

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penelitian kajian teori yang sudah ada sebelumnya, diperlukan penelitian tersebut untuk mendukung penelitian yang akan berjalan ini. Beberapa peneliti telah melakukan penelitian mengenai *user interface* dan *user experience*. Oleh karena itu untuk memberikan hasil yang maksimal pada penelitian, digunakan kajian teori tersebut sebagai referensi dan informasi sebelum melakukan penelitian ini.

Penelitian pertama dilakukan karena peneliti merasa pada saat ini hampir seluruh industri yang ada telah memanfaatkan teknologi yang ada untuk mengembangkan bisnisnya menjadi lebih baik. Salah satu contohnya di bidang kuliner yakni terjadinya kenaikan minat orang untuk melakukan pemesanan makanan secara online melalui sebuah aplikasi. Pemesanan online ini memang sudah baik, namun pemesanan dengan cara ini tidak sepenuhnya dapat menjamin kandungan gizi dan nutrisi yang cukup untuk tubuh. Oleh karena itu, untuk mewujudkan aplikasi pemesanan makanan yang tetap memperhatikan kadar gizi dan nutrisi yang cukup bagi pemesannya, peneliti merancang sebuah aplikasi yang dapat memesan makanan dengan tetap melihat kadar nutrisi yang baik di dalamnya untuk Restoran Makanan Sehat *Grains of Glory* dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Penelitian ini memberikan hasil akhir berupa Rancangan UI/UX dari aplikasi *Grains of Glory*, yang sudah sesuai dengan permintaan dari Restoran *Grains of Glory* [7].

Penelitian selanjutnya adalah perancangan UI/UX aplikasi penjualan dengan pendekatan *Design Thinking*. Pada penelitian ini peneliti melihat bahwa teknologi yang semakin maju ini telah mempermudah manusia dalam melakukan segala aktivitasnya, semuanya bisa dilakukan secara online apalagi di era pandemic covid lalu. Oleh karena itu peneliti merancang antarmuka aplikasi penjualan dengan tujuan membantu orang-orang dalam mengkostum baju yang mereka inginkan tanpa harus ribet ke toko lagi. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Penelitian ini memberikan hasil akhir berupa rancangan UI/UX sesuai dengan keinginan peneliti dan juga berhasil memberikan pengalaman baru pada pengguna [8].

Penelitian selanjutnya adalah perancangan UI/UX *design* pada aplikasi jasa *freelancer* berbasis *android* menggunakan metode *user centered design*. Pada penelitian ini, peneliti merasa bahwa salah satu pilihan bagi manajer proyek yang ingin memenuhi tuntutan sumber daya manusia mereka dengan karyawan adalah mempekerjakan *freelancer* atau pekerja lepas, dimana mempekerjakan orang yang tepat untuk mengerjakan proyek adalah salah satu komponen kunci dalam menentukan keberhasilannya ketika diselesaikan oleh seorang *freelancer*, namun sering terjadi permasalahan antara pihak klien dan *freelancer*. Ada tiga jenis masalah yang sering muncul yakni masalah dengan sistem pembayaran, waktu penyelesaian, dan bagian komunikasi, karena itu, peneliti memutuskan untuk membuat desain yang lebih mudah beradaptasi untuk aplikasi layanan ini, dengan tujuan meningkatkan tiga aspek masalah yang disebutkan di atas. Aplikasi ini dibangun dengan model pengembangan sistem UCD (*User Centered Design*). Penelitian ini memberikan hasil akhir berupa rancangan UI/UX dari aplikasi penyedia jasa *freelancer* yang berbasis *android* dan berhasil mendapat nilai yang bagus dalam menyelesaikan 3 aspek permasalahan yang ada berdasarkan skema UCD (*User Centered Design*) [9].

Penelitian selanjutnya adalah perancangan UI/UX aplikasi *learning management system* berbasis *mobile* dan *website* menggunakan metode *design thinking*. Pada penelitian ini, peneliti melihat bahwa perkembangan teknologi di dunia sudah semakin pesat, semua bidang industri di dunia sudah berkembang pesat karena hal ini, salah satunya bidang pendidikan. Salah satu bentuk penerapan dalam bidang pendidikan adalah *learning management system*. Pengaplikasian sistem ini sudah banyak dilakukan di Indonesia namun, masih mengalami kendala seperti kurangnya keterampilan akan teknologi sehingga tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan baik pada saat kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti merancang UI/UX aplikasi *learning management system* berbasis *mobile* dan *website* ini untuk menghasilkan suatu teknologi berupa aplikasi *learning management system* yang mempunyai desain yang baik serta alur penggunaan yang mudah dipahami. Perancangan ini mengambil pendekatan melalui metode *design thinking*. Penelitian ini memberikan hasil akhir berupa rancangan UI/UX desain aplikasi *learning management system* berbasis *mobile*

dan *website* dengan 2 *user role* yaitu peserta didik dan tenaga pendidik. Rancangan ini di *testing* menggunakan *usability testing* dan mendapatkan hasil *testing* pada aplikasi *mobile* sebesar 6,05 dan *website* sebanyak 5,925 yang menurut sekala keduanya memiliki tingkat penggunaan yang mudah [10].

Penelitian selanjutnya adalah perancangan *user interface/user experience* (UI/UX) *website helpmeong* untuk *shelter* menggunakan metode *goal-directed design*. Pada penelitian ini, peneliti merasa bahwa teknologi sudah berkembang pesat bahkan sudah mencakup di bidang sosial yang berhubungan dengan manusia dengan sesama makhluk hidup di sekitarnya seperti kucing, anjing dan hewan lainnya yang sering kita jumpai di lingkungan kita. Tidak jarang lagi bagi kita menjumpai sekelompok orang yang membangun tempat perlindungan atau *shelter* bagi hewan-hewan di sekitar kita yang mengalami Nasib buruk sehingga tidak memiliki tempat tinggal sendiri. Hewan-hewan terlantar ini disiapkan untuk diadopsi oleh orang lain juga di dalam *shelter*, namun ada masalah pada hal ini yakni susahny memastikan pengadopsi hewan ini benar-benar layak dan bertanggung jawab untuk mengadopsi hewan. Oleh karena itu peneliti merancang platform bernama *HelpMeong* yang menjadi jembatan antara *shelter* dan pengadopsi hewan. Penelitian ini menggunakan metode *goal-directed design*. Penelitian ini memberikan hasil akhir berupa rancangan UI/UX *website helpmeong* untuk *shelter* yang mendapat nilai baik pada pengujian *usability testing* sehingga dianggap dapat diterima dengan baik oleh masyarakat [11].

Penelitian selanjutnya adalah perancangan UI/UX Semarang *virtual tourism* dengan figma. Pada penelitian ini peneliti merasa kota Semarang ingin menghidupkan kembali sebagian warisan budayanya dengan tujuan untuk meningkatkan perekonomian kota. Kota Semarang ingin mempromosikan wisata budaya nya agar bisa lebih dikenal luas sebagai kota tujuan wisata. Oleh karena itu peneliti merancang Aplikasi prototipe wisata virtual untuk Semarang yang dibuat menggunakan metode prototipe.. Penelitian ini memberikan hasil akhir berupa *prototype* aplikasi Semarang *Virtual Tourism* yang kompatible dengan *mobile device* yang telah mendapat nilai yang baik pada blackbox testing dengan teknik *equivalence partitioning* [12]. Penelitian selanjutnya adalah perancangan UI/UX aplikasi pengolahan limbah anorganik menggunakan metode

design thinking. Pada penelitian ini, peneliti sadar bahwa peran daur ulang sampah dalam kehidupan manusia sangat penting demi menjaga ketahanan lingkungan dan Kesehatan manusia. Terkadang Masyarakat masih bingung dalam memilih cara daur ulang yang tepat. Oleh karena itu peneliti merancang *prototype* UI/UX dari aplikasi daur ulang sampah yang menggunakan pendekatan dengan metode *design thinking*. Penelitian ini memberikan hasil akhir berupa prototipe UI/UX aplikasi daur ulang sampah yang mendapat nilai *usability testing* yang baik sehingga terbukti dapat meningkat pengalaman pengguna dan mempermudah masyarakat dalam mendaur ulang sampah [13].

Penelitian selanjutnya adalah perancangan UI/UX aplikasi *crowdfunding* syariah untuk UMKM menggunakan metode *user centered design*. Pada penelitian ini, peneliti merasa bahwa UMKM memiliki pengaruh yang lumayan besar terhadap perekonomian Indonesia. Meskipun begitu, UMKM masih memiliki kendala dalam mengembangkan bisnisnya termasuk masalah pemodal. Masalah lainnya adalah meskipun mendapat pinjaman dari bank, pendapatan UMKM masih terhitung sedikit sehingga masih kesusahan untuk melakukan pembayaran bunga maupun uang pokok peminjaman terhadap bank. Oleh karena itu peneliti merancang sebuah aplikasi *crowdfunding* berbasis *website* yang mampu memberikan kemudahan pendanaan sehingga pelaku UMKM dapat memperoleh permodalan dengan mudah dan sekaligus berkontribusi terhadap pertumbuhan sektor keuangan syariah. Perancangan aplikasi ini menggunakan pendekatan metode *user centered design* dalam perancangannya. Penelitian ini memberikan hasil akhir berupa rancangan UI/UX dari aplikasi *crowdfunding* berbasis *website* yang mendapat nilai yang baik pada 3 literasi pengujian nya sehingga membuktikan bahwa website ini dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik [14].

Penelitian selanjutnya adalah perancangan *design prototype* UI/UX aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode *design thinking*. Pada penelitian ini, peneliti menyadari masyarakat pada zaman sekarang banyak yang menggunakan restoran sebagai tempat pilihan bagi mereka untuk mengadakan acara seperti ulang tahun, makan keluarga, dll. Dikarenakan banyak restoran yang butuh reservasi terlebih

dahulu jika ingin mengajak banyak orang makan bersama, pastinya reservasi secara konvensional kurang efektif. Oleh karena itu peneliti merancang aplikasi untuk mereservasi sebuah restoran sehingga reservasi dapat dilakukan dengan tingkat keefektifan yang jauh lebih tinggi. Perancangan aplikasi ini menggunakan metode *design thinking*. Penelitian ini memberikan hasil akhir berupa *design prototype* UI/UX aplikasi reservasi restoran yang memiliki nilai *usability testing* yang baik sebesar 81.6% sehingga membuktikan bahwa rancangan *prototype* ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna [15].

Penelitian yang selanjutnya ini adalah perancangan UI/UX untuk aplikasi Bank Jago menggunakan metode *user centered design*, peneliti melihat bahwa asuransi menjadi salah satu instrumen keuangan yang penting dalam industri peruangan di era ini. Namun dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat Indonesia kurang tertarik pada asuransi. Melihat fenomena ini pada akhirnya, peneliti memilih untuk menggunakan pendekatan *user-centered design* untuk membuat prototipe fitur asuransi pada aplikasi *mobile* Bank Jago. Penelitian ini memberikan hasil akhir berupa *Prototype* kerja fitur *Last Wish* aplikasi Bank Jago yang sesuai dengan standar *usability* untuk interaksi komputer dan manusia. Hasil ini juga memberikan nilai yang baik pada *usability testing* sehingga terbukti bisa menjadi solusi untuk menambah minat masyarakat dalam menggunakan asuransi [16].

Penelitian selanjutnya ini adalah perancangan aplikasi pendidikan lingkungan dan budaya menggunakan UI/UX pada anak-anak dengan kisaran umur 5 – 13 tahun, dimana anak dengan usia tersebut mempunyai kewajiban untuk memperoleh pendidikan. Kemampuan mereka dalam menyerap segala informasi akan sangat terbantu dengan pembelajaran yang interaktif dan kreatif, terutama dalam bentuk gambar-gambar yang menawan dan instruktif. Aplikasi yang dimaksudkan akan memberikan pengetahuan dan wawasan tentang lingkungan sekitar dan adat istiadat DKI Jakarta. Desain Pusat Pengguna, atau UCD, adalah metodologi desain yang memusatkan proses pengembangan sistem di sekitar pengguna untuk mengoptimalkan aplikasi bagi pengguna akhir dan menyoroti kebutuhan dan preferensi mereka. Metodologi ini digunakan dalam pembuatan aplikasi yang bertujuan untuk memudahkan penerimaan

informasi yang disampaikan oleh pengguna, aplikasi akan dirancang dengan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang menarik. Program *Adobe XD* yang dikembangkan untuk membuat UI dan UX untuk aplikasi mobile atau web akan digunakan untuk membuat UI dan UX serta aplikasi ini juga memiliki kemampuan dalam pembuatan prototipe untuk sejumlah platform yang diperlukan, seperti web, perangkat seluler, *tablet*, dan sejenisnya [17].

Penelitian selanjutnya adalah perancangan ulang UI/UX *website* resmi Pemerintah Kabupaten Kediri untuk meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi, dimana *website* tersebut menjadi pintu gerbang utama pelayanan publik di era digital 5.0, dan signifikansinya semakin meningkat. Namun seiring berjalannya waktu, *website* Pemerintah Kediri mengembangkan sejumlah permasalahan yang perlu segera diperbaiki, salah satunya adalah buruknya UI/UX, yang sangat mengganggu aksesibilitas. Dalam hal UI/UX, analisis situs web asli mengandung banyak kelemahan fatal serta skema warna *website* asli terkesan sibuk dan monoton. Tujuan dari perancangan ulang *website* Pemerintah Kabupaten Kediri adalah agar terlihat lebih baik dan berkinerja lebih baik. Menggunakan *NextJS* sebagai kerangka kerja, metodologi *Design Thinking* diterapkan pada implementasinya dengan fokus utama dari desain ulang ini adalah pada kebutuhan pengguna, dengan modifikasi warna dan tata letak yang dimaksudkan untuk meningkatkan kenyamanan visual dan hasil keseluruhan desain ulang ini diperkirakan akan meningkatkan reputasi, efektivitas, dan pengalaman pengguna pemerintah secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini menambah pengetahuan tentang desain *website* yang responsif, kreatif, dan kontemporer [18].

Penelitian selanjutnya adalah Perancangan Aplikasi Portal UI/UX Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Gunakan Aplikasi Absensi yang peneliti kembangkan untuk memuaskan guru dan siswa dengan fitur dan tampilannya, serta tersedianya kegiatan presensi dan kegiatan terkait sekolah lainnya, untuk memudahkan kegiatan absensi online di SMK. Kegiatan yang berkaitan dengan sekolah, menyelesaikan presensi kehadiran, berkontribusi, dan terlibat dalam kegiatan pendidikan lainnya. Oleh karena itu, peneliti membuat aplikasi *mobile* dimana pengguna dapat berpartisipasi dalam proses aktivitas kehadiran menggunakan metodologi *design*

thinking. Tujuan peneliti adalah menyederhanakan proses pelaksanaan kegiatan absensi sehingga dapat menjadi alat pengganti pembuatan aplikasi absensi masa kini di sekolah kejuruan [19].

Penelitian selanjutnya adalah Implementasi *Design Thinking* pada Perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Jamu Berbasis *Mobile*. Indonesia memiliki warisan budaya yang luas dan berkaitan erat dengan bahan-bahan adatnya seperti pengobatan herbal atau yang dikenal dengan pengobatan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang dipraktikkan saat ini. Minuman alami bernama jamu dibuat dari bahan-bahan seperti jahe dan kunyit, yang digunakan sebagai obat. Obat herbal dibuat dengan menggunakan resep yang diturunkan secara turun-temurun akan tetapi pengobatan herbal juga berubah seiring waktu, misalnya, diubah menjadi minuman kesehatan yang dikonsumsi sehari-hari. Permintaan terhadap minuman herbal semakin meningkat seiring dengan banyaknya kemajuan dalam pengobatan herbal itu sendiri [20].

Produksi obat-obatan herbal semakin meningkat seiring dengan meningkatnya permintaan, sehingga produsen jamu harus rutin mendistribusikan jamu kepada penjual guna memenuhi kebutuhannya. Aplikasi yang menggunakan teknologi yang dimaksud memungkinkan pengguna untuk memesan dan membeli obat herbal. Oleh karena itu, pelanggan dapat membeli produk herbal secara langsung. Dengan membuat antarmuka pengguna UI/UX, aplikasi *mobile* dibuat berdasarkan studi kasus ini. *Design Thinking* adalah serangkaian prosedur yang digunakan dalam desain aplikasi *mobile* untuk memecahkan masalah dengan menciptakan antarmuka dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Ada beberapa langkah yang terlibat dalam *design thinking: empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Aplikasi *mobile* dibuat untuk memudahkan dan mempercepat pelanggan dalam membeli produk herbal. Demikian pula pengusaha dapat segera mempromosikan dan membubarkan lini pengobatan herbal mereka [20].

Penelitian terakhir adalah Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada *Website Employee Benefit* PasarPolis menggunakan Metode *Design Thinking* dimana penyedia asuransi *online* pertama di Indonesia didirikan pada tahun 2014 bernama PasarPolis yang bertujuan untuk menjadi pemasok asuransi terkemuka di Indonesia dengan menawarkan layanan yang cepat dan nyaman dengan biaya yang wajar. Selain

asuransi kesehatan, Pasar Polis juga menawarkan asuransi jiwa, asuransi kendaraan, asuransi perjalanan, asuransi kecelakaan, solusi asuransi bagi dunia usaha dan karyawan melalui program tunjangan karyawan. Perusahaan dapat memperoleh manfaat dari program ini dengan mendapatkan perlindungan asuransi, tunjangan karyawan, dan loyalitas perusahaan selain retensi karyawan. *Website Employee Benefit* PasarPolis adalah salah satu alat yang digunakan oleh bisnis untuk memberi tahu anggota stafnya tentang program *Employee Benefit* akan tetapi, karyawan merasa kesulitan untuk mengakses layanan *Employee Benefit* Pasarpolis dan menemukan informasi di situs PasarPolis secara efisien karena kurangnya kemudahan penggunaan. Oleh karena itu, agar *website Employee Benefits* PasarPolis lebih mudah digunakan dan nyaman bagi karyawan perusahaan, maka perlu dilakukan desain ulang baik *user interface* maupun *user experience* [21].

Metodologi desain yang dikenal sebagai "*design thinking*" sangat menekankan pada pemecahan masalah yang inovatif dan empati pengguna dimana, metode ini membantu pengembangan solusi kreatif berdasarkan kebutuhan pengguna dan mencakup langkah-langkah seperti *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Desain UI dan UX *website Pasarpolis Employee Welfare* dapat ditingkatkan untuk lebih melayani kebutuhan pengguna dengan menerapkan metodologi *design thinking*. Temuan awal penelitian ini mencakup beragam desain UI dan UX yang dihasilkan melalui *prototyping*. Pengguna telah menguji prototipe ini untuk mengumpulkan masukan yang mendalam. Tim dapat meningkatkan desain dan mengarahkannya ke arah pengalaman pengguna yang lebih baik berkat hasil pengujian. Penelitian ini menggunakan metodologi *design thinking* yang menekankan pada pemahaman menyeluruh tentang kebutuhan pengguna dan iterasi desain berdasarkan umpan balik pengguna untuk meningkatkan *website Pasarpolis Employee Benefit* dan oleh karena itu, temuan awal ini diperkirakan akan meningkatkan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna *website* [21].

Penelitian mengenai analisis dan perancangan *website* pendataan umat paroki Keuskupan Agung Kupang dikembangkan berdasarkan penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metode UEQ-S sebagai metode pengujiannya, berbeda dari

kebanyakan studi UEQ yang menggunakan pertanyaan UEQ secara lengkap. Berdasarkan metode UCD, penelitian ini akan mengevaluasi komponen desain (warna dan bentuk), alur aplikasi, serta kenyamanan visual dan fungsional. Temuan akhir studi ini akan diserahkan kepada pihak terkait untuk pengembangan lebih lanjut. Perbandingan antara penelitian ini dan juga penelitian-penelitian sebelumnya dapat dilihat pada Tabel 2.1 sebagai berikut:



Tabel 2. 1. Perbandingan Penelitian

No	Judul	Tahun	Metode	Tujuan	Platform	Hasil
1	Analisis Kebutuhan Desain UI/UX untuk Restoran Makanan Sehat <i>Grains of Glory</i> [7]	2023	<i>User Centered Design</i>	Merancang antarmuka dari aplikasi <i>Grains of Glory</i> , yang sudah sesuai dengan permintaan dari Restoran <i>Grains of Glory</i>	<i>Mobile</i>	Rancangan antarmuka dari aplikasi <i>Grains of Glory</i> , yang sudah sesuai dengan permintaan dari Restoran <i>Grains of Glory</i>
2	Perancangan UI/UX aplikasi penjualan dengan pendekatan <i>Design Thinking</i> [8]	2021	<i>Design Thinking</i>	Merancang antarmuka aplikasi penjualan dengan pendekatan dengan tujuan membantu orang-orang dalam mengkostum baju yang mereka inginkan tanpa harus ribet ke toko lagi	<i>Mobile</i>	Rancangan antarmuka sesuai dengan keinginan peneliti dan juga berhasil memberikan pengalaman baru pada pengguna
3	Perancangan UI/UX <i>design</i> pada aplikasi jasa <i>freelancer</i> berbasis <i>android</i> menggunakan metode <i>user centered design</i> [9]	2023	<i>User centered design</i>	Membuat rancangan antarmuka <i>design</i> pada aplikasi jasa pelayanan <i>freelancer</i>	<i>Mobile</i>	Rancangan antarmuka dari aplikasi penyedia jasa <i>freelancer</i> yang berbasis android dan berhasil mendapat

						nilai yang bagus dalam menyelesaikan 3 aspek permasalahan yang ada berdasarkan skema UCD(<i>User Centered Design</i>)
4	Perancangan UI/UX aplikasi <i>learning management system</i> berbasis <i>mobile</i> dan <i>website</i> menggunakan metode <i>design thinking</i> [10]	2023	<i>Design thinking</i>	Merancang antarmuka aplikasi <i>learning management system</i> berbasis <i>mobile</i> dan <i>website</i> untuk menghasilkan suatu teknologi berupa aplikasi <i>learning management system</i> yang mempunyai desain yang baik serta alur penggunaan yang mudah dipahami	<i>Mobile</i> dan <i>website</i>	Rancangan antarmuka desain aplikasi <i>learning management system</i> berbasis <i>mobile</i> dan <i>website</i> dengan 2 <i>user role</i> yaitu peserta didik dan tenaga pendidik
5	Perancangan <i>user interface/user experience</i> (UI/UX)	2022	<i>Goal-directed design</i>	Merancang platform bernama <i>HelpMeong</i> yang bertindak sebagai	<i>Website</i>	Rancangan antarmuka <i>website helpmeong</i> untuk

	<i>website helpmeong</i> untuk <i>shelter</i> menggunakan metode <i>goal-directed design</i> [11]			penghubung antara pengadopsi hewan dan tempat penampungan		<i>shelter</i> yang mendapat nilai baik pada pengujian <i>usability testing</i> sehingga dianggap dapat diterima dengan baik oleh masyarakat
6	Perancangan UI/UX Semarang <i>virtual tourism</i> dengan figma[12]	2022	<i>Prototype(prototyping)</i>	Merancang <i>prototype</i> aplikasi Semarang <i>virtual tourism</i> yang dirancang dengan metode <i>prototype(prototyping)</i>	<i>Mobile</i>	<i>Prototype</i> aplikasi Semarang <i>Virtual Tourism</i> yang kompatibel dengan <i>mobile device</i> yang telah mendapat nilai yang baik pada <i>blackbox testing</i> dengan teknik <i>equivalence partitioning</i>
7	Perancangan UI/UX aplikasi pengolahan limbah anorganik	2023	<i>Design thinking</i>	Merancang <i>prototype</i> antarmuka dari aplikasi daur ulang sampah yang menggunakan pendekatan	<i>Mobile</i>	Prototipe UI/UX aplikasi daur ulang sampah yang mendapat nilai

	menggunakan metode <i>design thinking</i> [13]			dengan metode <i>design thinking</i>		<i>usability testing</i> yang baik sehingga terbukti dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mempermudah masyarakat dalam mendaur ulang sampah
8	Perancangan UI/UX aplikasi <i>crowdfunding</i> syariah untuk UMKM menggunakan metode <i>user centered design</i> [14]	2023	<i>User centered design</i>	Merancang sebuah aplikasi <i>crowdfunding</i> berbasis <i>website</i> yang mampu memberikan kemudahan pendanaan sehingga pelaku UMKM dapat memperoleh permodalan dengan mudah dan sekaligus berkontribusi terhadap pertumbuhan sektor keuangan syariah	<i>Website</i>	Rancangan UI/UX dari aplikasi <i>crowdfunding</i> berbasis <i>website</i> yang mendapat nilai yang baik pada 3 literasi pengujian nya sehingga membuktikan bahwa website ini dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik

9	Perancangan <i>design prototype</i> UI/UX aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode <i>design thinking</i> [15]	2023	<i>Design thinking</i>	Merancang aplikasi untuk memesan sebuah restoran sehingga reservasi dapat dilakukan dengan tingkat keefektifan yang jauh lebih tinggi	<i>Website</i>	<i>Design prototype</i> UI/UX aplikasi reservasi restoran yang memiliki nilai <i>usability testing</i> yang baik sebesar 81.6% sehingga membuktikan bahwa rancangan <i>prototype</i> ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna
10	Perancangan UI/UX untuk aplikasi Bank Jago menggunakan metode <i>user centered design</i> [16]	2023	<i>User centered design</i>	Membuat sebuah <i>prototype</i> fitur asuransi pada aplikasi <i>mobile</i> Bank Jago yang menggunakan pendekatan dengan metode <i>user centered design</i>	<i>Mobile</i>	<i>Prototype</i> kerja fitur <i>Last Wish</i> aplikasi Bank Jago yang sesuai dengan standar <i>usability</i> untuk interaksi komputer dan manusia
11	Perancangan Aplikasi Pendidikan Lingkungan Dan Budaya Jakarta	2021	<i>User centered design</i>	Merancang sebuah <i>prototype</i> aplikasi pembelajaran yang akan	<i>Multi Platform(web dan mobile)</i>	<i>Prototype</i> aplikasi pembelajaran yang akan memberikan

	Menggunakan UI dan UX Untuk Anak Usia 5-13 Tahun[17]			memberikan informasi tentang lingkungan dan budaya DKI Jakarta yang menggunakan pendekatan dengan metode <i>user center design</i> .		informasi tentang lingkungan dan budaya DKI Jakarta
12	Perancangan Ulang UI/UX Website Resmi Pemerintah Kabupaten Kediri untuk Meningkatkan Aksesibilitas dan Efisiensi[18]	2023	<i>Design thinking</i>	Merancang ulang UI/UX <i>website</i> Pemerintah Kabupaten Kediri agar terlihat lebih baik dan berkinerja lebih baik	<i>Website</i>	<i>Prototype website</i> Pemerintah Kabupaten Kediri yang baru
13	Perancangan Aplikasi Portal UI/UX Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)[19]	2023	<i>Design thinking</i>	Merancang sebuah <i>prototype</i> aplikasi absensi berbasis <i>mobile</i> yang berguna untuk menyederhanakan proses pelaksanaan kegiatan absensi	<i>Mobile</i>	<i>Prototype</i> aplikasi absensi berbasis <i>mobile</i> yang sudah sesuai dengan kaidah design thinking
14	Implementasi Design Thinking Pada Perancangan UI/UX	2023	<i>Design thinking</i>	Merancang <i>prototype</i> atau desain antarmuka sebuah aplikasi pemesanan jamu	<i>Mobile</i>	<i>Prototype</i> atau desain antarmuka sebuah aplikasi pemesanan

	Aplikasi Pemesanan Jamu Berbasis Mobile[20]			berbasis <i>mobile</i> dengan menggunakan pendekatan metode <i>design thinking</i>		jamu berbasis <i>mobile</i> dengan hasil pengujian yang bagus dan sudah memenuhi kebutuhan pengguna
15	Perancangan User Interface dan User Experience Pada Website Employee Benefit PasarPolis Menggunakan Metode Design Thinking[21]	2023	<i>Design thinking</i>	Merancang <i>prototype website employee benefit PasarPolis</i> dengan menggunakan metode <i>design thinking</i>	<i>website</i>	<i>Prototype website employee benefit PasarPolis</i> dengan hasil pengujian yang baik menggunakan <i>usability testing</i>
16	Analisis dan Perancangan Antarmuka <i>Website</i> Pendataan Umat Paroki Keuskupan Kupang Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i> (*)	2025	<i>User Centered Design</i>	Merancang <i>prototype</i> atau desain antarmuka aplikasi pendataan umat pada paroki keuskupan semarang berbasis <i>website</i> dengan menggunakan pendekatan metode <i>user centered design</i>	<i>website</i>	<i>Prototype</i> aplikasi pendataan umat pada paroki keuskupan semarang berbasis <i>website</i> yang mendapatkan hasil yang bagus dalam pengujian menggunakan <i>usability testing</i>

Keterangan : (*) Penelitian yang dilakukan

