

Rancangan UI/UX Layanan Wisata Kota Kaimana Berbasis Mobile Menggunakan Figma Dengan Metode Design Thinking

Muhammad Syahrial^a, Harlinda L^b, Sitti Rahmah Jabir^c

Universitas Muslim Indonesia, Makassar, Indonesia

^a13020200133@umi.ac.id; ^bHarlinda@umi.ac.id; ^cRahmahjabir@umi.ac.id

Received: 04-02-2025 | Revised: 01-02-2026 | Accepted: 18-02-2026 | Published: 29-03-2026

Abstrak

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam sektor pariwisata. Aplikasi berbasis *User Interface/User Experience (UI/UX)* memegang peranan penting dalam meningkatkan kepuasan wisatawan, terutama dalam mempermudah dan mengefisienkan perencanaan perjalanan. Kabupaten Kaimana di Papua Barat, dengan potensi wisata Teluk Triton, menjadi fokus penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk membantu wisatawan menjelajahi berbagai objek wisata di Kaimana dengan lebih mudah. Metode *Design Thinking* digunakan dalam penelitian ini, dengan pengumpulan data melalui kuesioner daring. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *learnability*, *effectiveness*, dan *attitude* mendapatkan nilai rata-rata 80,44%, yang tergolong sangat baik dan layak. Dapat disimpulkan bahwa prototipe layanan wisata berbasis aplikasi *mobile* untuk kota Kaimana diterima dengan baik oleh 80% dari 50 responden dan layak untuk dikembangkan menjadi aplikasi layanan wisata yang sebenarnya. Tampilan rancangan aplikasi ini pun dinilai layak dan dapat memudahkan wisatawan yang berkunjung ke Kaimana.

Kata kunci: *UI/UX, Figma, Desain Thinking, Wisata, Kaimana*

Pendahuluan

Perjalanan wisata merupakan serangkaian aktivitas yang dapat dilakukan berulang kali atau berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain. Kegiatan ini memberikan pengalaman yang menyeluruh bagi para pelakunya. [1]. Indonesia, dengan kekayaan alamnya yang melimpah, menawarkan berbagai destinasi wisata yang menarik bagi banyak orang [2]. Pariwisata berkelanjutan atau sering disebut dengan *sustainable tourism* mengacu pada jenis pariwisata yang berdampak langsung dalam segi lingkungan, masyarakat, dan ekonomi [3]. Salah satu wilayah yang memiliki potensi wisata adalah Kabupaten Kaimana di Papua Barat, dengan Teluk Triton sebagai salah satu daya tarik utamanya .

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki banyak keindahan alam dan destinasi wisata yang dapat dikunjungi oleh banyak orang [2]. Pariwisata berkelanjutan atau sering disebut dengan *sustainable tourism* mengacu pada jenis pariwisata yang berdampak langsung dalam segi lingkungan, masyarakat, dan ekonomi [3], [4]. Kabupaten Kaimana adalah salah satu Kabupaten di Provinsi Papua Barat yang memiliki obyek wisata. Salah satunya Teluk Triton yang terletak di Kabupaten Kaimana Provinsi Papua Barat [5].

Teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat cepat, terutama di bidang sistem informasi dan aplikasi. Hal ini membawa dampak besar, dengan banyaknya sistem dan aplikasi baru yang membantu manusia menyelesaikan pekerjaan sehari-hari [6]. Sektor pariwisata mengalami transformasi besar berkat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Aplikasi berbasis *User Interface/User Experience (UI/UX)* yang baik memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman yang memuaskan bagi wisatawan, terutama dalam hal perencanaan perjalanan yang mudah dan efisien [7]. *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* merupakan perkembangan teknologi yang memanfaatkan media digital dan internet untuk merancang produk yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah dan nyaman digunakan, sehingga memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna [8], [9], [10].

Figma merupakan *tools* desain yang banyak digunakan untuk membuat tampilan antarmuka, baik untuk aplikasi *mobile*, *website*, *desktop*, maupun *platform* lainnya. Kalangan yang sering memanfaatkan Figma antara lain *designer UI/UX*, *web designer*, serta profesi terkait lainnya [11]. Figma adalah perangkat lunak desain yang dapat diakses secara daring dari berbagai lokasi dan perangkat, baik desktop (*Windows* atau *macOS*) maupun melalui internet. Beberapa kelebihan Figma yang menonjol adalah kecepatan dalam pembuatan

prototipe dan *mock-up* desain, serta kemudahan kolaborasi antar anggota tim dalam perancangan prototipe [12].

Design thinking merupakan metode inovasi yang berpusat pada manusia dan menggunakan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah [13]. Prosesnya melibatkan pemahaman yang mendalam tentang pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan ulang masalah untuk menemukan solusi alternatif yang inovatif. *Design thinking* mengintegrasikan kebutuhan manusia, kemungkinan teknis, dan persyaratan bisnis melalui penggunaan alat desain [14]. *Design thinking*, yang terdiri dari lima tahapan, telah dikembangkan oleh Institut Desain Hasso Plattner di Stanford. Tahapan-tahapan ini telah menjadi panduan penting bagi organisasi yang ingin mendorong inovasi [15]. Popularitas aplikasi berbasis *mobile* kian meningkat, kemudahan akses internet melalui perangkat seluler telah merevolusi penggunaan layanan daring, yang sebelumnya didominasi oleh komputer pribadi [16].

Penelitian terdahulu berjudul "Rancangan *UI/UX* Aplikasi *Analytics* pada Toko Online Wao *Sneakers* Menggunakan Figma Berbasis *Mobile*," menghasilkan prototipe yang mendapatkan respon positif dari narasumber. Mereka tertarik untuk menggunakan rancangan tersebut. Meskipun demikian, pengembangan lebih lanjut masih diperlukan, terutama dalam penambahan fitur dan peningkatan informasi, tampilan, serta kenyamanan penggunaan aplikasi *analytics* ini [17].

Penelitian dengan judul "Perancangan *User Interface* dan *User Experience* Situs Web Aplikasi *Traveling* "ANGLO" dengan Metode *Design Thinking*" menghasilkan prototipe yang telah diuji fungsionalitasnya kepada lima pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe website aplikasi *traveling* ANGLO berjalan sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna (*user*) [18].

Penelitian terdahulu dengan judul "Aplikasi Pemandu Wisata Kota Makassar Menggunakan *Augmented Reality* dengan Metode *Location Based Service (LBS)* berbasis Android". Penelitian ini menghasilkan aplikasi pemandu wisata Kota Makassar berbasis Android yang memanfaatkan *Augmented Reality (AR)* dan *Location Based Services (LBS)*. Aplikasi ini bertujuan memudahkan wisatawan, baik lokal maupun mancanegara, dalam memperoleh informasi tentang objek-objek wisata di sekitar mereka. Hasil pengujian menunjukkan bahwa 90% responden memberikan respon positif, dengan rincian 50% setuju dan 40% sangat setuju dengan keberadaan aplikasi ini [19].

Berdasarkan penelitian terdahulu peneliti termotivasi melakukan penelitian lebih lanjut karena di kota Kaimana belum terdapat fasilitas aplikasi wisata sehingga diharapkan para wisatawan asing maupun pendatang lokal dapat memudahkan akses untuk mengunjungi beberapa tempat wisata di kota Kaimana melalui rancangan *UI/UX*. Dari alasan tersebut peneliti mengambil judul "Rancangan *UI/UX* Aplikasi layanan wisata kota Kaimana menggunakan figma".

Metode

A. Teknik Pengumpulan Data

1. Pengumpulan Data Kuesioner

Pengumpulan data kuesioner adalah dengan membuat form, identitas, dan pertanyaan untuk dibagikan kepada narasumber kemudian mengumpulkan jawaban dari responden.

2. Contoh Pertanyaan Kuesioner

- Apakah tampilan interface aplikasi SEKA (Senja Kaimana) mudah dikenali?
- Apakah palet warna pada tampilan nyaman dilihat?
- Apakah pertama kali melihat prototipe ini anda memahami tujuan aplikasi?

3. Manfaat dari kuesioner

Kuesioner ini diharapkan dapat memberi feedback dari responden untuk meningkatkan rancangan prototipe agar terciptanya desain yang lebih menarik dan mudah untuk digunakan kepada Masyarakat.

B. Konversi Jawaban ke Skala 1–100%

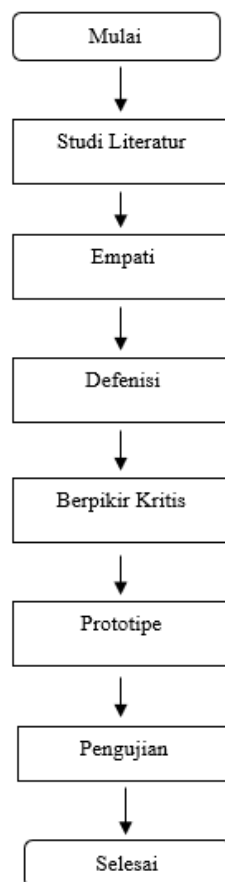
$$\text{Skor Persentase} = \frac{\text{Nilai}-1}{50} \times 100 \quad (1)$$

Keterangan :

Skor <i>Persentase</i>	= adalah skor <i>likert</i> dari 1 sampai 5
Nilai -1	= nilai yang didapat pada skor <i>persentase</i> lalu dikurangi dengan 1
50	= jumlah keseluruhan total responden
100	= adalah nilai dari skala 1 sampai 5 di konversikan menjadi 1-100%

Perancangan

Tahapan perancangan sistem ini terdapat Langkah-langkah pengembangan dengan menggunakan metode Design Thinking. Rancangan penelitian ini tersusun secara sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan rancangan penelitian yang akurat. Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang diterapkan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Tahapan penelitian

A. *Literature review*

Di tahapan ini, peneliti melakukan kajian Pustaka tentang yang berkaitan dengan tahapan rancangan *UI/UX* dari literatur *electronic book*, jurnal ilmiah dan artikel-artikel yang terkait.

B. *Emphatize* (Empati)

Dalam tahapan ini bagaimana proses mengambil data melalui *feedback* untuk bertujuan dapat memahami kebutuhan dan prespektif pengguna [20].

C. *Define* (Defenisi)

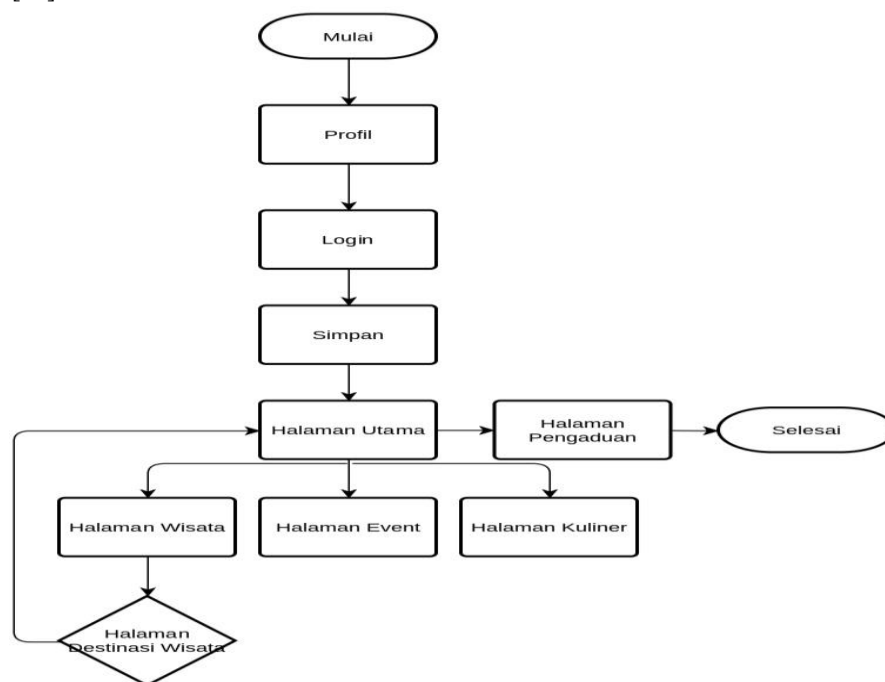
Proses tahapan *define* berupa merumuskan permasalahan dan dilakukan analisis masalah yang terfokus kepada pengguna contoh permasalahan [21].

1. Para responden merasa fitur dalam rancangan *UI/UX* wisata Kaimana tampilannya terlihat sulit untuk digunakan
 2. Beberapa objek wisata Kaimana dalam rancangan aplikasi jangkauannya masih terbatas
- D. *Ideate* (Berpikir Kritis)
- Setelah di lakukan analisis permasalahan terhadap tahapan definisi maka peneliti melakukan solusi sebagai berikut
1. Pada fitur rancangan *UI/UX* tampilan wisata Kaimana akan dibuat lebih *simple* dan nyaman agar para pengguna dapat dengan mudah mengakses aplikasi.
 2. Pada objek wisata yang masih terbatas , peneliti akan menambahkan rekomendasi objek wisata di Kaimana.
- E. *Prototype* (Prortipe)
- Tahap prototipe adalah pembuatan model atau simulasi awal dari suatu rancangan [22]. Tujuannya adalah untuk menguji dan memvalidasi ide sebelum produk akhir dibuat. Prototipe dapat berupa tampilan sederhana, antarmuka pengguna, atau model digital interaktif yang menyerupai produk akhir. Proses ini penting untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna, menyempurnakan konsep rancangan *UI/UX*, dan memastikan bahwa produk akhir memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif.
- F. *Test* (Pengujian)
- Test merupakan mengujicobakan prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik terkait solusi yang dibuat [23]. setelah membuat *prototype*, peneliti memeriksa apakah solusi yang peneliti berikan benar-benar menjawab kebutuhan pengguna.

Pemodelan

A. *Flowchart* sistem

Flowchart merupakan diagram visual yang memetakan prosedur dalam suatu program yang ingin diciptakan [24].

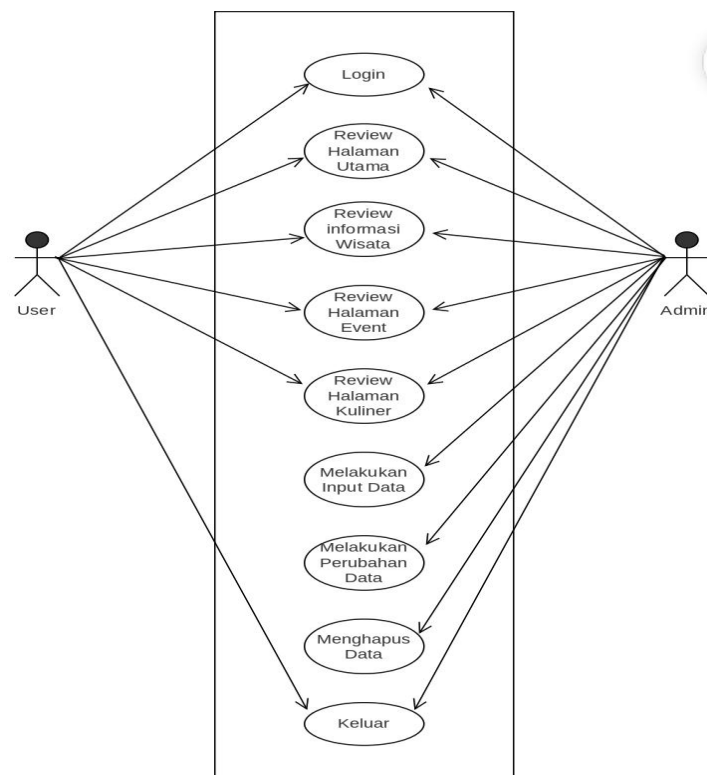


Gambar 2. *Flowchart* layanan wisata Kaimana

Gambar 2 merupakan langkah-langkah yang dapat pengguna lakukan dimulai dari melihat halaman utama dan memilih informasi seputar objek wisata hingga melakukan pengisian kritik dan saran pada kolom pengaduan.

B. *Unified Modeling Language (UML)*

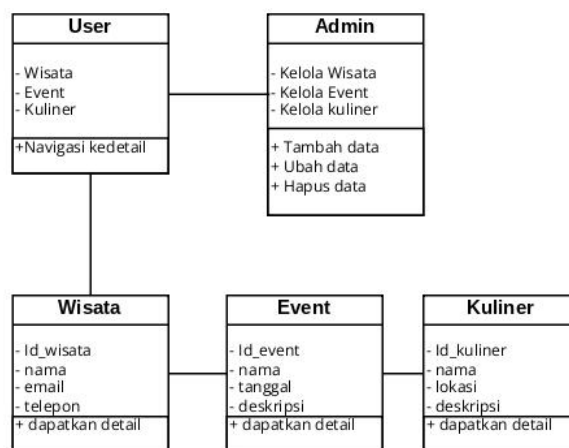
1. *Use Case Diagram* Sistem Baru



Gambar 3. Use case diagram user

Gambar 3 merupakan alur sistem rancangan UI/UX aplikasi layanan wisata kota kaimana yang dimana user dapat membuka aplikasi mulai dari login hingga keluar aplikasi dan admin dapat juga melakukan penginputan data dan mengelola data pada aplikasi tersebut.

2. Class Diagram

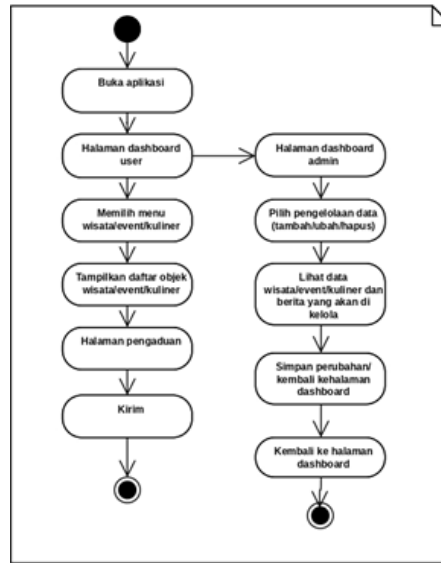


Gambar 4. Class diagram system

Class diagram merupakan layanan aplikasi wisata kota kaimana berfungsi untuk mewakili informasi layanan dan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna seperti melakukan login, mencari objek wisata event, kuliner dan admin dapat mengakses serta mengelola fitur yang ada di dalam aplikasi.

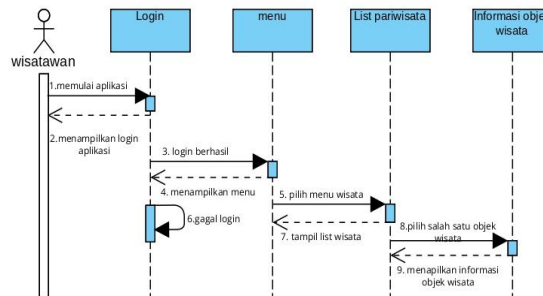
3. Activity diagram

Activity Diagram merupakan diagram yang berperan untuk mendeskripsikan suatu proses sistem yang menunjukkan alur kegiatan secara berurutan seperti pada gambar diatas yang merupakan alur dalam rancangan *UI/UX* sistem aplikasi layanan informasi wisata pada kota Kaimana.



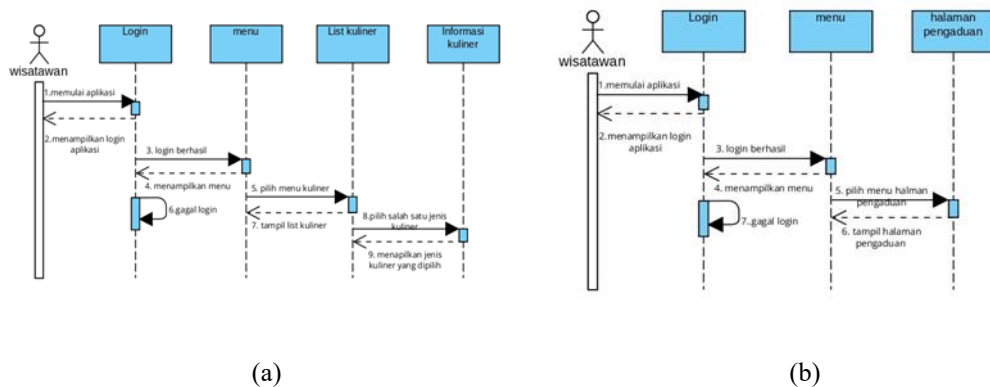
Gambar 5. *Activity diagram* sistem

4. *Sequence diagram*



Gambar 6. *Sequence diagram* informasi wisata

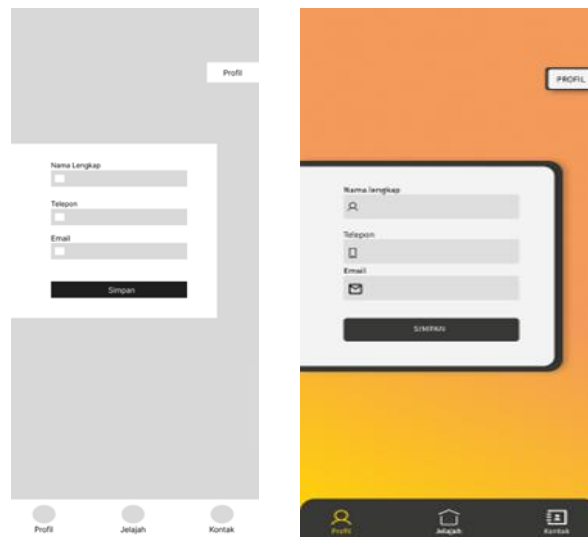
Gambar 6 menjelaskan tentang alur sistem dari informasi wisata yang dapat wisatawan atau user melakukan login kemudian masuk ke dalam menu utama. *User* memilih menu "Informasi Wisata" untuk melihat daftar lengkap objek wisata yang tersedia. Setelah memilih salah satu objek wisata dari daftar tersebut, rincian informasi mengenai tempat wisata yang dipilih akan ditampilkan.



Gambar 7. (a) *sequence diagram* informasi kuliner, (b) *sequence diagram* halaman pengaduan

Pada Gambar 7 (a) dan (b) merupakan skenario dari sistem informasi kuliner dan halaman pengaduan dimana *user* dapat melakukan *login* dan masuk ke dalam menu utama. Pada gambar diatas masing mempunyai tujuan yang berbeda apabila *user* ingin melihat *list* kuliner maka *user* dapat memilih menu *list* kuliner yang ingin dipilih, sedangkan halaman pengaduan bertujuan agar *user* dapat memberikan masukan dan saran.

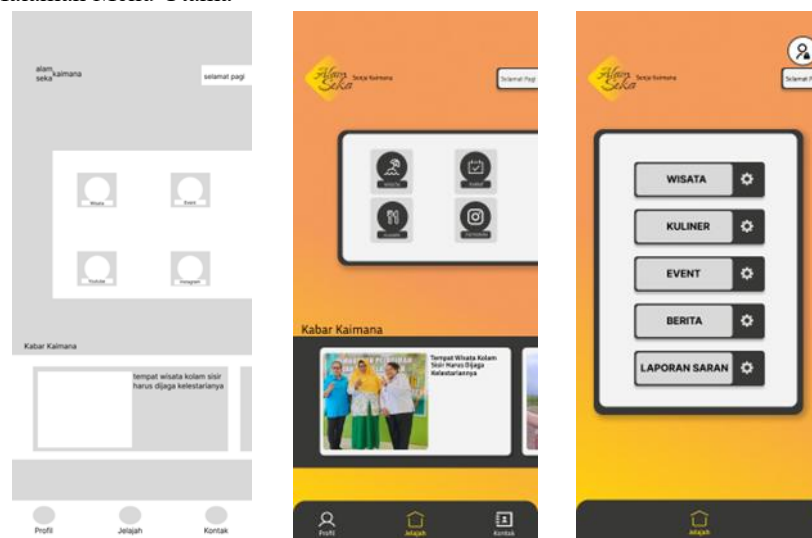
- C. Proses Merancang *UI/UX* Aplikasi SEKA Dirancang Menggunakan *Software Editing* Dari Figma
 - Perancangan *UI/UX* aplikasi SEKA menggunakan Figma, melalui tahapan desain *Lo-fi* dan *Hi-fi*. Proses ini mencakup desain antarmuka mulai dari halaman login hingga halaman pengaduan.
 - a. Tampilan Halaman *Login*



Gambar 9. Tampilan halaman *login*

Pada rancangan desain diatas adalah rancangan halaman profil terdapat fitur kolom nama, telepon dan *email* di dalam rancangan desain ini berguna untuk menyimpan informasi pengguna.

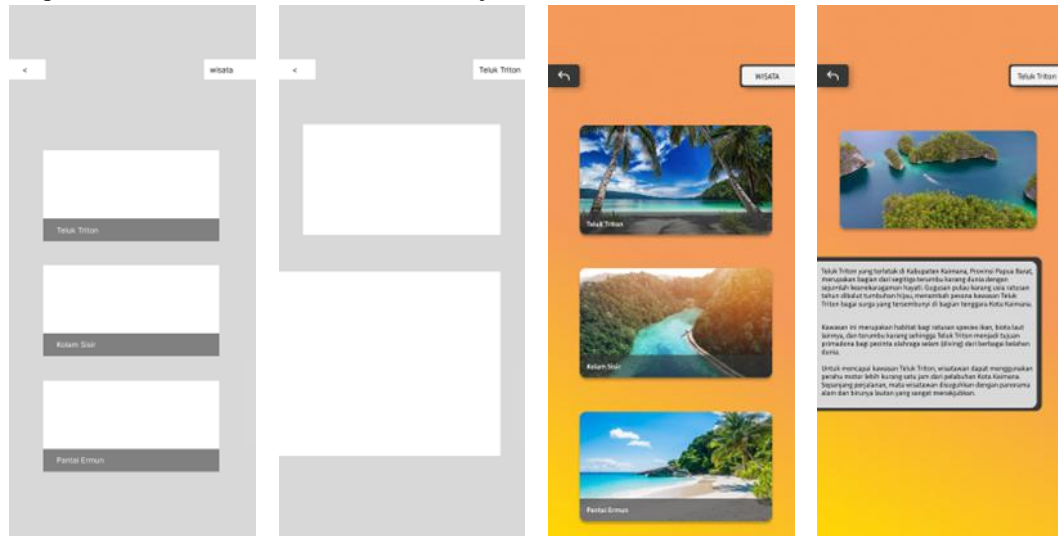
- b. Tampilan Halaman Menu Utama



Gambar 10. Tampilan halaman utama *user* dan admin

Pada rancangan desain di atas yaitu rancangan halaman utama dimana rancangan ini terdapat logo dan fitur pilihan berupa wisata, *event*, kuliner, dan Instagram. terdapat navigasi bar dengan tiga fitur elemen yaitu profil, jelajah dan kontak dan kemudian ada fitur informasi berita yang ada di seputar Kaimana sementara pada halaman admin terdapat fitur untuk mengubah menghapus dan *update* konten yang ada dalam aplikasi SEKA.

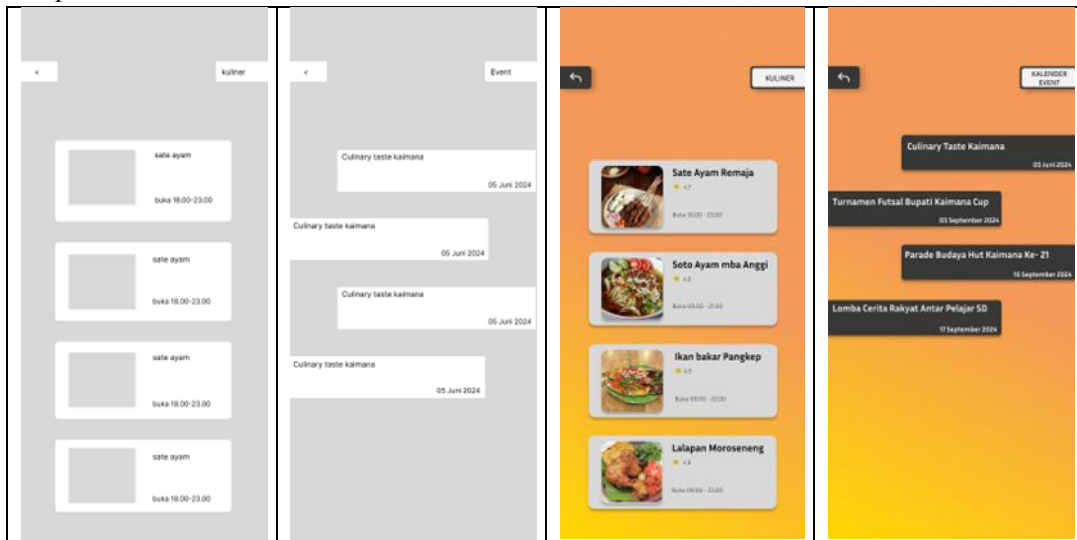
c. Tampilan Wisata Dan Halaman Informasi Objek Wisata



Gambar 11. Halaman wisata dan beserta objeknya

Gambar 11 merupakan fitur halaman wisata yang menampilkan gambaran pilihan tempat wisata agar pengguna dapat dengan mudah mengetahui apa saja objek wisata yang ada di kaimana dan tampilan desain halaman informasi wisata. Halaman ini akan memberikan informasi seputar objek wisata yang tersedia agar dapat memudahkan pengguna untuk mengetahui objek wisata yang akan dituju.

d. Tampilan Kuliner Dan Event

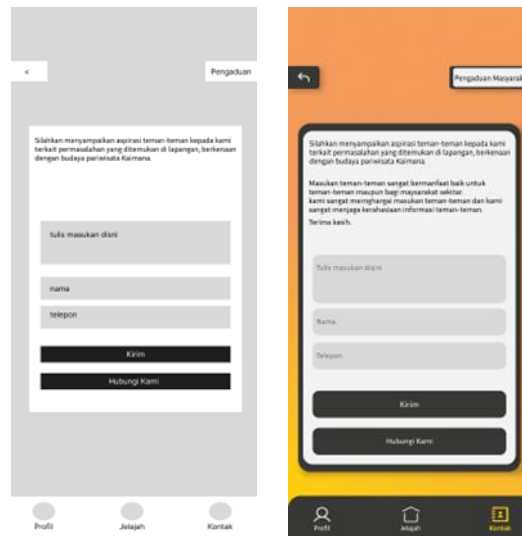


Gambar 12. Halaman kuliner dan event

Gambar 12 adalah tampilan pada halaman kuliner dan halaman event, halaman kuliner bertujuan agar memudahkan user menemukan makanan yang ada pada kota Kaimana. Dan event sendiri agar user dengan mudah mengetahui apa saja event acara pada daerah tersebut.

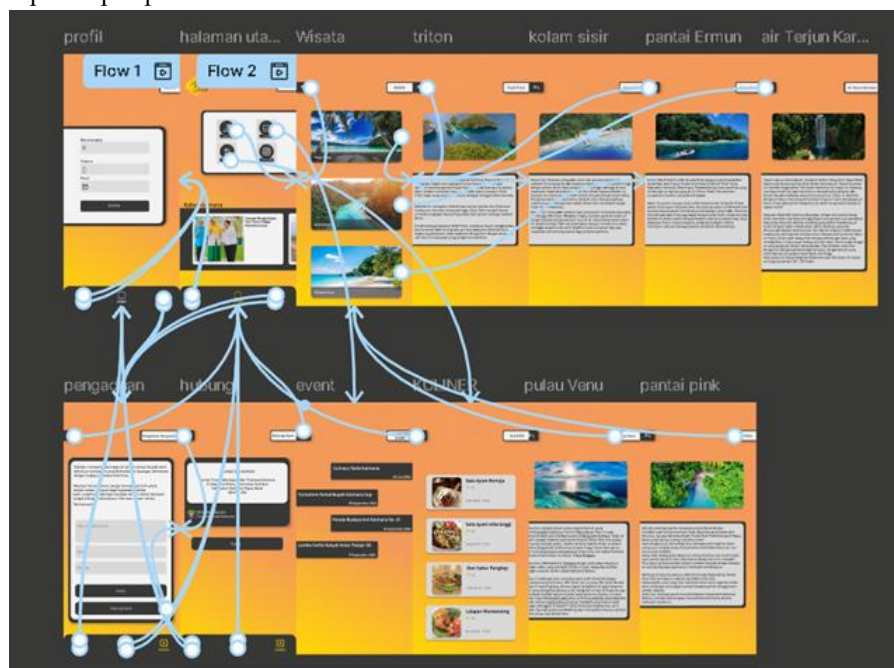
e. Tampilan Halaman Pengaduan

Di halaman ini pengguna dapat memberikan masukan kritik dan saran terhadapap layanan ini. Terdapat tombol hubungi kami yang akan masuk ke halaman hubungi kami.



Gambar 13. Halaman Pengaduan

f. Tampilan prototype aplikasi SEKA



Gambar 14. Tampilan *prototype* aplikasi SEKA

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan *User Equalition Questionnaire* untuk mengukur berbagai aspek pengalaman pengguna . Aspek-aspek tersebut meliputi *Learnability*, *Efficiency*, *Satisfaction*, *Errors*, dan *Memorability* yang dinilai menggunakan skala Likert [25] pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala likert

Skala Likert	Kategori	%nilai
1	Sangat tidak setuju (STS)	0%
2	Tidak Setuju (TS)	25%
3	Netral/Cukup (N)	50%
4	Setuju (S)	75%
5	Sangat Setuju (SS)	100%

Bedasarkan Tabel 1, pada kategori sangat tidak setuju menunjukkan tingkatan nilai 0%. Pada kategori tidak setuju menunjukkan tingkatan nilai 25%. Kategori netral menunjukkan tingkatan nilai 50%.

Pada kategori setuju menunjukkan tingkatan nilai 75%. Kategori sangat setuju menunjukkan tingkatan nilai 100%.

Setelah data terkumpul melalui skala *Likert*, kelayakan desain prototipe dievaluasi berdasarkan kategori yang tertera pada Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi skor

Angka	Kategori
0% - 20%	Sangat Buruk
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, terdapat lima kategori kelayakan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: sangat buruk dengan tingkatan 0%-20%, buruk dengan tingkatan 21%-40%, cukup dengan tingkatan 41%-60%, baik dengan tingkatan 61%-80%, dan sangat baik dengan tingkatan 81%-100%.

Tabel 3. Hasil pengujian *User Equalition Questionnaire*

No.	Pertanyaan	Nilai
Learnability		
1	Apakah tampilan antarmuka prototipe aplikasi Seka (Senja Kaimana) mudah dikenali	79%
2	Apakah palet warna pada tampilan prototipe aplikasi nyaman dilihat	73.5%
3	Apakah waktu pertama kali melihat prototipe anda memahami tujuan aplikasi	76%
Rata-rata pengujian Learnability		76.17%
Effectiveness		
4	Apakah tampilan pada menu dashboard dapat dipahami	83%
5	Apakah anda merasa aplikasi ini membantu anda dalam mengenal informasi destinasi wisata di kaimana	83%
6	Apakah simbol, ikon dan gambar yang ada pada prototipe aplikasi mudah dilihat dan dipahami	82.5%
Rata-rata pengujian effectiveness		82.83%
Attitude		
7	Apakah font tulisan pada tampilan prototipe aplikasi mudah dilihat dan dibaca	81%
8	Apakah fungsi dan fitur tampilan yang ada pada prototipe aplikasi sudah sesuai	82%
9	Apakah anda ingin merekomendasikan aplikasi ini kepada teman, keluarga, kerabat yang ingin mengunjungi kaimana	84%
Rata rata pengujian attitude		82.33%

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian perancangan *UI/UX* layanan wisata Kota Kaimana berbasis *mobile* menggunakan Figma dengan metode *Design Thinking*, diperoleh hasil rata-rata 80,44% untuk *learnability*, *effectiveness*, dan *attitude*. Tingkat ini menunjukkan kategori sangat baik atau sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa prototipe layanan wisata kota Kaimana berbasis *mobile* diterima dengan baik oleh 80% dari 50 responden dan layak untuk direalisasikan menjadi aplikasi layanan wisata yang sebenarnya. Tampilan rancangan aplikasi ini pun dinilai layak dan dapat memudahkan wisatawan yang berkunjung ke Kaimana.

Daftar Pustaka

- [1] N. Masbaitubun, M. Salakory, dan D. Salampessy, "Aktivitas Nelayan Tangkap Ikan dan Kondisi Sosial Ekonomi (Studi Kasus Nelayan Ikan di Desa Warbal Kecamatan Kei Kecil Barat Kabupaten Maluku Tenggara)," *Jurnal Pendidikan Geografi Unpatti*, vol. 2, no. 2, hlm. 123–130, Agu 2023, doi: 10.30598/jpguvol2iss2pp52-64.

- [2] A. Indah Pratiwi dan S. Rani, "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Itinerary Wisata," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, vol. 3, no. 6, hlm. 249–258, Jul 2023, doi: 10.52436/1.jpti.303.
- [3] F. Azizi dan N. N. Anggalih, "Perancangan UI/UX Digital Innovation Sustainable Tourism Mobile Apps Desa Kemiren Banyuwangi," *Jurnal Desain Grafis Aplikatif*, vol. 1, no. 1, hlm. 80–93, Jul 2023, doi: 10.26740/desgrafia.v1i1.54851.
- [4] E. S. Krisna Silaen, J. T. Nugroho, A. Mukti, dan M. Fachrie, "Sustainable Tourism Pada Destinasi Wisata Borobudur (Candi Borobudur), Kabupaten Magelang," *Journal of Governance and Public Administration*, vol. 1, no. 3, hlm. 220–234, Jun 2024, doi: 10.59407/jogapa.v1i3.752.
- [5] F. Syam dan A. Zulfikar, "Analisis Kemandirian Keuangan Daerah dalam Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat di Kabupaten Kaimana," *JURNAL TERAPAN PEMERINTAHAN MINANGKABAU*, vol. 2, no. 2, hlm. 98–114, Okt 2022, doi: 10.33701/jtpm.v2i2.2666.
- [6] B. Kurniawan dan M. Romzi, "Perancangan UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi figma," *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5, no. 1, hlm. 1–7, 2022.
- [7] Y. S. Purbo, F. S. Utomo, dan Y. Purwati, "Analisis dan Perancangan Antarmuka Aplikasi Wisata Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 9, no. 2, hlm. 123–132, Des 2023, doi: 10.54914/jtt.v9i2.977.
- [8] D. Haryuda, M. Asfi, dan R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, hlm. 111–117, Des 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [9] A. A. Chairunnisa, S. Widodo, dan N. W. A. Majid, "Perancangan Desain UI/UX Sistem E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking," *Journal of Information System Management (JOISM)*, vol. 6, no. 1, hlm. 1–9, Jul 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1632.
- [10] K. T. Mukti, R. E. Febrita, dan I. W. Suardinata, "Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 3, hlm. 495–403, Jul 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i3.1375.
- [11] S. Tazkiyah dan A. Arifin, "Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma," *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 8, no. 2, hlm. 72–78, Des 2022, doi: 10.54914/jtt.v8i2.513.
- [12] A. Wardhanic dan K. Lebdaningrum, "Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo," *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 3, hlm. 165–174, Mar 2023, doi: 10.35912/yumary.v3i3.1536.
- [13] 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.
- [14] F. Fariyanto dan F. Ulum, "Perancangan aplikasi pemilihan kepala desa dengan metode ux design thinking (Studi kasus: kampung kuripan)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, hlm. 52–60, 2021.
- [15] Ratna Nur Fadilah dan Dhian Sweetania, "Perancangan Design Prototype UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 2, no. 2, hlm. 132–146, Mei 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.826.
- [16] S. Alfaraabi dan M. Muhammad, "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking," *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 1, hlm. 69–76, Jun 2024, doi: 10.31294/reputasi.v5i1.3439.
- [17] I. P. Sari, F. Ramadhani, A. Satria, D. Apdilah, dan M. Basri, "Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics pada Toko Online Wao Sneakers Menggunakan Figma Berbasis Mobile," *Factory Jurnal Industri, Manajemen dan Rekayasa Sistem Industri*, vol. 1, no. 3, hlm. 93–101, Mei 2023, doi: 10.56211/factory.v1i3.265.
- [18] A. M. Denasfi dan E. G. Wahyuni, "Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling 'ANGLO' dengan Metode Design Thinking," *AUTOMATA*, vol. 4, no. 1, 2023.
- [19] S. Sulfikar, P. Purnawansyah, dan L. N. Hayati, "Aplikasi Pemandu Wisata Kota Makassar Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Location Based Services (LBS) Berbasis Android," *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, vol. 1, no. 3, hlm. 176–181, Agu 2020, doi: 10.33096/busiti.v1i3.552.
- [20] M. T. Sugianto, H. Herman, dan 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, hlm. 447–458, Okt 2025, doi: 10.33096/linier.v2i3.3154.
- [21] M. F. Risquallah Dwitama N, D. Indra, dan M. Hasnawi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Teori Musik Gitar Berbasis Android Dengan Metode Design Thinking," *LINIER: Literatur Informatika dan Komputer*, vol. 2, no. 4, hlm. 489–501, Feb 2026, doi: 10.33096/linier.v2i4.3334.

- [22] T. B. Ayu dan N. Wijaya, “Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android,” *MDP Student Conference*, vol. 2, no. 1, hlm. 68–75, Apr 2023, doi: 10.35957/mdp-sc.v2i1.4065.
- [23] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, dan M. G. L. Putra, “Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking,” *Teknika*, vol. 12, no. 1, hlm. 18–26, Feb 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i1.549.
- [24] H. Wahyuni, P. Purnawansyah, dan S. Sugiarti, “Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Perumahan PT. Fipa Indah Residential Berbasis Web,” *LINIER: Literatur Informatika dan Komputer*, vol. 1, no. 4, hlm. 336–346, Des 2024, doi: 10.33096/linier.v1i4.2533.
- [25] A. F. Kusumadewi, “Perancangan dan Evaluasi Sistem Informasi Kesehatan Sekolah Menggunakan User Experience Questionnaire,” *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, vol. 5, no. 3, hlm. 1117–1124, Agu 2025, doi: 10.57152/malcom.v5i3.2103.