



## PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PADA BENGKEL MOBIL TARNO BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Wulan Julianti<sup>1</sup>, M. Noviarsyah Dasaprawira<sup>2</sup>, Lasimin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Cilacap, Jawa Tengah, Indonesia 53274

newwulan81@gmail.com, viarprawira93@unugha.id, lasimin@unugha.id

### Abstract

*The Tarno Car Workshop is a four-wheeled vehicle repair service business located in Karangkemiri Village and has been operating for more than three years. However, in its operational activities, this workshop still relies on manual recording to manage customer data, service, scheduling, and repair history. Manual practice causes several problems, including inefficiencies in data management, delays in service, and potential recording errors. To overcome these problems, it is necessary to develop an Android-based Bengkelin application that aims to simplify the workshop service process. The design of this application uses the Design Thinking approach, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test, that focus on understanding users' problems and needs and on creating effective solutions. The result is a simple application design with the main features of service scheduling, maintenance history recording, payment methods, and account management. The interface design is expected to support the smooth running of the service process and increase the operational efficiency of the Tarno Car Workshop.*

**Keywords:** *Android, Car Workshop, Design Thinking, User Experience (UX), User Interface (UI)*

### Abstrak

Bengkel Mobil Tarno merupakan usaha jasa perbaikan kendaraan roda empat yang berlokasi di Desa Karangkemiri dan telah beroperasi selama lebih dari tiga tahun. Namun, dalam kegiatan operasionalnya, bengkel ini masih mengandalkan pencatatan manual untuk mengelola data pelanggan, layanan servis, penjadwalan, dan riwayat perbaikan. Praktik manual tersebut menimbulkan sejumlah permasalahan seperti ketidakefisienan dalam pengelolaan data, keterlambatan pelayanan, serta potensi kesalahan pencatatan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan aplikasi Bengkelin berbasis Android yang bertujuan menyederhanakan proses layanan bengkel. Perancangan aplikasi ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* terdiri dari lima tahap, yaitu *empathize, define, ideate, prototype, and test*, yang menitikberatkan pada pemahaman masalah yang dihadapi oleh pengguna, dan kebutuhan pengguna, serta penciptaan solusi yang tepat guna. Hasilnya adalah rancangan sederhana aplikasi dengan fitur utama yaitu pemesanan layanan, penjadwalan servis, pencatatan riwayat perawatan, metode pembayaran, dan pengelolaan akun. Desain antarmuka tersebut diharapkan dapat mendukung kelancaran proses layanan serta meningkatkan efisiensi operasional Bengkel Mobil Tarno.

**Kata kunci:** *Android, Bengkel Mobil, Design Thinking, User Experience (UX), User Interface (UI)*

### 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di masa ini berlangsung sangat cepat, sehingga pemanfaatannya meliputi hampir seluruh bidang kehidupan manusia. Salah satu sektor yang turut merasakan dampaknya yaitu industri jasa per Bengkel kendaraan. Kebutuhan akan sistem berbasis teknologi untuk mendukung pengelolaan operasional bengkel semakin meningkat, mulai dari pencatatan servis pada kendaraan, pengaturan ketersediaan onderdil, hingga

pelaporan kinerjanya. Salah satu contoh yaitu Bengkel Mobil Tarno yang berlokasi di wilayah Desa Karangkemiri. Bengkel ini melayani pelanggan dalam hal perawatan maupun perbaikan kendaraan roda empat atau mobil, serta memberikan saran kepada pelanggan mengenai perawatan secara berkala agar kendaraan tetap dalam kondisi berfungsi optimal dan aman untuk digunakan.

Bengkel Mobil Tarno ini telah beroperasi selama tiga tahun lebih dan hingga saat ini masih menerapkan sistem pencatatan manual dalam mengelola data layanan serta riwayat perbaikan kendaraan. Pendekatan manual tersebut memerlukan waktu yang relatif lama dan menimbulkan risiko kehilangan data maupun ketidaksesuaian informasi. Menyikapi hal tersebut, penulis melakukan peninjauan terhadap sejumlah literatur yang membahas permasalahan serupa dalam konteks layanan jasa, khususnya terkait pengelolaan data secara umum, guna menemukan solusi yang relevan bagi bengkel tersebut.

Tiga jurnal dijadikan sebagai bahan kajian, yang masing-masing dievaluasi berdasarkan judul, penulis, identifikasi masalah, solusi yang ditawarkan, serta kelebihan dan keterbatasannya. Studi pertama berjudul *Perancangan User Experience Aplikasi Pemesanan Bengkel berbasis Mobile* menggunakan Metode *Design Thinking* oleh Krisnanda et al., mengangkat permasalahan terkait proses reservasi di Bengkel Harto Motors yang masih dilakukan secara manual. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan aplikasi *mobile* untuk mempermudah proses reservasi. Keunggulan dari peneliti ini adalah efektivitas dan efisiensi sistem yang tinggi berdasarkan hasil pengujian, serta tingginya kepuasan pengguna. Namun demikian, implementasi aplikasi ini memerlukan pelatihan tambahan bagi staf dan pelanggan untuk beradaptasi [1].

Kajian kedua oleh Nalendra et al., dalam jurnal berjudul *Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi Home Service Kendaraan Berbasis Mobile* dengan Pendekatan *Design Thinking* menyoroti permasalahan pelanggan yang harus meluangkan waktu lebih untuk datang langsung ke bengkel, serta harus menghadapi antrian yang cukup panjang. Solusi yang dirancang berupa prototipe aplikasi *home service* berbasis *mobile* yang dinilai memiliki tingkat *usability* tinggi. Meski demikian, prototipe tersebut masih memerlukan pengembangan lebih lanjut sebelum dapat diimplementasikan sepenuhnya [2].

Sementara itu, jurnal ketiga yang ditulis oleh Adifatha et al. Dengan judul *Perancangan User Experience Aplikasi Mobile MECHANIC (Vehicle Maintenance Report)* menggunakan Metode *Design Thinking* membahas permasalahan terkait sulitnya memantau dan mencatat riwayat perawatan kendaraan di perusahaan armada. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan aplikasi berbasis Android ini menunjukkan tingkat keberhasilan aspek *learnability* sebesar 91,5%, meskipun fokusnya lebih pada perusahaan armada, sehingga belum sepenuhnya relevan untuk bengkel umum seperti Bengkel Mobil Tarno [3].

Berdasarkan hasil kajian pada tiga jurnal dengan tema serupa, dan penulis menemukan adanya kekurangan yang masih dapat disempurnakan, khususnya terkait fitur pengelolaan pengguna pada aplikasi. Salah satu aspek yang perlu ditingkatkan adalah sistem hak akses yang disesuaikan dengan peran masing-masing pengguna. Maka

dari itu, penulis mengangkat penelitian dengan judul “Perancangan UI/UX Aplikasi Bengkel Mobil Tarno Berbasis Android Menggunakan Metode *Design Thinking*”, dengan tujuan untuk menciptakan sistem digital yang mampu mempermudah proses pelayanan bengkel, pencatatan servis kendaraan, serta komunikasi antar pelanggan dan teknisi secara lebih efektif dan sistematis.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *design thinking*, yang dimana metode ini dalam mencoba untuk memahami mempertanyakan asumsi dan mendefinisikan ulang masalah untuk menemukan strategi solusi dan solusi alternatif mungkin tidak segera terlihat pada tingkat pemahaman awal. Pada saat yang sama, *Design Thinking* memberikan pemecahan masalah berbasis solusi. Ini adalah cara berpikir dan bekerja dengan salah satu metode yang sederhana dan jelas [4].

Dalam penelitian ini, *Design Thinking* digunakan sebagai metode pengembangan untuk membantu menciptakan dan mengembangkan *prototype* yang secara efektif memenuhi kebutuhan pengguna [5]. Pendekatan *Design Thinking* terdiri dari lima tahap, yaitu:

### 1) Tahap *Empathize*

Tahap *empathize* merupakan proses pengambilan data dengan melakukan wawancara untuk menggali masalah terhadap pengguna [6]. Tahap ini bertujuan untuk memahami pengguna secara mendalam melalui pengumpulan data kualitatif [7].

Tahapan ini diawali dari mengumpulkan informasi yaitu melalui kegiatan wawancara dan observasi langsung di bengkel, dengan melibatkan pihak-pihak seperti pelanggan, teknisi, dan staf administrasi di Bengkel Mobil Tarno tersebut.

### 2) Tahap *Define*

Pada tahap ini, akan disimpulkan seluruh kebutuhan yang didapat dari pengguna dari tahap *emphatize* [8]. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menggali kebutuhan pengguna serta mengidentifikasi berbagai permasalahan yang muncul, seperti sistem pencatatan yang masih dilakukan secara manual, antrian pelayanan yang panjang, serta kesulitan dalam memperoleh informasi mengenai status servis kendaraan [2].

### 3) Tahap *Ideate*

Tahap ketiga adalah *Ideate*, dimana dihasilkan berbagai ide kreatif dan kemungkinan solusi terhadap masalah teridentifikasi. Tahap ini merupakan awal untuk menciptakan ide solusi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Solusi yang dihasilkan nantinya akan direalisasikan ke dalam rancangan *design user interface* dan *prototype* [9].

#### 4) Tahap *Prototype*

Tahap selanjutnya ialah membuat *design prototype* (Prototipe) yang berguna untuk mewujudkan ide dalam bentuk model dengan versi yang diperkecil untuk mendapatkan tanggapan dan *feedback* yang tepat berdasarkan *design* yang telah dibuat [10].

Pada tahapan ini, solusi yang ditawarkan bisa jadi diterima, diperbaiki, dirancang ulang, bahkan ditolak. Maka dari itu, fungsi tahapan ini memang untuk mempertanyakan ulang apakah produk yang ada sudah dapat menjawab permasalahan pengguna [11].

#### 5) Tahap *Test*

Pada tahapan ini penulis melakukan testing dengan tujuan mengecek apakah *prototype* sudah bisa digunakan dengan baik atau belum. Selain itu tujuan lainnya adalah penulis bisa mengidentifikasi segala bentuk kekurangan yang terdapat pada tahapan sebelumnya sehingga langkah selanjutnya dibuatkan solusi untuk mengatasi kelemahan tersebut [12].

Prototipe yang telah dikembangkan selanjutnya diuji secara terbatas kepada calon pengguna untuk memperoleh umpan balik terhadap kegunaan dan efektivitas fitur-fitur yang dirancang. Hasil dari umpan balik yang diterima akan menjadi dasar dalam penyempurnaan desain pada tahap selanjutnya.

Rangkaian proses dalam metode *Design Thinking* digambarkan secara visual pada Gambar 1, yang menjelaskan urutan tahapan mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna hingga proses evaluasi awal terhadap solusi digital yang dikembangkan.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking* [13]

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis memulai tahapan awal proses desain dengan membuat desain menggunakan *website editing Figma*. Proses *login* dan pendaftaran akun hingga proses menentukan *service* yang akan dipesan, tampilan belakang, memasukkan logo, menulis teks, dan membuat tombol hingga proses *prototype* dalam tampilan awal aplikasi ini [14].

Perancangan prototipe UI/UX aplikasi Bengkelin untuk Bengkel Mobil Tarno ini dilakukan dengan menerapkan metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap yaitu:

Pembahasan pada tahap awal perancangan *design thinking* yaitu *empathize* [15]. Tahap *empathize* dimulai dengan kegiatan observasi langsung serta wawancara terhadap pengguna yang menjadi target aplikasi, seperti pemilik bengkel dan pelanggan. Berdasarkan hasil dari proses ini,

ditemukan bahwa para pengguna membutuhkan aplikasi dengan tampilan yang sederhana serta fitur yang mudah dipahami dan diakses. Informasi ini kemudian menjadi landasan dalam merancang fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan operasional bengkel [2].

Pada tahap *define*, peneliti mengidentifikasi sejumlah kendala utama yang dialami Bengkel Mobil Tarno, di antaranya yaitu penggunaan pencatatan manual berbasis buku, lambatnya proses pelayanan, antrian panjang, serta kurangnya transparansi dalam informasi status servis.

Tahap *ideate* menghasilkan solusi dalam bentuk pengembangan aplikasi Bengkelin. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi pemesanan layanan, pemantauan untuk riwayat dan status servis, serta estimasi biaya perbaikan kendaraan. Desain aplikasi akan difokuskan pada kesederhanaan agar tetap ringan saat digunakan, dengan fitur inti yang menjawab kebutuhan utama untuk pengguna bengkel.

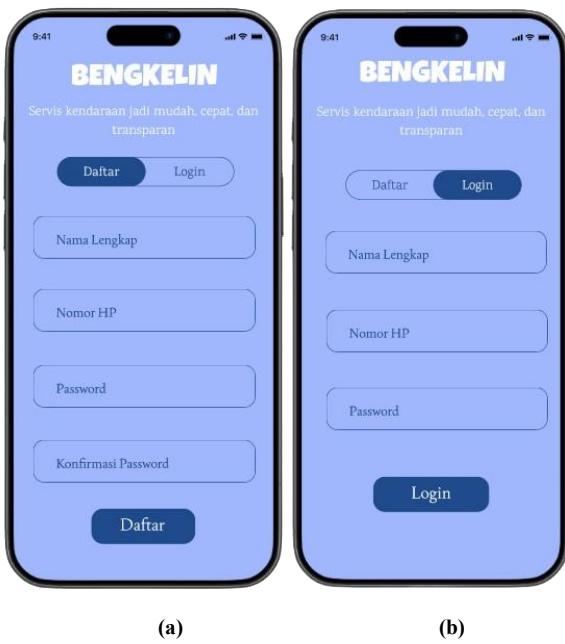
Tahap *prototype* direalisasikan dengan membuat rancangan visual awal dalam bentuk *wireframe* dan prototipe menggunakan platform Figma. Dalam proses ini, dikembangkan sembilan tampilan antarmuka utama yang disusun untuk merepresentasikan alur penggunaan aplikasi secara logis dan mudah dipahami oleh para pengguna.



Gambar 2. Tampilan Halaman *Splash Screen*

Pada Gambar 2, laman *Splash Screen* merupakan tampilan awal yang muncul ketika aplikasi Bengkelin dibuka untuk pertama kalinya. Komponen ini berfungsi sebagai identitas visual utama yang memberikan kesan pertama untuk pengguna. Desain ini dibuat dengan gaya minimalis dan menampilkan logo untuk memperkuat citra merek,

sekaligus berfungsi sebagai transisi singkat selama proses pemuatan aplikasi.



Gambar 3. Tampilan Halaman Registrasi Akun

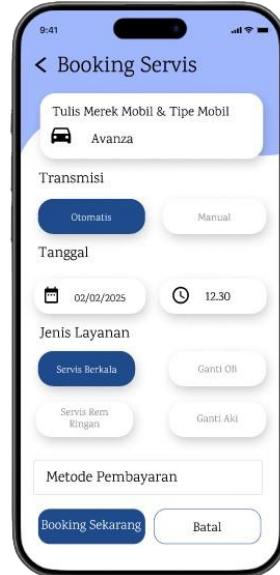
Pada Gambar 3 (a) laman ini dirancang khusus bagi pengguna baru yang ingin mendaftarkan akun di aplikasi Bengkelin. Data yang harus diisi yaitu nama lengkap, nomor telepon, dan membuat kata sandi baru. Sedangkan laman pada Gambar 3 (b) tersedia pilihan untuk langsung menuju pada halaman masuk ke akun yang sudah punya sebelumnya. Data yang harus diisi yaitu nama lengkap, nomor telepon, dan masukkan sandi. Desain antarmuka dibuat sederhana dan mudah untuk dipahami agar mempercepat proses registrasi.



Gambar 4. Tampilan Halaman Beranda

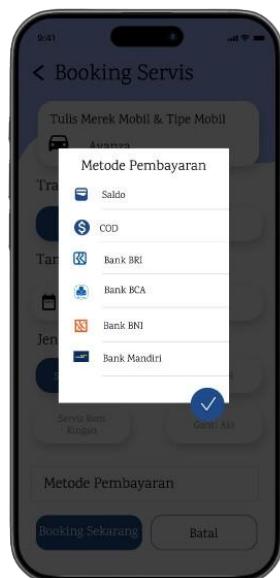
Pada Gambar 4, laman beranda berfungsi sebagai pusat aktivitas utama bagi pengguna setelah berhasil masuk ke dalam aplikasi. Di bagian atas layar ditampilkan data akun

seperti saldo dompet digital, poin, serta tingkat keanggotaan. Sementara itu, menu utama yang terletak di bagian tengah meliputi fitur seperti Servis, Jadwal Servis, dan Riwayat Servis. Navigasi yang terletak di bagian bawah memudahkan untuk pengguna dapat memanfaatkan fitur penting yaitu seperti *Home*, *Wallet*, dan *Profil* dengan lebih cepat dan mudah.



Gambar 5. Tampilan Servis Kendaraan

Pada Gambar 5, laman ini dirancang untuk memfasilitasi pengguna dalam melakukan pemesanan layanan servis kendaraan. Pengguna dapat mengisi detail informasi seperti merek kendaraan, memilih jenis transmisi, menjadwalkan waktu pelaksanaan servis, serta memilih jenis layanan yang diinginkan. Selain itu, tersedia metode pembayaran serta tombol untuk mengkonfirmasi atau membatalkan pemesanan layanan servis.



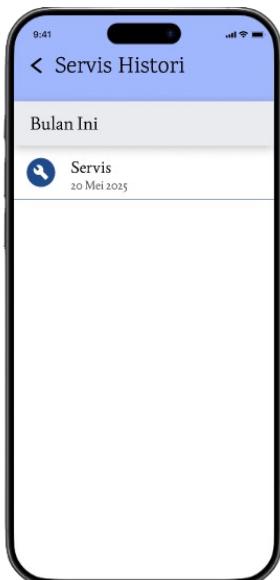
Gambar 6. Tampilan Payment

Pada Gambar 6, laman pembayaran ini memberikan berbagai macam pilihan untuk metode transaksi layanan yang telah dipesan. Pengguna juga dapat memilih untuk pembayaran menggunakan saldo aplikasi, ada metode tunai saat layanan diberikan (COD), atau melalui transfer bank seperti Bank BRI, BCA, BNI, dan juga Bank Mandiri. Tampilan antarmuka ini dibuat sederhana agar mempercepat dan mempermudah proses konfirmasi pembayaran secara efisien.



Gambar 7. Tampilan Jadwal Servis

Pada Gambar 7, laman ini memperlihatkan informasi lengkap mengenai jadwal servis yang telah dipilih oleh pengguna. Data yang ditampilkan seperti nama kendaraan, waktu dan tanggal pelaksanaan servis, jenis layanan yang dipilih, lokasi bengkel, serta status dari pemesanan tersebut. Tujuan penyajian informasi ini yaitu untuk memberikan kejelasan kepada pengguna terkait layanan yang dipesan.



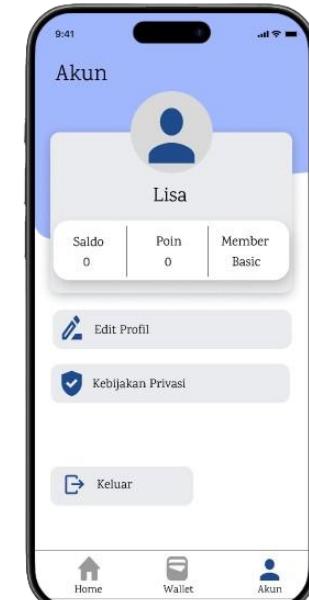
Gambar 8. Tampilan Histori Servis

Pada Gambar 8, laman riwayat servis digunakan sebagai catatan digital atas seluruh layanan kendaraan yang pernah dilakukan oleh pengguna. Fitur ini sangat berguna sebagai arsip historis perawatan, sehingga pengguna dapat dengan mudah memantau dan mengatur jadwal servis secara berkala pada kendaraan para pelanggan.



Gambar 9. Tampilan Wallet

Pada Gambar 9, laman fitur *Wallet* ini berfungsi sebagai dompet digital di dalam aplikasi. Laman ini menampilkan jumlah saldo yang dimiliki pengguna, menyediakan penambahan saldo, serta dapat memasukkan kartu Bank. Kehadiran fitur ini mempermudah proses transaksi digital secara langsung melalui aplikasi, sehingga meningkatkan kenyamanan pengguna.



Gambar 10. Tampilan Profil

Pada Gambar 10, laman profil ini menampilkan data utama pengguna, seperti nama, jumlah saldo, poin yang terkumpul, serta tingkat keanggotaan. Selain itu, halaman ini juga menyediakan menu untuk mengatur akun, mengakses kebijakan privasi, dan dapat melakukan keluar (*logout*) dari aplikasi. Desain profil difokuskan untuk memberikan kemudahan untuk akses terhadap informasi identitas serta kontrol atas akun pengguna.

Pada tahap *test* ini pengujian dilakukan pada *prototype* aplikasi Bengkelin yang dibuat dengan menggunakan desain *high fidelity* melalui *platform* Figma. Penulis melakukan pengujian secara langsung kepada lima orang responden yang terdiri dari pemilik bengkel, pelanggan, dan staf bengkel. Setiap responden diminta mencoba aplikasi dan memberikan penilaian melalui kuesioner *System Usability Scale* (SUS).

Tujuan pengujian ini yaitu untuk mengetahui bahwa seberapa mudah dan nyaman aplikasi ini digunakan oleh para pengguna. Kuesioner SUS terdiri dari 10 pernyataan yang masing-masing dinilai dengan skala 1 sampai 5. Skor dari responden dihitung sesuai rumus standar SUS. Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata nilai yang diperoleh adalah 81,5, yang termasuk ke dalam kategori baik (*excellent usability*). Nilai ini menunjukkan bahwa aplikasi Bengkelin dinilai mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan para pengguna. Data lengkap dari hasil pengisian kuesioner dapat dilihat di Tabel 1 berikut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain aplikasi cukup baik.

**Tabel 1.** Hasil Data Perhitungan Responden dengan SUS

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah
1	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37
2	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	33
3	3	3	3	4	3	4	4	2	4	4	34
4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	34
5	5	4	5	5	4	4	4	3	5	4	43

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan aplikasi Bengkelin berbasis Android untuk Bengkel Mobil Tarno dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Melalui tahapan yang sudah dijalankan, rancangan aplikasi ini terbukti mampu untuk menjawab permasalahan yang dihadapi bengkel tersebut yaitu seperti pencatatan manual, keterlambatan layanan, dan manajemen jadwal perbaikan. Untuk fitur-fitur yang dikembangkan yaitu seperti pemesanan servis, penjadwalan layanan, riwayat perawatan, metode pembayaran yang dirancang untuk mempermudah proses transaksi pada bengkel tersebut dan untuk meningkatkan kenyamanan bagi para pelanggan. Melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype, test*, rancangan ini tidak hanya untuk menjawab rumusan masalah terkait kebutuhan sistem layanan berbasis digital

di bengkel ini, tetapi bisa juga memberikan landasan awal yang kuat untuk tahap implementasi dan pengembangan sistem yang semakin efektif untuk depannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Krisnanda, R. S. Sianturi, and A. P. Kharisma, “Perancangan *User Experience* Aplikasi Pemesanan Bengkel berbasis *Mobile* menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus Bengkel Harto Motors),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 11, pp. 5113–5122, 2022.
- [2] I. P. Nalendra and G. Swalaganata, “Perancangan *Prototype* UI/UX Aplikasi *Home Service* Kendaraan Berbasis *Mobile* dengan Pendekatan *Design Thinking*,” *J. Inf. Syst. Appl. Dev.*, vol. 2, no. 1, pp. 31–41, 2024, doi: 10.26905/jisad.v2i1.11044.
- [3] A. T. B. Adifatha, L. Fanani, and R. I. Rokhmawati, “Perancangan *User Experience* Aplikasi *Mobile* MECHANIC (*Vehicle Maintenance Report*) Menggunakan Metode *Design Thinking* Studi Kasus CV. CNS (Cirebon Niaga Sejahtera),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 10, pp. 5064–5072, 2022.
- [4] I. M. S. Wedanta, I. P. A. Swastika, and A. . I. I. Paramitha, “*Prototype User Interface* Aplikasi Berbasis *Website* Bank Sampah Menggunakan Metode *Design Thinking*,” *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 12, no. 3, pp. 1484–1494, 2023.
- [5] M. Trifena, A. Voutama, and A. A. Ridha, “Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Pendaftaran Rumah Sakit Saraswati Berbasis *Mobile* dengan Metode *Design Thinking*,” *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 7, no. 2, pp. 113–123, 2023.
- [6] R. N. Fadilah and D. Sweetania, “Perancangan *Design Prototype* UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*,” *J. Ilmu Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023.
- [7] F. A. Chariria, “Perancangan UI/UX Aplikasi *Mobile* Peta Aksesibilitas Difabel dan Edukasi Masyarakat di Kabupaten Sleman dengan Metode *Design Thinking*,” *SKRIPSI Fak. Teknol. Ind. Univ. Islam Indones.*, pp. 1–133, 2025.
- [8] F. Kurniawan, M. Firmansyah, R. Rijaya, S. Y. Sutanto, and M. R. Pribadi, “Penerapan *Design Thinking* pada Perancangan *User Interface* Aplikasi *Supplier Sayur*,” *MDP STUDENT Conf. 2022*, pp. 284–289, 2022.
- [9] P. A. Rohmah, “Implementasi Metode *Design Thinking* Pada Perancangan UI/UX *Design* Aplikasi *FinTrack*,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 11, no. 3, pp. 299–311, 2024.
- [10] C. S. Surachman, M. R. Andriyanto, C. Rahmawati, and P. Sukmasesetya, “Implementasi Metode *Design Thinking* pada Perancangan UI/UX *Design* Aplikasi *Dagang.in*,” *J. TeIKA*, vol. 12, no. 2, pp. 157–169, 2019.

- [11] Muryanto and S. Wahyuni, “Penerapan Metode *Design Thinking* pada Perancangan Aplikasi E-Ky Berbasis Web pada PT Pantja Inti Press Industri,” *J. Inf. dan Komput.*, vol. 11, no. 2, pp. 118–128, 2023.
- [12] K. A. Lestari and R. Hikmawan, “Pembuatan *Prototype* UI/UX Aplikasi Penyewaan Sepeda Motor Untuk Masyarakat,” *J. Media Infotama*, vol. 19, no. 2, pp. 479–486, 2023.
- [13] S. B. Kurniawati, Supartini, R. Widyaswati, and K. Darmaningrum, “Penerapan *Design Thinking* dalam Mengidentifikasi Potensi Desa untuk Meningkatkan Pendapatan Asli Desa,” *SOLUSI J. Ilm. Bid. Ilmu Ekon.*, vol. 22, no. 1, pp. 68–83, 2024.
- [14] H. P. Almeyda and M. A. W. Prasetyo, “Perancangan UI/UX Aplikasi Bengkel Pitcar Service Menggunakan *Prototype Method*,” *CENTIVE*, vol. 4, no. 1, pp. 1057–1069, 2024.
- [15] H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, and D. H. Bangkalang, “Perancangan UI/UX Aplikasi KTM Multifungsi Menggunakan Metode *Design Thinking*,” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 111–125, 2022.