga dengan jumlah nilai kriteria sebesar 0.88, hal ini mengidentifikasi bahwa tampilan secara keseluruhan aplikasi GOJEK dapat memberi

No.	Peneliti	Objek	Tujuan	Metode	Hasil
					pengalaman yang positif dengan menghadirkan kemudahan dalam penggunaan aplikasi. 3. Engagement menduduki peringkat keempat dengan jumlah nilai kriteria sebesar 0.85, yang dapat ditingkatkan lagi bahwa keterlibatan pengguna dalam aplikasi GOJEK berfungsi kurang baik. 4. Adoption menduduki peringkat terakhir dengan jumlah nilai kriteria sebesar 0.88.
18.	Muhammad Azmi (2019)	Aplikasi Grab	Evaluasi User Experience	Design Thinking	1. Peneliti berhasil menguji user experience dari aplikasi GrabFood pengujian usability dengan hasil aspek efektivitas sebesar 100%, aspek efisiensi berkisar antara 0,083 sampai dengan 0,148 goals/sec, dan aspek kepuasan pengguna berkisar antara 5,4 sampai dengan 6,4 (dari 7 skala kepuasan pengguna). 2. Peneliti berhasil menemukan beberapa permasalahan pada user experience aplikasi

No.	Peneliti	Objek	Tujuan	Metode	Hasil
					GrabFood memilih beberapa permasalahan yang dianggap penting diantaranya adalah waktu loading splash screen dianggap terlalu lama, tidak mengetahui bahwa bagian kategori bisa di-scroll, tidak mengetahui adanya rekomendasi berdasarkan jarak, dan tidak mengetahui bahwa adanya fitur pemilihan peta saat memilih alamat pengiriman. Pengumpulan data tersebut dilakukan melalui metode wawancara dengan lima orang responden 3. Peneliti membentuk empat buah solusi bagi permasalahan user experience aplikasi GrabFood diantaranya adalah mempercepat waktu loading splash screen, melakukan perbaikan desain pada bagian kategori, melakukan perbaikan desain pada bagian rekomendasi, dan melakukan perbaikan minor pada bagian pemilihan alamat. Solusi tersebut

No.	Peneliti	Objek	Tujuan	Metode	Hasil
					kemudian dituangkan ke dalam bentuk prototype.



Orisinalitas Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan memiliki orisinalitas dibandingkan dengan penelitian sebelumnya karena fokus penulis adalah pada penilaian UI/UX Gojek menggunakan metode design thinking. Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah melakukan evaluasi terhadap UI/UX aplikasi transportasi online, namun tidak ada yang secara spesifik melakukan penilaian dengan menggunakan metode design thinking khususnya pada aplikasi Gojek. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berbeda dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu dalam bidang UI/UX dan design thinking.

