

## PENERAPAN FIGMA TERHADAP PERTIMBANGAN LAYANAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Laily Irana Aprimavista<sup>1)</sup>, Alexius Endy Budianto<sup>2)</sup>, Moh Ahsan<sup>3)</sup>

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang<sup>1,2,3)</sup>

[iranaaprimavista22@gmail.com](mailto:iranaaprimavista22@gmail.com)

### **Abstrak**

*Design Thinking merupakan proses desain yang berfokus pada empati pengguna untuk memahami masalah yang sebenarnya menurut (Irwinansyah et, al, 2020). Permasalahan yang tidak terdefinisi dengan jelas akan teratasi dengan memahami kebutuhan pengguna seperti contoh, penjualan produk makanan, dan minuman cepat saji di Kedai Lely Yummy yang lokasinya berada di Desa Sukowilangan Kecamatan Kalipare Kabupaten Malang. Penelitian ini menerapkan aplikasi figma terhadap bisnis penjualan makanan cepat saji, dan minuman dengan mempertimbangkan User Interface/User Experience berbagai permasalahan, dan solusi yang dibahas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat layanan informasi bagi pembeli, merancang desain layout, dalam penjualan bisnis kedai, dan memahami gambaran umum penelitian tentang layanan Kedai Lely Yummy dengan menggunakan metode design thinking. Menurut istilah, metode design thinking merupakan pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk memecahkan masalah, dan memperkenalkan inovasi baru. Pada metode pemikiran design thinking mencakup 5 langkah yang terdiri dari empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Kelima langkah dalam metode design thinking tentunya akan dibahas pada bab 3, dan 4 berdasarkan proyek menggunakan aplikasi figma dengan mempertimbangkan User Interface/User Experience dalam bisnis penjualan makanan, dan minuman cepat saji di Kedai Lely Yummy.*

**Kata Kunci :** User Interface; User Experience; Figma

### **Abstract**

*Design Thinking is a design process that focuses on user empathy to understand real problems according (Irwinansyah et al, 2020). Problems that are not clearly defined will be resolved by understanding user needs, for example, selling fastfood products, and drinks at the Lely Yummy Shop which is located in Sukowilangan Village, Kalipare District, Malang Regency. This research designs the Figma application for the fastfood, and beverage sales business by considering the User Interface/User Experience at the Lely Yummy Shop, various kinds of problems, and solutions discussed. This research aims to determine the level of information service for customers, design layout designs in shop business sales, and understand the general description of Lely Yummy shop services using the Design Thinking Method. According to the term, the Design Thinking method is a human-centered design approach to solving problems, and introducing new innovations. The Design Thinking method includes 5 steps consisting of empathize, define, ideate, prototype, and testing. The five steps in the design thinking method will of course be discussed in chapters 3, and 4 along with a project using the figma application by considering User Interface/User Experience in the business of selling fastfood, and drinks at Lely Yummy stores.*

**Keywords :** User Interface; User Experience; Figma

## 1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, kemajuan teknologi informasi sangat cepat. Perkembangan teknologi dalam menyediakan informasi semakin mudah diakses oleh internet. Banyak industri termasuk bisnis Kedai Lely Yummy yang bergantung pada teknologi menjadi lebih efisien. Menurut Heliawanto, and Melin (2023), banyak industri mulai memanfaatkan kemajuan teknologi, dan sekarang semua harus mudah, dan praktis. Kedai Lely Yummy merupakan kedai makanan cepat saji yang berada di Desa Sukowilangan Kecamatan Kalipare yang mempunyai sumber daya dengan penjualan bisnis yang menyediakan berbagai macam menu aneka makanan, dan minuman cepat saji kepada pembeli. Biasanya Kedai Lely Yummy sering dijumpai dalam restoran, warung, warteg, dsb.. dalam waktu pelayanan yang efektif, dan efisien. Beberapa kualitas yang harus dimiliki oleh design thinking yang baik adalah visualisasi, dan kreativitas. Pendekatan metode design thinking ini memiliki 5 tahapan yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, & Testing*.

Berdasarkan Hasil Wawancara yang dilakukan oleh penjual Kedai Lely Yummy ada berbagai permasalahan yang ditemukan yaitu, fasilitas yang kurang memadai karena lokasinya tepat berada di dekat jalan raya, lupa mencatat pesanan saat menyajikan makanan dan minuman cepat saji, kesalahan dalam mengirim pesanan produk online ke alamat tujuan, Produk makanan, dan minuman cepat saji sering tertukar dengan produk pembeli yang seharusnya dipesan. Oleh karena itu peneliti juga dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh pemilik Kedai diantaranya adalah: Memperluas fasilitas dalam Kedai Lely Yummy sehingga memudahkan para pembeli dalam mengunjungi Kedai Lely Yummy, Mengecek kembali produk sebelum, dan sesudah memesan, Memberikan komplain kepada penjual kedai supaya lebih teliti lagi saat mencatat, atau jika perlu memberikan nomor meja agar pesanan tidak tertukar kepada pembeli.

Kedai Lely Yummy berencana untuk menggunakan aplikasi figma untuk merancang ulang antarmuka pengguna, dan meningkatkan pengalaman pengguna. Aplikasi ini dipilih karena kemampuannya yang luar biasa dalam kolaborasi tim desain, *prototype*, dan pengujian desain secara langsung. Tim desain diharapkan dapat menemukan masalah, dan kebutuhan pengguna, dan membuat solusi yang lebih memuaskan pengguna dengan menggunakan metode design thinking. Design thinking merupakan cara untuk meningkatkan fokus dengan memfokuskan apa yang dilihat, dan dianggap sebagai solusi terbaik untuk memecahkan masalah yang kompleks. Metode ini memerlukan beberapa kualitas, yaitu kreativitas, dan visualisasi, yang didasarkan pada pendekatan pengalaman pengguna, emosi, dan situasi. Metode design thinking terdiri dari 5 tahap yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing* yang akan dibahas pada bab 4 beserta proyek menggunakan aplikasi figma. Dengan menggunakan metode ini, tim desain dapat lebih memahami kebutuhan, dan masalah pengguna, mendefinisikan masalah dengan jelas, membuat berbagai ide solusi, membuat *prototype*, dan melakukan pengujian untuk mendapatkan umpan baik langsung dari pengguna.

## 2. METODE

Menurut definisi dari berbagai pakar, metode design thinking merupakan metode inovasi yang digunakan untuk merancang produk atau jasa yang sesuai dengan kebutuhan, dan harapan pengguna menurut (Aulia Putri Prasetyo et., al., 2022). Metode design thinking digunakan dengan berbagai bidang seperti bisnis, pengembangan produk, sosial, dan budaya. Metode ini menawarkan cara baru untuk mendorong inovasi dengan mempertimbangkan perspektif pengguna terhadap inovasi yang diambil dari alat desain untuk lebih diintegrasikan dengan kebutuhan, sehingga produk menjadi lebih baik karena dapat memberikan solusi terhadap permasalahan menurut (Juniantari et., al., 2023). Design thinking merupakan proses pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah, dan menghasilkan inovasi baru menurut (Febriyanto, Sukmasetya, dan Maimunah et., al., 2023). Metode design thinking

bertujuan untuk menemukan strategi, dan solusi yang tidak langsung terlihat pada tingkat pemahaman awal. Metode ini meliputi melakukan eksperimen, khususnya membuat sketsa, atau wireframe, membuat *prototype*, menguji, dan mengevaluasi ide yang merupakan seluruh bagian dari metode ini, menurut (Madawara et al., 2022). Pendekatan metode design thinking berpusat pada kebutuhan manusia, dan prosesnya ditujukan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dikatakan “berpusat pada manusia” karena seluruh prosesnya didasarkan pada manusia, dan ditujukan kepada manusia menurut Nur et al.,(2022), serta Julius & Putra, (2021). Design thinking adalah tentang bagaimana desainer menggunakan sensivitas, dan teknik desain untuk menyesuaikan kebutuhan masyarakat dengan teknologi, dan peluang bisnis yang strategis untuk nilai pembeli, dan peluang pasar menurut Brown, dan Ladita, (2020). Dengan penerapan design thinking, penelitian ini bertujuan untuk, mengeksplorasi bagaimana menempatkan kebutuhan pengguna, atau empati sebagai inti dari proses desain, serta mengeksplorasi dampak penerapan pendekatan ini dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan hubungan diantara metode design thinking dengan aplikasi figma saling memiliki keterkaitan erat antar satu sama lain.

## 2.1 Penulisan Tabel

Setelah menerapkan desain baru, kepuasan pengguna meningkat sebesar 40%. Selain itu, waktu pemrosesan pesanan kurang rata-rata 30%, mengurangi antrian dan meningkatkan efisiensi layanan. Penggunaan figma sebagai bagian dari proses berpikir desain terbukti efektif dalam meningkatkan User Interface/Pengalaman Pengguna Kedai Lely Yummy. Proses berulang yang melibatkan pembeli dan karyawan secara langsung memungkinkan penemuan dan penyelesaian masalah yang lebih tepat sasaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik yang digunakan berhasil mencapai tujuan peningkatan pelayanan. Anda dapat membuat tabel persentase secara langsung dibawah ini:

**Tabel .1 Persentase Pengujian Testing**

No	Pernyataan	Persentase
1	Peningkatan kepuasan pembeli	85%
2	Peningkatan kecepatan layanan	90%
3	Peningkatan kualitas produk	88%
4	Peningkatan kebersihan	92%
5	Peningkatan kenyamanan	87%
Jumlah		4,42

Proses penting dalam pengembangan produk adalah pengujian kegunaan untuk memastikan bahwa desain mudah digunakan oleh pembeli. Menurut Yehezkiel Laven (2020), analisis pengujian kesesuaian dihitung dan dilihat dari hasil kuesioner pengujian kegunaan berdasarkan Nielsen. Analisis persentase relatif digunakan untuk menganalisis data dan menghitung persentase data setiap responden. Kriteria dibuat berdasarkan interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut sehingga nilai persentasenya dianggap signifikan.

Pada saat pengujian, tahapan metodologi design think yang telah dijelaskan di atas dapat disajikan dalam format tabel berikut.

**Tabel 2. Hasil Pengujian Testing**

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Skor Rata-Rata	Keterangan
1	Kemudahan Penggunaan	Apakah aplikasi mudah digunakan?	4.5	Sangat Baik
2	Efisiensi	Apakah tugas bisa diselesaikan dengan baik?	4.2	Baik

3	Kepuasan Pengguna	Apakah anda puas dengan tampilan aplikasi?	4.7	Sangat Baik
4	Kesalahan Pengguna	Apakah anda mengalami kesulitan, atau kesalahan saat menggunakan aplikasi?	1.2	Rendah
5	Keterlibatan Pengguna	Apakah aplikasi menarik untuk digunakan?	4.6	Sangat Baik

Hasil jarak interval antar nilai persentase dengan Rentang Nilai Hasil Usability Testing

Rentang Nilai    Penilaian

1-5	Sangat Baik
1-5	Baik
1-5	Sangat Baik
1-5	Rendah
1-5	Sangat Baik

## 2.2 Penulisan Gambar

Adapun data yang peneliti dapat dari penjual Kedai Lely Yummy berupa wawancara terkait rencana bangun bisnis kedai Lely Yummy, jumlah harga yang direkomendasikan, jumlah pembeli yang mengunjungi ke lokasi Kedai Lely Yummy. Berikut prosedur penelitian dalam proyek figma:

1. Buka aplikasi figma resmi yang telah didownload
2. Buat bentuk frame, rectangle, oval, garis, tanda panah, dsb. sesuai ukuran masing-masing
3. Masukkan tulisan pada frame yang telah kalian buat
4. Masukkan gambar (image) yang telah kalian download dari internet.
5. Sesuaikan gambar maupun tulisan dalam frame.



Gambar 1. Aplikasi Layanan User Interface/User Experience

## 2.3 Kerangka Penelitian Terdahulu

Landasan pengambilan keputusan dalam penelitian ini didasarkan pada penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian diantaranya adalah:

Yang pertama dilakukan oleh Faruq Aziz, Daniati Eka Saputri, Nurul Khasanah, dan Taopik Hidayat (2021) yang berjudul, “Penerapan User Interface/User Experience dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dikembangkan dengan kombinasi metode design thinking, dan pengujian menggunakan metode SUS, dan UEQ mendapatkan tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Herdin Yohnes, Madawara, Irwan Sembiring, Ade Iriani (2023), yang berjudul, “Perancangan User Interface/User Experience

Aplikasi Café Biru FTI Menggunakan Figma Dengan Pendekatan Design Thingking”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, System Usability Scale (SUS) melalui perhitungan rata-rata dari nilai akhir SUS dibagi dengan jawaban responden yang telah terkumpul yaitu berjumlah sebesar 87,625, sehingga nilai tersebut masuk ke dalam kategori A, atau sangat baik.

## 2.4 Layanan Kedai Lely Yummy

Kedai Lely Yummy merupakan Kedai yang berada di lokasi Desa Sukowilangan Kecamatan Kalipare, Kabupaten Malang yang memiliki sumber daya yang strategis menyediakan berbagai macam aneka menu produk makanan, dan minuman cepat saji kepada pembeli. Kedai Lely Yummy menawarkan berbagai aneka produk makanan cepat saji mulai dari macam cireng berbentuk pangsit dengan rasa isi ayam suwir, isi hati ampela, isi bakso pedas, dsb, dengan frozen merk huha seperti sosis, tempura, nugget goreng, dsb, atau ori, kentang goreng, burger, hotdog, cimol isi keju, gohyong, dsb...sedangkan minuman terdiri dari berbagai ragam jenis jus alpukat, jambu, mangga, nanas, semangka, sirsak, dsb, dengan aneka es seperti, es buah, es matcha, es pelangi, melon squash, milorio, dsb. Ada juga berbagai macam camilan seperti basreng, macaroni, wafer, aneka kue lebaran, dsb, serta es buah. Kebanyakan kedai lainnya di Indonesia kerap menyajikan menu yang disajikan dalam cara yang unik, dan kontemporer. Kedai Lely Yummy memiliki konsep menu makanan cepat saji, dan minuman yang menarik sehingga pembeli dapat menghabiskan lebih banyak waktu disana, dan memesan berbagai macam makanan cepat saji di dalam Kedai menurut (Satria et., al., 2021).

## 2.5 User Interface

User Interface adalah sekumpulan grafik terorganisir yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan suatu sistem. Antarmuka Pengguna mengacu pada antarmuka, dan interaksi antara pengguna, dan program, termasuk elemen visual seperti, warna, tombol, navigasi, fitur, dan ukuran (font). Faktanya User Interface sangat penting untuk memenuhi User Interface penting untuk memenuhi harapan pengguna, dan mendukung fungsionalitas situs web secara efektif. Tujuan dari User Interface adalah menghasilkan antarmuka yang konsisten, menarik, dan mudah digunakan. Fokus utama dalam penggunaan User Interface adalah desain komponen yang dilihat seperti, tata letak, warna, icon, dan elemen grafis lainnya. Karena User Interface adalah tampilan luar yang dilihat oleh User ketika mereka berinteraksi dengan aplikasi, website, dan media lain, seperti sosial media, dan lain-lain. Maka dari itu, User Interface sangat penting untuk menjalin interaksi dengan user karena memengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan.

## 2.6 User Experience

*User Experience* adalah evaluasi, atau respon audiens terhadap suatu produk. User Experience menggambarkan saat mengevaluasi produk, sehingga perlu diketahui baik buruknya suatu produk berdasarkan review pengguna menurut (Santoso et., al, 2022). Secara istilah tujuan dari User Experience adalah menciptakan pengalaman pengguna yang nyaman saat menggunakan produk. Fokus utama dalam pembeli User Experience adalah memenuhi kebutuhan preferensi, dan perilaku pengguna untuk membuat pengalaman pengguna yang memuaskan, dan efektif. Misalnya, ada beberapa komponen utama dari User Experience adalah struktur desain, fitur produk, navigasi penggunaan produk, dan berbagai aspek interaksi dengan pengguna lainnya. Design thinking merupakan proses pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah, dan memperkenalkan inovasi baru menurut (Febriyanto, Sukmasetya, dan Maimunah (2023)).

## 2.7 Metode Design Thinking

Menurut definisi dari berbagai pakar, metode design thinking merupakan metode inovasi yang digunakan untuk merancang produk atau jasa yang sesuai dengan kebutuhan, dan harapan pengguna menurut (Aulia Putri Prasetyo et., al., 2022). Metode design thinking

digunakan dengan berbagai bidang seperti bisnis, pengembangan produk, sosial, dan budaya. Metode ini menawarkan cara baru untuk mendorong inovasi dengan mempertimbangkan perspektif pengguna terhadap inovasi yang diambil dari alat desain untuk lebih diintegrasikan dengan kebutuhan, sehingga produk menjadi lebih baik karena dapat memberikan solusi terhadap permasalahan menurut (Juniantari et., al., 2023). Design thinking merupakan proses pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah, dan menghasilkan inovasi baru menurut (Febriyanto, Sukmasetya, dan Maimunah et., al., 2023).

Metode design thinking bertujuan untuk menemukan strategi, dan solusi yang tidak langsung terlihat pada tingkat pemahaman awal. Metode ini meliputi melakukan eksperimen, khususnya membuat sketsa, atau wireframe, membuat *prototype*, menguji, dan mengevaluasi ide yang merupakan seluruh bagian dari metode ini, menurut (Madawara et al., 2022). Pendekatan metode design thinking berpusat pada kebutuhan manusia, dan prosesnya ditujukan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dikatakan “berpusat pada manusia” karena seluruh prosesnya didasarkan pada manusia, dan ditujukan kepada manusia menurut Nur et al.,(2022), serta Julius & Putra, (2021). Design thinking adalah tentang bagaimana desainer menggunakan sensitivitas, dan teknik desain untuk menyesuaikan kebutuhan masyarakat dengan teknologi, dan peluang bisnis yang strategis untuk nilai pembeli, dan peluang pasar menurut Brown, dan Ladita, (2020).

Penerapan design thinking, penelitian ini bertujuan untuk, mengeksplorasi bagaimana menempatkan kebutuhan pengguna, atau empati sebagai inti dari proses desain, serta mengeksplorasi dampak penerapan pendekatan ini dalam meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan hubungan diantara metode design thinking dengan aplikasi figma saling memiliki keterkaitan erat antar satu sama lain.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, rencana proyek aplikasi figma secara keseluruhan merupakan aplikasi desain, website, aplikasi, dan komponen *User Interface/User Experience* yang diperlukan untuk proyek lain. Dalam proyek perencanaan dari penerapan desain figma dengan mempertimbangkan desain *User Interface/User Experience* bagi peneliti untuk dijadikan referensi, dan literatur selanjutnya. Dalam proyek diatas menunjukkan bahwa, dalam aplikasi figma Kedai Lely Yummy tersebut terdiri dari registrasi akun, pendaftaran akun, registrasi pembayaran akun untuk pesanan, pemilihan menu (produk), pengiriman produk, lokasi kedai menggunakan mapsicle didalam rating (penilaian), konfirmasi pengiriman produk, dan penilaian produk (rating), atau ulasan. Aplikasi figma dibuat dengan berbagai macam bentuk rectangle, maupun frame untuk pengisian dalam kotak, dengan ellipse (oval) guna untuk memasukkan foto profile yang dibahas pada tahapan metode design thinking berupa wireframe, dengan low fidelity (mockup) di dalam tahapan *prototype*, untuk pembuatan *prototype* berupa garis panah yang menunjukkan flow setiap tahap per tahap dari mulai awal, sampai akhir di skripsi. Dalam pembuatan proyek aplikasi figma ini dibuat dengan usaha sendiri, tanpa memerlukan bantuan orang lain sehingga proyek ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan penelitian diatas adalah: Alasan menggunakan metode design thinking adalah untuk meningkatkan fokus pada apa yang dilihat dan dirasakan menjadi solusi yang paling efisien untuk memecahkan masalah yang bertujuan untuk mengetahui Tingkat rancangan layanan informasi bagi pengguna untuk mempertimbangkan *User Interface/User Experience* menggunakan desain figma. Fase seperti Sorotan dan Definisi membantu pengguna menemukan masalah penting, sedangkan fase Ide dan prototype memberi Anda peluang untuk menemukan solusi kreatif guna meningkatkan kepuasan pengguna. Figma Penerapan Figma Terhadap Pertimbangan Layanan *User Interface/User Experience*

meningkatkan kolaborasi antara desainer, pemilik toko, dan pengguna. Kemampuan memberikan komentar dan revisi yang mudah diakses memungkinkan semua pemangku kepentingan memberikan umpan balik konstruktif terhadap draf yang lebih memenuhi kebutuhan pengguna. Metode pemikiran desain dapat menggunakan Figma untuk memvalidasi desain selama tahap pengujian. *Prototype* dapat diuji oleh pengguna sebenarnya dan memberikan umpan balik penting untuk perbaikan lebih lanjut sebelum implementasi akhir.

## 5. REFERENSI

- [1] Annisa Rachman Joko Sutopo (2023), “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan User Interface/User Experience: Tinjauan Literatur”, Vol.9, No.2, Jul-Des 2023, pp 139-148. ISSN: 2502-8928
- [2] Ar-Ruzz-Media M.Djunaidi Ghony, Fauzan Almanshur, (2017)., “Metodologi Penelitian Kualitatif”, ISBN: 978-979-25-4929-4 Cetakan II
- [3] Aulia Putri Prasetyo (2022), Faruq Aziz, Daniati Eka Saputri, Nurul Khasanah, Taopik Hidayat (2023), “Penerapan User Interface/User Experience dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan)” Beranda vol 5, no 1 Juni 2023 E-ISSN:2715-8160
- [4] Anissa Rachman, Joko Sutopo (2023), “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan User Interface/User Experience: Tinjauan Literatur”, Vol.9, No.2, Jul-Des 2023, pp 139-148 ISSN: 2502-8928
- [5] Ariska, dan Nurlela (2023), Aldi Almahfud, Aji Primajaya, Adhi Rizal (2024), “Perancangan Design User Interface/User Experience Aplikasi Pemesanan Café Berbasis Android Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Café Egg & Butter)”
- [6] Azka Septia Rahman, Della Novita Ramadhan, Shafa Salsabila Khansa, Muhammad Qoamrul Huda (2024), “Perancangan User Interface/User Experience Layanan Aduan Fasilitas Umum dengan Metode Design Thinking Berbasis Mobile”, Journal of System, and Computer Engineering (JSCE), Vol.5 No. 1 Januari 2024 ISSN (online): 2723-1240.
- [7] Fariyanto, Suaidah, dan Ulum (2021) Aldi Almahfud, Aji Primajaya, Adhi Rizal (2024), “Perancangan Design User Interface/User Experience Aplikasi Pemesanan Café Berbasis Android Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Café Egg & Butter)”. P-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364
- [8] Febriyanto, Sukmasetya, & Maimunah (2023), Aldi Almahfud, Aji Primajaya, Adhi Rizal (2024), “Perancangan Design User Interface/User Experience Aplikasi Pemesanan Café Berbasis Android Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Cafe Egg & Butter)”.
- [9] Finanta Okmayura, Vitriani, Nurmaulista YM, Putri Maysaro Simatupang, Renita Rahmadani, Afriani Putri, “Perancangan User Interface/User Experience Untuk Aplikasi Bimbingan Belajar (Bijar) Menggunakan Figma Model Design Thinking”. “Fakultas Keguruan , dan Ilmu Pendidikan”. Vol. 05 No. 01, Januari 2024, Hal 23-32 E.ISSN: 2715-9779 P-ISSN: 2715-9760.
- [10] Gunawan (2021), Ngurah Rangga Wisesa (2021), “User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan”. Program Pendidikan Vokasi, Universitas Indonesia, Volume 3, No. 2, Januari-Juni 2021. P-ISSN: 26622-1764 E-ISSN: 2622-1152
- [11] Gennishanda Nabilah, Stephanic, & Sri Wahyuni “Penerapan User Interface/User Experience Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas” MDP Student Conference (MSC) ISBN:978-602-51717.
- [12] Herfandi, Yuliadi, Mohammad Taufan Asri Zaen, Fahri Hamdani, Azzahrah Maulya Safira (2022), “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan User Interface/User Experience”, Volume 4, No 1, Juni 2022 Page: 337-334 ISSN 2684-8910 (media cetak) ISSN: 2685-3310 (media online) DOI 10.47065/bits.v4i1.1716x

- [13] Heliwanto, and Melin (2023), Aldi Almahfud, Aji Primajaya, Adhi Rizal (2024), “Perancangan Design User Interface/User Experience Aplikasi Pemesanan Café Berbasis Android Dengan Metode Design Thingking (Studi Kasus: Café Egg & Butter)”. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10 (1), 29-38.
- [14] Herdin Yones Madawara, Irwan Sembiring, Ade Irawan, (2023).,”Perancangan User Interface/User Experience Aplikasi Café Biru FTI Menggunakan Figma Dengan Pendekatan Design Thinking”
- [15] Miftah Faruq Santoso (2022), “Implementasi Konsep dan Teknik User Interface/User Experience Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma”, Jurnal Infortech, Volume 4 No 2 Desember 2022. E-ISSN: 2715-8160.
- [16] Mamok Andri Sanubekti, Giovanny Lea Dajoreyta, Novita Anggraini, “Pembuatan Desain User Interface/User Experience Dengan Metode Prototyping Pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung Menggunakan Figma”, Jurnal Informatika Terpadu Vol 10. No. 1 2024, 1-10 ISSN Online: 2460-8998.
- [17] Jeanne Lietdka, (2020), “Apa Itu Design Thinking, dan Mengapa Perlu Design Thinking”
- [18] Nur et al (2022), Yulius & Putra (2021), Muhammad Fajar Ahadi, Arif Amrulloh (2023), “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Aplikasi Pemesanan Galon”, “Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak” Jurnal Ilmu Komputer, dan Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Telkom Purwokerto. ISSN(Cetak) : 2541-4550 ISSN (Online) : 2541-4585
- [19] Ridho Nastainullah (2020), Budi Kurniawan, M.Romzi (2022), “ Perancangan User Interface/User Experience Aplikasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma”, Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia Baturaja, Vol 05, No (1), Juni (2022) Hal 1-7.
- [20] Ratna Nur Fadhillah, Dhian Swetannia (2023), “Perancangan Design Prototype User Interface/User Experience Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking”, Jurnal Ilmiah Teknik JUIT Vol.2 Mei 2023 P-ISSN:2828-6936 E ISSN: 2828-6901, Page 132-146.
- [21] Ridho Aqil Efendi., Agi Putra Kharisma, Mahardeka Tri Ananta, (2023). “Perancangan User Interface/User Experience Aplikasi Pemesanan Makanan, dan Minuman dari Meja menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kedai Kopi Sarijan Malang”, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer. Vol 7, Juli 2023
- [22] Rinny Rantung, Joe Yuan Mambu, “Perancangan User Interface/User Experience Untuk Aplikasi Kedai Online Menggunakan Metode Design Thinking”, Cogito Smart Jurnal, Vol. 9 – No.2, December 2023.
- [23] Rafi Rahmat Irawan, “Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan User Interface/User Experience Aplikasi Bergerak” Rafi Rahmat Irawan (2023), “Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan Bergerak”, Fakultas Teknik Industri, Universitas Islam Indonesia.
- [24] Roro Ayu Pangestuti, Reisa Permatasari, Seftin Fitri Ana Wati, (2024), “Perancangan User Interface/User Experience Design Aplikasi Coffee Care Dengan Metode Design Thinking Berbasis Mobile APP pada Café Proof.Co” JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika., Vol.8 No 3, Juni 2024).
- [25] Soni Ansori, Purwono Hendradi, Setiya Nugroho (2023), “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan User Interface/User Experience Aplikasi Mobile Siproprawa”, Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang, Volume 4, No. 4, Juli 2023, pp 1072-1081 ISSN 2686-228X
- [26] Tri Widiatmoko et.,al (2022), “Implementasi Konsep dan Teknik User Interface/User Experience Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma”, Jurnal Infortech, Volume 4 No. 2 Desember 2022. E-ISSN: 2715-8160

- [27] Yuhono Indra Pitarto, Nina Setiyawati, “Perancangan Ulang User Interface/User Experience Pada Aplikasi OSAGA Menggunakan Metode Design Thinking”. Vol.8, No 4, Desember 2023, PP. 1154-1164.