

## Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Teori Musik Gitar Berbasis Android Dengan Metode *Design Thinking*

Muh Fadlan Risqullah Dwitama N<sup>a</sup>, Dolly Indra<sup>b</sup>, Mardiyah Hasnawi<sup>c</sup>

Universitas Muslim Indonesia, Makassar, Indonesia

<sup>a</sup>13020210131@umi.ac.id; <sup>b</sup>dolly.indra@umi.ac.id; <sup>c</sup>mardiyah.hasnawi@umi.ac.id

Received: 15-08-2025 | Revised: 20-10-2025 | Accepted: 10-11-2025 | Published: 29-12-2025

### Abstrak

Kemajuan teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap berbagai bidang, termasuk dalam proses pembelajaran musik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dari aplikasi pembelajaran teori musik gitar berbasis Android menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena mengutamakan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna melalui lima tahap utama: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Desain aplikasi ini dirancang untuk membantu pemula dalam memahami teori dasar gitar dengan tampilan antarmuka yang sederhana dan materi yang terstruktur. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* terhadap 10 responden. Hasilnya menunjukkan skor rata-rata sebesar 71, yang termasuk dalam kategori "Good" dan menunjukkan bahwa aplikasi dinilai cukup mudah digunakan serta efektif dalam mendukung proses belajar. Respons positif juga diberikan terhadap fitur-fitur seperti kuis interaktif, tampilan chord lagu, dan pengingat belajar. Penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan *Design Thinking* dapat menghasilkan desain aplikasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: *design thinking, UI/UX, aplikasi edukasi, teori gitar, SUS.*

### Pendahuluan

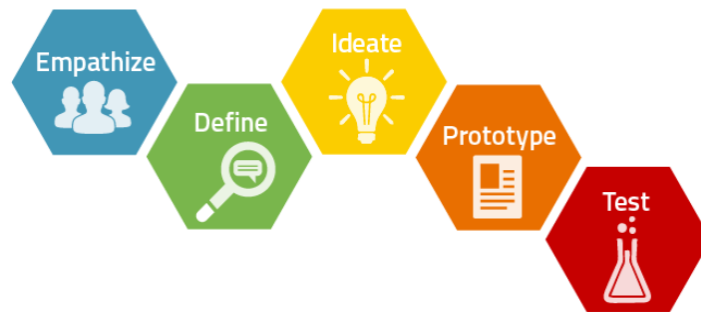
Gitar merupakan instrumen musik berbahan kayu yang dimainkan dengan cara dipetik. Suara yang dihasilkan berasal dari getaran dawai saat dipetik. Alat musik ini termasuk dalam kategori melodi karena mampu menghasilkan nada-nada seperti do, re, mi, fa, sol, la, dan si. Selain itu, gitar juga dikategorikan sebagai alat musik harmoni karena dapat membentuk akor atau kord[1]. Sebagian besar orang hanya mengenal akor gitar yang umum digunakan, seperti akor mayor. Akor mayor dan minor merupakan dasar yang wajib dipelajari oleh setiap gitaris pemula. Namun, banyak pemula yang masih kesulitan dalam membedakan kedua jenis akor tersebut[2].

Berdasarkan masalah diatas maka diperlukan sebuah aplikasi android untuk mempermudah pemula dalam mempelajari alat musik gitar dan Akor. Namun Dalam pengembangan sebuah aplikasi, salah satu aspek penting yang harus diperhatikan adalah perancangan antarmuka pengguna (UI). Hal ini dikarenakan UI memiliki peran besar dalam menentukan kemudahan pengguna dalam menjalankan aplikasi tersebut. *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* saling berkaitan, karena UI berfokus pada tampilan yang terlihat dalam pengoperasian, sedangkan UX berkaitan dengan pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan aplikasi. Oleh karena itu, kedua aspek ini perlu dirancang terlebih dahulu sebelum mengembangkan sebuah sistem aplikasi[3], [4].

Pada penelitian terkait bertujuan untuk membuat rancangan website UMKM Kirihiuci dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Penelitian ini menghasilkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan website UMKM Kirihiuci mampu memberikan kemudahan bagi para penggunanya[5]. Pada penelitian terkait yang ditulis oleh Winda Suci Lestari Nasution dan Patriot Nusa pada tahun 2021 bertujuan merancang sebuah prototipe desain UI/UX aplikasi pembelajaran berbasis web dengan menggunakan metode *design thinking*. Penelitian tersebut sukses membuahkan desain UI/UX yang berkualitas tinggi dengan *usability* yang bagus serta membuktikan bahwa *design thinking* merupakan metode yang manjur untuk pengembangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna[6]. Pada penelitian terkait lainnya bertujuan sebagai tahap untuk membangun aplikasi *Ourticle* berbasis android, yang akan dibuat oleh CV. Inovasi Karya Indonesia. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *Ourticle* dengan desain antarmuka (UI) yang minimalis serta pengalaman pengguna (UX) yang nyaman, sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut[7]. Berdasarkan diatas peneliti akan membuat sebuah UI/UX dari sebuah aplikasi pembelajaran teori musik gitar menggunakan metode *design thinking*. Tujuan dari penelitian ini yaitu menciptakan antarmuka aplikasi pembelajaran teori musik gitar yang ramah bagi pengguna.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan sebuah pendekatan yang digunakan oleh para desainer untuk menggali pemahaman mendalam terhadap pengguna, menyusun asumsi, dan secara berkelanjutan mengevaluasi ulang permasalahan guna menemukan berbagai solusi alternatif demi memperoleh hasil yang maksimal. Pendekatan ini merupakan metode penyelesaian masalah yang berpusat pada solusi dengan menekankan pengalaman pengguna melalui proses yang bersifat iteratif. Terdapat lima tahapan utama dalam *Design Thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. [8],[9], [10]. Gambar 1 menunjukkan gambar tahapan *design thinking*.



Gambar 1 *Design Thinking*[11]

### A. *Empathize*

Tahapan pertama dalam penerapan *design thinking* adalah *Empathize*, tujuannya adalah untuk mengeksplorasi masalah pengguna dan konteks masalah tersebut. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi melalui wawancara. Peneliti meminta pertanyaan yang terkait dengan tujuan penelitian [12].

### B. *Define*

*Define* merupakan proses untuk menganalisis dan memahami temuan yang diperoleh pada tahap *empathize*. Tahapan ini bertujuan untuk merumuskan pernyataan masalah atau mengidentifikasi kebutuhan utama dari pengguna [13].

### C. *Ideate*

Tahap ketiga adalah *Ideate* (Ide), yang merupakan proses peralihan dari perumusan masalah menuju tahap penyelesaian. Dalam proses ini, fokus utamanya adalah menghasilkan berbagai gagasan atau ide kreatif yang nantinya akan menjadi dasar dalam pembuatan rancangan prototipe yang akan dikembangkan. [14]

### D. *Prototype*

Pada tahap *prototyping*, penulis menyajikan hasil dari desain-desain yang telah dirancang untuk kemudian dilakukan pengujian terhadap sistemnya. Hal ini dilakukan sebelum diserahkan kepada pengguna. Dalam penulisan ini, prototipe dibuat menggunakan Figma. Penggunaan prototipe merupakan langkah krusial dalam proses perencanaan, karena dapat meminimalkan risiko terjadinya kesalahan atau ketidakpuasan di tahap selanjutnya. Melalui prototipe, peneliti dapat memperjelas serta menguji ide-ide yang telah dikembangkan sebelum memasuki tahap implementasi. [15]

### E. *Testing*

Di tahap ini, proses pengujian dilakukan dengan melibatkan sejumlah pengguna untuk menilai kualitas aplikasi berdasarkan perspektif mereka sebagai pengguna. Tahapan ini memiliki peranan penting karena memberikan kesempatan bagi pengembang untuk memperoleh umpan balik (feedback) yang dapat digunakan dalam mengevaluasi aplikasi atau produk yang telah dirancang dan diuji sebelumnya. Hal ini menjadi sangat signifikan, terutama dalam kasus perbaikan atau redesain aplikasi, karena pengguna yang telah mencoba versi sebelumnya dapat memberikan kesan dan masukan yang bermanfaat [16].

### F. *System usability scale(SUS)*

*System Usability Scale (SUS)* adalah sebuah kuesioner yang digunakan untuk menilai tingkat kebergunaan suatu sistem komputer berdasarkan persepsi subjektif dari pengguna [17], [18]. Setelah perhitungan menggunakan metode SUS dilakukan, hasilnya akan dikonversi menjadi skor yang dapat dijadikan acuan untuk menilai kelayakan suatu aplikasi [19]. Responden diminta memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan dalam kuesioner SUS menggunakan skala 1 hingga 5, yang mencerminkan tingkat persetujuan

mereka. Skor 5 menunjukkan bahwa responden sangat setuju, sedangkan skor 1 menunjukkan bahwa mereka sangat tidak setuju[20].

Berikut ini cara menghitung skor SUS:

- a. Untuk setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor dihitung dengan cara mengurangi nilai jawaban pengguna dengan angka 1. (*Skor pertanyaan = Jawaban pengguna - 1*)
- b. Untuk setiap pertanyaan bernomor genap, skor dihitung dengan mengurangi nilai jawaban dari angka 5. (*Skor pertanyaan = 5 - Jawaban pengguna*)
- c. Setelah semua skor dari 10 pertanyaan dijumlahkan, hasilnya dikalikan dengan 2,5. Ini akan menghasilkan skor SUS per responden.  
(*Total skor pertanyaan × 2,5 = Skor SUS responden*)
- d. Terakhir, untuk mendapatkan nilai rata-rata SUS, jumlahkan seluruh skor SUS dari semua responden, lalu bagi dengan jumlah responden yang berpartisipasi.  
(*Total seluruh skor SUS ÷ jumlah responden = Skor SUS rata-rata*[20]. Tabel 1 dibawah ini menunjukkan gambar dari interpreting SUS.

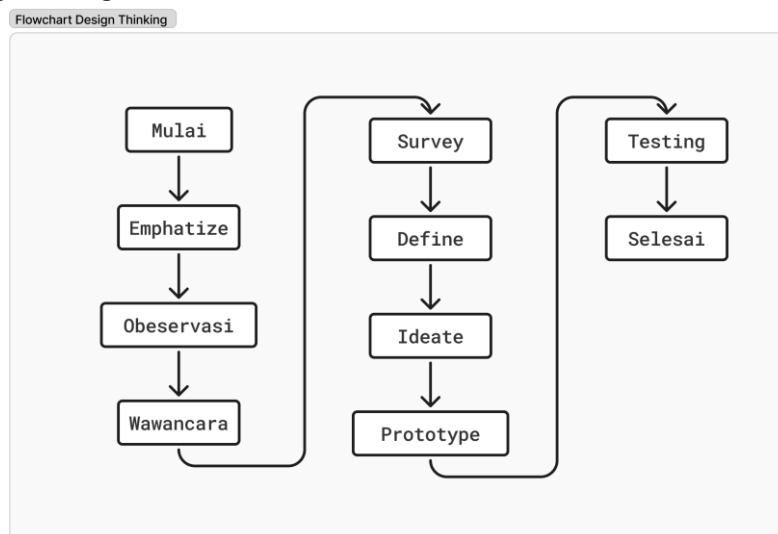
SUS Score	Grade	Adjective Rating
> 80.3	A	Excellent
68 – 80.3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
< 51	F	Awful

Tabel 1. Interpreting SUS

Pada tahap *Empatize*, *Define*, dan *Ideate* akan dikerjakan dibagian pemodelan. Sedangkan tahap *Prototype* dan *Testing* akan dikerjakan dibagian perancangan.

**Pemodelan**

Pemodelan dalam *Design Thinking* yaitu *Empathize*, *Define*, dan *Ideate*. Gambar 3 Menunjukkan flowchart dari tahapan *design thinking*.



Gambar 3. Flowchart Tahapan *Design Thinking*

### A. *Empathize*

Ini adalah langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dengan memahami masalah awal dan kebutuhan pengguna dengan cara:

#### a. Observasi

Peneliti melakukan observasi langsung terhadap pengguna tentang bagaimana pengguna mempelajari musik gitar.

#### b. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada Mohammad Fajar Agung, umur 23 tahun, seorang konten kreator gitar dengan menanyakan beberapa pertanyaan yang harus dipelajari oleh pemula untuk mempelajari alat musik gitar. Dan peneliti juga menanyakan tentang pengalaman bermain gitar. Wawancara dilakukan pada hari jum'at, tanggal 7 Februari 2025 di Kopitawa Jl. DR. Sam Ratulangi. Berikut pertanyaan yang ditanyakan oleh peneliti ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Pertanyaan wawancara

NO.	Pertanyaan
1.	Bagaimana pengalaman anda dalam mempelajari alat musik gitar ?
2.	Apa yang kurang pada media atau tempat anda belajar gitar sebelumnya?
3.	Apa hal penting yang harus dipelajari pada alat musik gitar bagi pemula?
4.	Apa fitur utama yang menurut anda penting dalam aplikasi pembelajaran teori musik gitar?
5.	Apakah penting pemula mempelajari teori musik gitar dan mengapa?
6.	Bagaimana menyampaikan teori alat musik gitar kepada pemula agar mudah dipahami?

#### c. Survey

Berdasarkan pada hasil dari wawancara bersama seorang ahli gitar. Peneliti melakukan survey dengan membagikan kuesioner terhadap 10 orang responden melalui google form. Tabel 3 menunjukkan pertanyaan survey yang diberikan kepada responden.

Tabel 3. Pertanyaan Survey

No	Pertanyaan
1.	Apakah anda tertarik memperdalam skill dalam bermain gitar?
2.	Apakah anda tertarik mempelajari tangga nada, progresi chord, family chord, urutan nada, dan rumus chord mayor dan minor?
3.	Apakah anda ingin belajar bermain gitar yang lebih interaktif?
4.	Apakah anda setuju dalam sistem pembelajaran alat musik gitar terdapat fitur yang menampilkan chord dari sebuah lagu?

### B. *Define*

Langkah selanjutnya peneliti merumuskan permasalahan yang spesifik berdasarkan hasil dari empati dengan menyusun pernyataan masalah. Berikut ini hasil dari wawancara yang ditunjukkan pada Tabel 4

Tabel 4. Jawaban Narasumber

No.	Pertanyaan
1.	Mohammad Fajar Agung, umur 23 tahun, seorang konten creator gitar pengalaman bermain gitar dimulai pada umur 13 tahun. Dikarenakan gitar merupakan sebuah media tempat pelampiasan emosi.
2.	Media pembelajaran gitar seperti youtube dan google pembelajarannya tidak terstruktur sebab content pembelajarannya acak dan hanya berupa

	tutorial tanpa menjelaskan sebab akibatnya. Sehingga pemula hanya mengikuti tutorial tanpa bisa menemukan cara bermain gitarnya sendiri. Dengan media yang terstruktur pemula dapat pemahaman lebih dalam.
3.	Tangga nada, progresi chord, family chord, urutan nada, rumus chord Mayor dan Minor.
4.	Fitur quiz, contohnya seperti progresi chordnya 251 di nada dasar D, apa saja chord selanjutnya?. Dan fitur menampilkan chord dari sebuah lagu lengkap dari nada yang diinginkan
5.	Pemula penting dalam memahami teori gitar, agar dapat bermain gitar dengan lebih kreatif tanpa berpatokan dengan suatu media.
6.	Sampaikan dengan bahasa yang ringan beserta dengan gambarnya.

Setelah hasil wawancara diatas, peneliti melakukan survey melalui google form dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Survey

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN PENGGUNA
1.	Apakah anda tertarik untuk memperdalam skill dalam bermain alat musik gitar?	<p>80% Ya, 20% Tidak</p>
2.	Apakah anda setuju dalam sistem pembelajaran alat musik gitar terdapat fitur yang menampilkan chord dari sebuah lagu?	<p>80% Ya, 20% Tidak</p>
3.	Apakah anda ingin belajar bermain gitar yang lebih interaktif?	<p>70% Ya, 30% Tidak</p>
4.	Apakah anda tertarik mempelajari tangga nada, progresi chord, family chord, urutan nada, dan rumus chord mayor dan minor?	<p>80% Ya, 20% Tidak</p>

C. *Ideate*

Setelah merumuskan permasalahan. Peneliti membuat solusi untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi. Lalu melakukan brainstorming untuk menghasilkan ide fitur-fitur aplikasi. Berdasarkan hasil dari wawancara dan survey yang dilakukan oleh peneliti. Sebagian besar pengguna setuju dengan usulan yang diberikan oleh ahli gitar. Tabel 6 berikut ini merupakan ide-ide hasil brainstorming

Tabel 6. Ide Brainstorming

No	Ide Brainstorming
1	Modul pembelajaran dibuat secara berurutan
2	Quiz interaktif
3	Chord finder
4	Menggunakan bahasa yang sederhana
5	Menggunakan visual yang sederhana
6	Adanya backing track agar membuat pengalaman bermain gitar tidak membosankan.
7	Reminder belajar/notifikasi belajar

**Perancangan**

Perancangan pada *Design Thinking* adalah *Prototype*. Perancangan ini digunakan menggunakan:

Perangkat keras : Laptop Asus Vivobook, Intel gen 12 core i7, RAM 8GB.

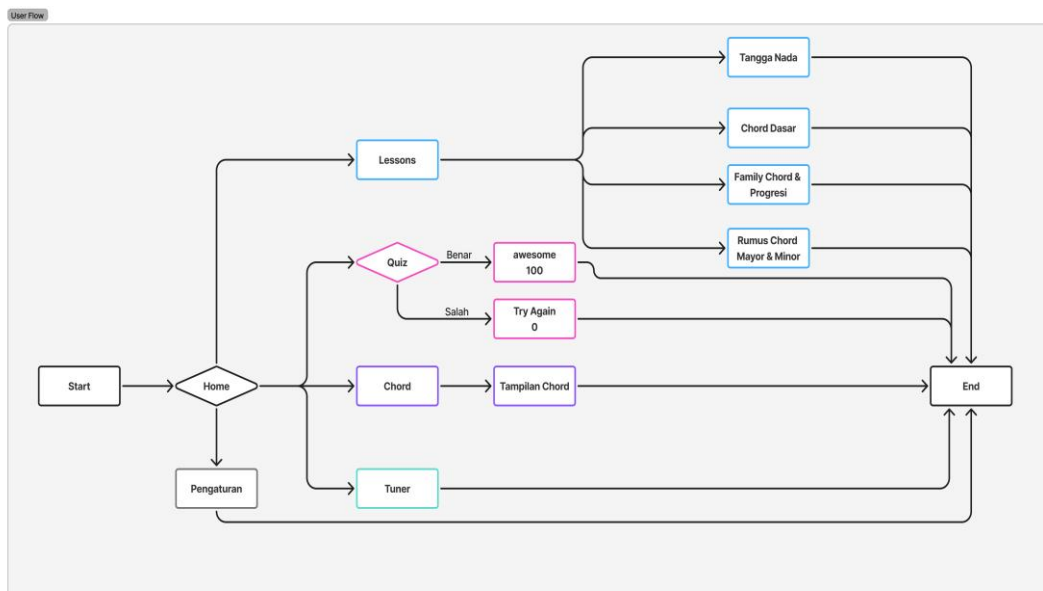
Perangkat Lunak : Figma dan Google Form.

*A. Prototype*

Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran nyata tentang bagaimana aplikasi akan terlihat dan berfungsi. Dalam proses ini, terdapat beberapa langkah utama yang dilakukan, yaitu pembuatan *user flow*, *wireframe (low fidelity)*, dan *mockup (high fidelity)*. Setiap langkah ini berperan penting untuk menguji kelayakan desain sebelum masuk ke tahap pengujian oleh pengguna.

*a. User Flow*

*User flow* menggambarkan alur interaksi pengguna dari satu halaman ke halaman lain dalam aplikasi. Hal ini membantu memastikan bahwa navigasi aplikasi berjalan logis dan efisien. Gambar 7 merupakan *user flow* dari aplikasi pembelajaran teori musik gitar.



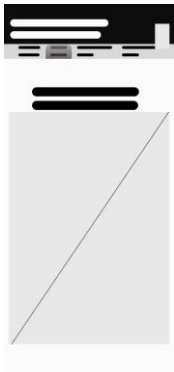






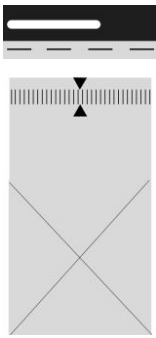
Gambar 8. *User Flow*

*b. Wireframe (low fidelity)*

*Wireframe* adalah sketsa sederhana dari antarmuka aplikasi yang menunjukkan penempatan elemen-elemen dasar seperti tombol, teks, menu, dan gambar. Tujuan dari *wireframe* adalah untuk menyusun kerangka dasar aplikasi sebelum desain visual diterapkan.

Tabel 7. Bagian-Bagian Wareframe

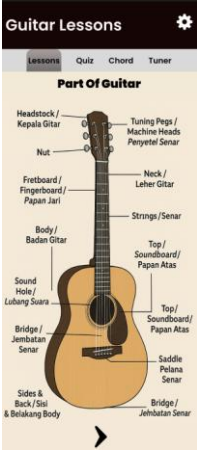

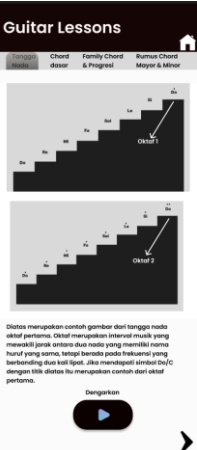

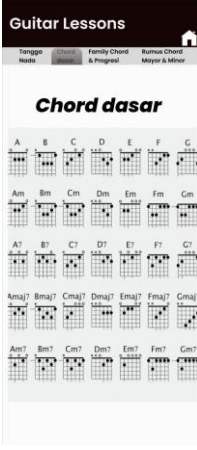

1.	Halaman Lessons & Pengaturan	bagian-bagian gitar dan pengaturan	
2.	Halaman Tangga nada	tangga nada beserta penjelasannya dan button untuk mendengarkan tangga nada.	
3.	Halaman Chord dasar	berisi bentuk chord dasar dan penjelasannya.	
4.	Halaman Family chord & Progresi	berisi penjelasan tentang family chord dan progresinya.	



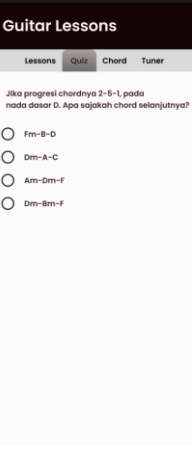


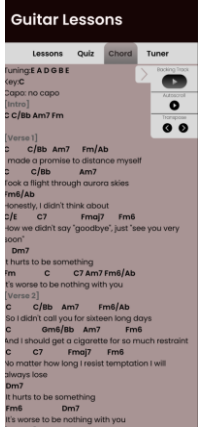
<p>5.</p>	<p>Halaman Rumus chord mayor dan minor</p>	<p>berisi penjelasan tentang rumus pembentuk dari sebuah chord.</p>	
<p>6.</p>	<p>Halaman Quiz</p>	<p>format pilihan ganda &amp; Penilaian Quiz</p>	
<p>7.</p>	<p>Halaman Chord</p>	<p>chord dari lagu-lagu populer dan menu searching chord dari sebuah lagu.</p>	
<p>8.</p>	<p>Halaman Tuner</p>	<p>alat menyetem senar gitar yang interaktif.</p>	

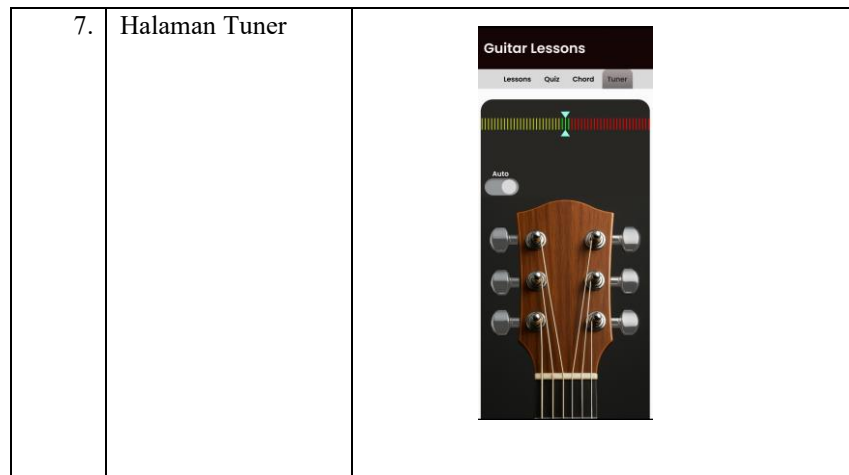
c. *Mockup (high fidelity)*

*Mockup* merupakan versi akhir dari tampilan antarmuka dengan desain visual penuh, termasuk warna, ikon, tipografi, dan elemen interaktif. *Mockup* menunjukkan bagaimana aplikasi akan terlihat saat digunakan oleh pengguna. Berikut ini adalah gambar-gambar mockup dari aplikasi pembelajaran teori musik gitar.

Tabel 8. Mockup

<p>1. Halaman Home &amp; Pengaturan</p>		
<p>2. Halaman Tangga Nada</p>		
<p>3. Halaman Chord Dasar dan Halaman Rumus Chord Mayor &amp; Minor</p>		

<p>4. Halaman Family Chord &amp; Progresi</p>		
<p>5. Halaman Quiz</p>		
<p>6. Halaman Chord</p>		



B. *Testing*

Proses pengujian dilakukan dengan cara membagikan link prototipe beserta kuesioner SUS melalui Google Form yang disebarakan lewat platform WhatsApp. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan (usability) serta kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan prototipe berdasarkan pengalaman mereka.

Metode System Usability Scale (SUS) dipilih karena mampu memberikan penilaian kuantitatif terhadap persepsi pengguna terhadap desain prototipe yang diuji. SUS terdiri dari 10 butir pernyataan yang dijawab menggunakan skala Likert 1 hingga 5, mulai dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju.

SUS menguji berbagai aspek penting dalam desain antarmuka dan pengalaman pengguna, di antaranya:

- Kemudahan dalam menggunakan antarmuka
- Tingkat kompleksitas dan kesederhanaan fitur
- Konsistensi tampilan serta kejelasan elemen yang tersedia
- Rasa percaya diri pengguna saat menggunakan aplikasi
- Efektivitas dan efisiensi navigasi
- Tingkat kenyamanan saat digunakan dalam jangka waktu tertentu

Melalui pengukuran aspek-aspek tersebut, metode SUS mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai seberapa optimal desain UI/UX dalam memenuhi kebutuhan serta ekspektasi pengguna. Tabel 9 berikut ini merupakan pernyataan SUS.

Tabel 9. Pernyataan SUS

No.	Pernyataan
1.	Saya merasa mudah memahami alur penggunaan prototipe ini.
2.	Saya merasa butuh bantuan untuk bisa mengikuti prototipe ini dengan baik.
3.	Fitur dan tampilan di prototipe ini cukup jelas dan mudah dipahami.
4.	Saya merasa prototipe ini agak membingungkan saat saya coba menjelajahnya.
5.	Saya percaya diri bisa menggunakan aplikasi ini jika prototipe ini dikembangkan lebih lanjut.
6.	Saya merasa perlu waktu lebih lama untuk mengerti alur dari prototipe ini.
7.	Prototipe ini menunjukkan struktur dan desain yang terorganisir dengan baik.
8.	Ada beberapa bagian dalam prototipe yang terasa tidak konsisten atau kurang jelas.
9.	Saya pikir kebanyakan orang akan cepat mengerti cara menggunakan aplikasi dari prototipe ini.
10.	Saya merasa prototipe ini terlalu rumit atau melelahkan untuk digunakan dalam waktu lama.

Target dari pengujian ini berkategori pemula dalam bermain alat musik gitar terdiri dari 10 responden. Hasil dari pengisian kuesioner SUS oleh responden kemudian diolah untuk mendapatkan skor akhir, yang menggambarkan tingkat kelayakan desain UI/UX aplikasi. Tabel 10 dibawah ini menunjukkan hasil dari perhitungan *SUS*.

Tabel 10. *SUS Score*.

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	SUS Score
R1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	55
R2	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	87,5
R3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	4	60
R4	3	2	3	1	3	3	3	3	3	1	62,5
R5	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	90
R6	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	92,5
R7	3	4	4	4	4	3	2	3	3	4	85
R8	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	67,5
R9	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	80
R10	3	3	4	3	3	3	2	3	2	4	30
<b>Rata-Rata</b>											71

Berdasarkan hasil pengolahan data dari 10 responden, diperoleh total rata-rata skor SUS yaitu 71. Skor ini termasuk dalam kategori *Good* (B) menurut interpretasi standar *SUS*. Hal ini menunjukkan bahwa desain UI/UX aplikasi pembelajaran teori musik gitar dinilai sudah sangat baik dan mudah digunakan oleh mayoritas pengguna.

## Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi pembelajaran teori musik gitar berbasis Android dengan pendekatan *Design Thinking*. Proses perancangannya didasarkan pada data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan survei. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur-fitur seperti modul pembelajaran yang tersusun rapi, kuis interaktif, serta chord finder. Pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* menghasilkan skor rata-rata sebesar 71, yang mengindikasikan bahwa aplikasi ini cukup mudah digunakan dan efektif dalam membantu pemula mempelajari teori musik gitar.

## Daftar Pustaka

- [1] R. Saputra, D. Ahmadi, R. Prastiyo, R. Hermawan, A. Maulana, and P. Studi, "Aplikasi Media Pembelajaran Alat Musik Gitar Berbasis Android Menggunakan Metode SDLC," Jakarta Timur, Jul. 2022. [Online]. Available: <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/co-science>
- [2] J. Saint, M. Lalela, and Y. Rokhayati, "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Akor Dasar Gitar," Batam, Apr. 2020.
- [3] Fikir Anugrah Esa, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada Aplikasi Pengajaran Kaizen (Studi Kasus: PT Yamaha Indonesia)," Yogyakarta, Aug. 2023.
- [4] K. T. Mukti, R. E. Febrita, and I. W. Suardinata, "Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 3, pp. 495–403, Jul. 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i3.1375.
- [5] S. Soedewi, A. Mustikawan, and W. Swasty, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci," Apr. 2022.
- [6] W. S. L. Nasution and P. Nusa, "UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method," *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, vol. 1, no. 1, pp. 18–27, Aug. 2021, doi: 10.35877/jetech532.

- [7] B. Setiawan and T. Triase, "Implementasi Desain UI/UX Aplikasi Ourticle ke Dalam Aplikasi Berbasis Android," *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, vol. 2, no. 3, pp. 805–818, Feb. 2023, doi: 10.54443/sibatik.v2i3.665.
- [8] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," Cirebon, Dec. 2021.
- [9] F. Baraka *et al.*, "Penggunaan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Interface User : Literature Review The Use Of Design Thinking Methods In User Interface Design: A Literature Review," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer*, vol. 1, no. 1, pp. 97–105, Dec. 2024.
- [10] M. T. Sugianto, H. Herman, and S. R. Jabir, "Perancangan UI/UX Aplikasi Top Up Game ChillnFun Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *LINIER: Literatur Informatika dan Komputer*, vol. 2, no. 3, pp. 447–458, Oct. 2025, doi: 10.33096/linier.v2i3.3154.
- [11] S. P. Gautama, S. Fajarwati, and A. Hamdi, "UI/UX Design on Prototype Attendance Using the Design Thinking Method," Apr. 2023. [Online]. Available: <https://journal.educollabs.org/index.php/jmtt/>
- [12] M. F. Nadillah *et al.*, "Perancangan UI/UX Aplikasi Daur Ulang Sampah Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," Karawang, Jun. 2024.
- [13] I. K. Wardani, P. Utomo, A. Budiman, and D. N. Amadi, "Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android," *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, vol. 4, no. 2, May 2023, doi: 10.51519/journalcisa.v4i2.399.
- [14] B. Razak, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Komunitas Penghobi Batu Mulia Nusantara," *Ekono Insentif*, vol. 14, no. 2, pp. 129–140, Nov. 2020, doi: 10.36787/jei.v14i2.402.
- [15] R. Agama, A. Achmad Khan, R. Alsauqi, M. Darwis, and W. Trisari, "Perancangan UI/UX Aplikasi Tanify Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, vol. 7, no. 1, pp. 273–285, 2024.
- [16] I. Darmawan, M. Saiful Anwar, A. Rahmatulloh, and H. Sulastri, "International Journal on Informatics Visualization journal homepage : [www.joiv.org/index.php/joiv](http://www.joiv.org/index.php/joiv) International Journal on Informatics Visualization Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems," Bandung, Jun. 2022. [Online]. Available: [www.joiv.org/index.php/joiv](http://www.joiv.org/index.php/joiv)
- [17] E. Kurniawan, A. Nata, and S. Royal, "Penerapan System Usability Scale (SUS) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi di STMIK Royal," Feb. 2022. [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- [18] M. N. Ashiddiq, "Perancangan UI/UX Learning Management System (LMS) Aplikasi Mobile EDU-Learn Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 1, Jan. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3693.
- [19] M. Satria Putra Trinanda and M. Hasnawi, "Penggunaan Metodologi SCRUM Dengan Pendekatan Goal-Oriented Requirement Engineering Dalam Pengembang Sistem Informasi Kesehatan The Use Of SCRUM Methodology With Goal-Oriented Requirement Engineering Approach in Health Information System Development," Makassar, 2024.
- [20] D. P. Kesuma, "Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ," Palembang, Sep. 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>