JURNAL ILMIAH SISTEM INFORMASI (JUSI)
VOL 5, No. 2, Mei 2026, pp. 648 - 663
p-ISSN : 2803-1507 (media cetak) | e-ISSN : 2803-1531 (media online)
Link Publikasi: https://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JUISI/issue/view/171

UI/UX Design of a Mobile Application for Shoe Cleaning Service Management Using the Design Thinking Method (Case Study: OurShoes)

Clariesta Eka Nanda Cahyani*[1], Apriade Voutama[2]
[1,2] Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361
e-mail: clariestacahyani@gmail.com*[1], apriade.voutama@staff.unsika.ac.id[2]

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 29-03-2026
Revised: 16-04-2026
Accepted: 05-05-2026
Published: 21-05-2026

ABSTRACT

The rapid development of information technology has driven digitalization across various business sectors, including shoe cleaning services. The use of mobile applications has become an alternative solution to improve service quality, operational efficiency, and ease of access for customers. However, the success of an application is not only determined by its functionality but also by the quality of its User Interface (UI) and User Experience (UX), which play a crucial role in providing comfort and ease of use. This study aims to design the UI/UX of a mobile application for the OurShoes shoe cleaning service to make it more intuitive, attractive, and efficient to use. The method applied is Design Thinking, which consists of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. The results of this study are in the form of a mobile application interface design that includes key features such as login and registration pages, service ordering, payment system, order status notifications, and user profile management. This design is expected to enhance user experience, simplify transaction processes, and assist business owners in managing services more effectively and efficiently. Therefore, this application has the potential to become a digital solution that supports the growth of shoe cleaning businesses in the modern era.

Keywords: *User Interface, Mobile Application, Design Thinking, Shoe Cleaning Service, Service Management.*

Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi informasi mendorong terjadinya digitalisasi di berbagai bidang usaha, termasuk pada layanan jasa cuci sepatu. Penggunaan aplikasi mobile menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas layanan, efisiensi operasional, serta kemudahan akses bagi pelanggan. Namun demikian, keberhasilan sebuah aplikasi tidak hanya bergantung pada fungsi yang dimiliki, tetapi juga pada kualitas desain antarmuka (*User Interface*/UI) dan pengalaman pengguna (*User Experience*/UX) yang mampu memberikan kenyamanan dan kemudahan dalam penggunaan. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain UI/UX pada aplikasi mobile layanan cuci sepatu OurShoes agar lebih mudah dipahami, menarik, dan efisien digunakan. Metode yang diterapkan adalah *Design Thinking* yang meliputi tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Hasil yang diperoleh berupa rancangan antarmuka aplikasi mobile dengan fitur utama seperti halaman login dan registrasi, pemesanan layanan, sistem pembayaran, notifikasi status pesanan, serta pengelolaan profil pengguna. Rancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna, mempermudah proses transaksi, serta membantu pelaku usaha dalam

DOI: https://doi.org/10.51903/dfegwv54

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

mengelola layanan secara lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, aplikasi ini berpotensi menjadi solusi digital yang mendukung pengembangan usaha cuci sepatu di era modern.

Kata Kunci: *User Interface, Aplikasi Mobile, Design Thinking, Cuci Sepatu, Pengelolaan Layanan.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini mendorong berbagai sektor usaha untuk memanfaatkan aplikasi berbasis *mobile* sebagai sarana dalam mendukung aktivitas operasional layanan [1], [2], [3]. Dalam pengembangan aplikasi, salah satu komponen yang memiliki peran penting adalah *User Interface* (UI), yaitu tampilan yang menjadi media interaksi antara pengguna dengan sistem. Perancangan UI yang baik dapat membantu pengguna memahami fungsi aplikasi dengan lebih mudah serta meningkatkan kenyamanan dalam menggunakan sistem [4]. Selain itu, desain antarmuka yang terstruktur dan informatif juga dapat mempermudah pengguna dalam mengakses fitur yang tersedia pada aplikasi [5]. Oleh karena itu, perancangan UI menjadi salah satu aspek penting dalam pengembangan aplikasi berbasis *mobile*.

Usaha layanan cuci sepatu saat ini semakin berkembang seiring meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap perawatan sepatu. Namun dalam praktiknya, sebagian besar pengelolaan layanan cuci sepatu masih dilakukan secara manual, seperti pencatatan pesanan melalui pesan singkat atau komunikasi langsung antara pelanggan dan pemilik usaha. Kondisi tersebut dapat menimbulkan beberapa kendala, seperti kesulitan dalam mencatat pesanan secara terorganisir, keterbatasan dalam memantau status pengerjaan sepatu, serta kurang efisiennya pengelolaan data pelanggan. Penggunaan aplikasi berbasis *mobile* dengan desain UI yang baik dapat membantu pemilik usaha atau admin dalam mengelola layanan secara lebih terstruktur dan sistematis [6]. Dengan adanya sistem digital, proses pencatatan pesanan, pengelolaan data pelanggan, serta pemantauan status layanan dapat dilakukan dengan lebih mudah.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas mengenai perancangan UI pada aplikasi berbasis *mobile*. Penelitian yang dilakukan oleh Faridha et al. menjelaskan bahwa berbagai pendekatan dapat digunakan dalam proses perancangan UI, salah satunya adalah metode *Design Thinking* yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna dalam proses desain [4]. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dapat menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna serta meningkatkan kualitas interaksi pengguna dengan sistem [7]. Selain itu, penelitian lain mengenai perancangan antarmuka aplikasi *mobile* menunjukkan bahwa penggunaan metode *Design Thinking* dalam proses desain mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih intuitif dan mudah dipahami oleh pengguna [8]. Hal tersebut menunjukkan bahwa desain UI memiliki peran penting dalam menentukan kualitas suatu aplikasi digital.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji perancangan UI pada aplikasi berbasis *mobile*, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aplikasi umum seperti sistem informasi organisasi, layanan pendidikan, atau aplikasi layanan digital lainnya. Penelitian yang secara khusus membahas perancangan UI untuk sistem pengelolaan layanan cuci sepatu masih tergolong terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya *research gap* terkait penerapan konsep desain antarmuka pada aplikasi layanan cuci sepatu berbasis *mobile*. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk merancang desain UI aplikasi layanan cuci sepatu berbasis *mobile* yang dapat membantu admin atau pengelola usaha dalam mengelola pesanan layanan, data pelanggan, serta status pengerjaan sepatu. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa rancangan desain antarmuka yang dapat dijadikan referensi dalam pengembangan aplikasi layanan cuci sepatu berbasis *mobile*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *User Interface (UI)*

Penelitian terkait *User Interface* (UI) pada aplikasi mobile menunjukkan bahwa tampilan antarmuka memiliki peranan penting dalam mendukung interaksi antara pengguna dan sistem. Menurut penelitian Wulandari et al., desain UI pada aplikasi mobile perlu memperhatikan beberapa aspek visual, seperti tata letak, ikon, warna, serta navigasi agar pengguna lebih mudah memahami fungsi aplikasi dan merasa nyaman saat menggunakannya [9]. Selain itu, penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa rancangan UI yang baik dapat membantu pengguna menjalankan aktivitas pada aplikasi secara lebih efektif dan efisien.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Putraditya dan Putra menjelaskan bahwa penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI aplikasi mobile mampu menghasilkan tampilan yang lebih sesuai dengan

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

kebutuhan pengguna [10]. Dalam penelitian tersebut, proses desain dilakukan dengan memperhatikan kemudahan navigasi, konsistensi tampilan, dan keterbacaan elemen antarmuka sehingga aplikasi menjadi lebih mudah dipahami dan digunakan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kualitas UI memiliki pengaruh terhadap tingkat kenyamanan dan kemudahan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi mobile.

2.2. *User Experience (UX)*

User Experience (UX) merupakan salah satu komponen penting dalam pengembangan sistem atau aplikasi yang menitikberatkan pada pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk digital. UX tidak hanya berhubungan dengan tampilan antarmuka, tetapi juga mencakup persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan, efisiensi, serta tingkat kepuasan selama penggunaan sistem [11].

UX memiliki hubungan yang erat dengan *usability*, di mana tingkat kemudahan penggunaan sistem akan memengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. Untuk mengukur UX, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan, salah satunya adalah *System Usability Scale* (SUS) yang berfungsi untuk mengevaluasi tingkat usability berdasarkan persepsi pengguna [12]. Selain itu, metode lain yang sering digunakan adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ), yang menilai pengalaman pengguna berdasarkan beberapa aspek, seperti daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*) [13].

2.3. *Prinsip Desain*

Penelitian terkait prinsip desain antarmuka menunjukkan bahwa penerapan prinsip desain yang baik dapat membantu meningkatkan kualitas tampilan sekaligus mempermudah pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Berdasarkan penelitian Fathurrahman dan Sumarsono, evaluasi terhadap User Interface dan User Experience pada sistem digital dilakukan dengan memperhatikan beberapa prinsip desain, seperti konsistensi, kesederhanaan, hierarki visual, keseimbangan, dan kontras [14]. Penerapan prinsip-prinsip tersebut dinilai mampu meningkatkan kenyamanan serta kemudahan pengguna saat menggunakan aplikasi.

2.3.1. *Konsistensi*

Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa konsistensi memiliki peran penting dalam desain antarmuka karena penggunaan elemen visual yang seragam, seperti warna, ikon, tipografi, dan tata letak, dapat membantu pengguna memahami pola interaksi aplikasi dengan lebih mudah. Tampilan yang konsisten juga membuat pengguna lebih cepat mengenali fungsi pada setiap halaman aplikasi.

2.3.2. *Kesederhanaan (Simplicity)*

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa desain yang sederhana dapat membantu pengguna lebih fokus pada fungsi utama aplikasi. Tampilan yang tidak terlalu rumit membuat pengguna lebih mudah memahami alur penggunaan sistem dan mengurangi kemungkinan terjadinya kebingungan saat menggunakan aplikasi.

2.3.3. *Hierarki Visual*

Selain itu, hierarki visual digunakan untuk membantu pengguna memahami urutan prioritas informasi pada tampilan aplikasi. Penggunaan perbedaan ukuran, warna, maupun posisi elemen dinilai mampu memudahkan pengguna dalam mengenali informasi penting yang ditampilkan.

2.3.4. *Keseimbangan (Balance)*

Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa keseimbangan tata letak berpengaruh terhadap kenyamanan visual pengguna. Penempatan elemen yang tersusun secara proporsional membuat tampilan aplikasi terlihat lebih rapi, terstruktur, dan nyaman saat digunakan.

2.3.5. *Kontras*

Penerapan kontras pada elemen antarmuka membantu pengguna membedakan bagian penting dalam aplikasi, seperti tombol, menu, atau notifikasi. Dengan adanya perbedaan warna maupun ukuran elemen, pengguna dapat lebih cepat mengenali fungsi dari setiap komponen yang tersedia pada aplikasi.

2.4. *Elemen Desain*

Elemen desain merupakan komponen visual yang digunakan untuk membangun User Interface sehingga informasi dapat tersampaikan jelas dan pengguna mudah berinteraksi. Berdasarkan penelitian perancangan

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

antarmuka mobile, beberapa elemen yang penting dalam UI adalah layout, warna, ikon, tipografi, dan tombol [15].

2.4.1. *Warna (Color)*

Warna berperan dalam membedakan fungsi dan menarik perhatian pengguna pada elemen tertentu. Pilihan warna yang tepat mendukung kejelasan informasi dan identitas visual aplikasi.

2.4.2. *Tipografi (Typography)*

Tipografi mencakup jenis huruf, ukuran, dan jarak antar teks. Tipografi yang baik meningkatkan keterbacaan informasi dan kenyamanan pengguna saat membaca konten aplikasi.

2.4.3. *Layout (Tata Letak)*

Layout menentukan susunan elemen visual pada layar. Tata letak yang terstruktur membantu pengguna memahami alur informasi dan navigasi aplikasi secara logis.

2.4.4. *Ikon (Icon)*

Ikon digunakan sebagai representasi visual dari suatu fungsi atau fitur. Ikon yang konsisten dan mudah dikenali membantu mempercepat pemahaman fitur oleh pengguna.

2.4.5. *Tombol (Button)*

Tombol merupakan elemen interaktif yang digunakan pengguna untuk melakukan aksi. Desain tombol yang jelas dan responsif mempermudah pengguna dalam menjalankan perintah aplikasi.

2.5. *Aplikasi Mobile*

Penelitian yang dilakukan oleh [16] menjelaskan bahwa aplikasi mobile banyak digunakan untuk mendukung berbagai aktivitas layanan dan pengelolaan informasi karena dapat diakses dengan mudah melalui smartphone. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa pengembangan aplikasi mobile perlu menyesuaikan karakteristik perangkat bergerak, seperti ukuran layar, navigasi sentuh, dan kebutuhan pengguna yang menginginkan akses informasi secara cepat dan praktis. Oleh sebab itu, tampilan antarmuka dan kemudahan penggunaan menjadi hal penting yang perlu diperhatikan dalam perancangan aplikasi mobil.

Selain itu, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa desain aplikasi *mobile* yang baik dapat membantu pengguna memahami fitur aplikasi dengan lebih mudah sehingga proses penggunaan aplikasi menjadi lebih nyaman. Tampilan yang terstruktur serta navigasi yang jelas dinilai mampu mendukung pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi *mobile* tidak hanya berfokus pada fungsi sistem, tetapi juga pada kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi

2.6. *Wireframe*

Penelitian yang dilakukan oleh [17] menjelaskan bahwa wireframe digunakan sebagai rancangan awal dalam proses perancangan UI/UX aplikasi mobile untuk menggambarkan susunan tampilan dan alur navigasi aplikasi. Wireframe berfungsi sebagai gambaran dasar sebelum masuk ke tahap desain visual yang lebih detail. Melalui wireframe, desainer dapat menentukan posisi elemen antarmuka, struktur layout, serta hubungan antarhalaman pada aplikasi.

Dalam penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa penggunaan *wireframe* membantu proses evaluasi desain pada tahap awal pengembangan aplikasi. Dengan adanya *wireframe*, pengembang maupun pengguna dapat memahami alur aplikasi lebih awal sehingga proses revisi dapat dilakukan sebelum masuk ke tahap desain akhir. Selain itu, *wireframe* juga membantu mengurangi kesalahan desain karena struktur aplikasi sudah dirancang sejak awal pengembangan.

2.7. *Prototype*

Penelitian yang dilakukan oleh Nalendra dan Swalaganata menjelaskan bahwa *prototype* digunakan sebagai gambaran awal aplikasi yang menampilkan alur navigasi dan interaksi pengguna sebelum aplikasi dikembangkan secara penuh. Prototype dibuat setelah tahap *wireframe* agar tampilan aplikasi dapat divisualisasikan secara lebih nyata sehingga pengguna dapat memahami cara kerja aplikasi dengan lebih jelas [18].

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa *prototype* membantu proses evaluasi desain karena pengguna dapat mencoba simulasi penggunaan aplikasi sebelum tahap implementasi dilakukan. Selain itu, penggunaan *prototype* memudahkan tim pengembang dalam menemukan kekurangan pada tampilan maupun navigasi aplikasi sejak tahap awal. Dengan adanya prototype, proses perbaikan desain dapat dilakukan secara bertahap sehingga hasil akhir aplikasi menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.8. *Figma*

Penelitian yang dilakukan oleh [19] menunjukkan bahwa Figma banyak digunakan dalam proses perancangan UI/UX aplikasi *mobile* karena mendukung pembuatan *wireframe*, desain visual, hingga *prototype* interaktif dalam satu platform. Penggunaan Figma membantu proses perancangan menjadi lebih praktis karena seluruh tahapan desain dapat dilakukan dalam satu aplikasi.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh [20] menjelaskan bahwa Figma memiliki fitur kolaborasi secara *real-time* yang memudahkan anggota tim dalam melakukan diskusi maupun revisi desain. Fitur tersebut memungkinkan proses pengerjaan desain dilakukan secara bersama-sama sehingga komunikasi antar anggota tim menjadi lebih efektif. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan Figma dapat membantu menjaga konsistensi tampilan antarmuka melalui penggunaan komponen desain yang dapat digunakan kembali pada beberapa halaman aplikasi.

2.9. *System Usability Scale (SUS)*

Banyak penelitian mengadopsi metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) suatu sistem berdasarkan pengalaman langsung pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Metode ini banyak digunakan karena sederhana, efisien, serta mampu memberikan gambaran umum mengenai kualitas penggunaan sistem dalam waktu yang relatif singkat [21].

SUS menggunakan serangkaian pernyataan yang diberikan kepada pengguna untuk mengevaluasi pengalaman mereka dalam menggunakan sistem. Penilaian dilakukan menggunakan skala *Likert* untuk mengetahui tingkat persetujuan pengguna terhadap aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, kompleksitas sistem, serta kenyamanan saat menggunakan aplikasi [22]. Hasil dari penilaian tersebut kemudian diolah untuk menghasilkan nilai *usability* secara keseluruhan. Secara umum, skor SUS diperoleh dengan menjumlahkan seluruh nilai hasil konversi dari setiap pernyataan, kemudian dikalikan dengan konstanta tertentu untuk mendapatkan nilai akhir dalam rentang 0 hingga 100. Proses perhitungan tersebut dapat dinyatakan dalam Rumus (1):

$$SUS = \left(\sum_{i=1}^{10} S_i \right) \times 2.5 \qquad (1)$$

di mana S_i merupakan skor dari masing-masing pernyataan yang telah disesuaikan sesuai dengan aturan perhitungan SUS.

Nilai yang dihasilkan dari perhitungan SUS digunakan untuk menilai tingkat *usability* suatu sistem. Semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin baik tingkat kemudahan penggunaan sistem tersebut. Sebaliknya, skor yang rendah menunjukkan bahwa sistem masih memerlukan perbaikan agar dapat memberikan pengalaman penggunaan yang lebih optimal [23].

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Design Thinking* dalam proses perancangan *User Interface* (UI) pada aplikasi mobile layanan cuci sepatu OurShoes. Metode ini dipilih karena berorientasi pada pengguna serta mampu membantu dalam memahami permasalahan secara mendalam sebelum menghasilkan solusi desain yang sesuai [24]. Selain itu, *Design Thinking* memiliki alur tahapan yang sistematis sehingga mendukung proses perancangan yang lebih terarah dan terstruktur [25].

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner. Wawancara dilakukan dengan client sebagai pengguna utama untuk menggali informasi terkait kebutuhan sistem dalam pengelolaan layanan cuci sepatu. Di samping itu, kuesioner disebarkan kepada beberapa responden yang mewakili calon pengguna guna memperoleh data tambahan mengenai kebutuhan serta preferensi pengguna terhadap aplikasi. Penggunaan kedua teknik ini bertujuan untuk menghasilkan data yang lebih komprehensif dan mendukung validitas penelitian [26]. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan utama serta merumuskan kebutuhan

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

sistem yang akan dijadikan dasar dalam proses perancangan aplikasi.

Tahapan penelitian mengacu pada metode *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pendekatan ini memungkinkan proses perancangan dilakukan secara iteratif dengan menitikberatkan pada kebutuhan pengguna sehingga menghasilkan desain yang lebih efektif dan mudah digunakan [27]. Rangkaian tahapan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

3.1. *Empathize*

Tahap *empathize* bertujuan untuk memahami kebutuhan serta permasalahan pengguna dalam pengelolaan layanan cuci sepatu. Proses dilakukan melalui wawancara dengan client serta penyebaran kuesioner kepada responden agar diperoleh gambaran kebutuhan pengguna secara lebih menyeluruh.

3.2. *Define*

Tahap *define* dilakukan dengan menganalisis hasil wawancara dan kuesioner yang telah diperoleh sebelumnya. Pada tahap ini peneliti merumuskan permasalahan utama serta menentukan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan dalam aplikasi.

3.3. *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan proses pengembangan ide solusi berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi. Pada tahap ini dilakukan perancangan konsep fitur aplikasi yang dapat mendukung pengelolaan layanan cuci sepatu.

3.4. *Prototype*

Tahap *prototype* dilakukan dengan menyusun rancangan desain User Interface dalam bentuk prototype. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran visual terkait tampilan serta alur penggunaan aplikasi.

3.5. *Test*

Tahap *test* dilakukan untuk mengevaluasi prototype yang telah dirancang dengan melibatkan responden. Proses evaluasi dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan aplikasi berdasarkan pengalaman pengguna.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil dari tahapan penelitian yang telah dilakukan dalam perancangan UI/UX aplikasi *mobile* layanan cuci sepatu OurShoes menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil yang diperoleh dijelaskan berdasarkan tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan aplikasi.

4.1. *Empathize*

Pada tahap *empathize*, peneliti melakukan pengumpulan data untuk memahami kebutuhan dan permasalahan yang dialami pengguna dalam pengelolaan layanan cuci sepatu. Tahap ini penting untuk mengetahui kondisi yang terjadi di lapangan sebelum merancang solusi desain.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan client serta penyebaran kuesioner kepada 10 responden yang mewakili calon pengguna aplikasi. Melalui proses ini, peneliti dapat mengetahui kebutuhan pengguna serta harapan terhadap aplikasi yang akan dikembangkan, baik dari segi fitur maupun kemudahan

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

penggunaan. Pertanyaan yang diajukan pada kuesioner tersaji dalam Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Kuesioner

No.	Pertanyaan
1.	Apakah Anda pernah mengelola pesanan atau layanan secara manual?
2.	Menurut Anda, apakah pencatatan manual menyulitkan?
3.	Fitur apa saja yang Anda butuhkan dalam aplikasi?
4.	Seberapa penting tampilan aplikasi yang sederhana dan mudah dipahami?
5.	Apakah aplikasi ini dapat membantu pengelolaan usaha?

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dikumpulkan, diperoleh beberapa temuan sebagai berikut:

1. Sebagian besar responden sudah pernah mengelola pesanan atau layanan secara manual. Hal ini menunjukkan bahwa responden sudah cukup familiar dengan proses operasional yang masih dilakukan tanpa sistem digital.
2. Mayoritas responden merasa bahwa pencatatan secara manual cukup menyulitkan. Hal ini menunjukkan adanya kendala dalam pengelolaan data, seperti proses yang kurang efisien dan berpotensi terjadi kesalahan pencatatan.
3. Responden juga menyebutkan beberapa fitur yang dibutuhkan dalam aplikasi, seperti pencatatan pesanan, data pelanggan, status pengerjaan, pembayaran, dan riwayat pesanan. Fitur-fitur tersebut dianggap penting untuk membantu proses pengelolaan layanan menjadi lebih terstruktur.
4. Dari segi tampilan, sebagian besar responden menilai bahwa desain aplikasi yang sederhana dan mudah dipahami sangat penting. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan menjadi salah satu faktor utama dalam penggunaan aplikasi.
5. Selain itu, mayoritas responden juga berpendapat bahwa aplikasi seperti ini dapat membantu dalam mengelola usaha menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengguna membutuhkan aplikasi yang tidak hanya memiliki fitur yang lengkap, tetapi juga mudah digunakan dan dapat membantu proses pengelolaan layanan secara lebih efisien.

4.2. *Define*

Pada tahap *define*, peneliti mengolah temuan yang diperoleh dari tahap *empathize* untuk merumuskan inti permasalahan yang dihadapi pengguna. Proses ini dilakukan dengan menyusun *pain points* serta *how might we* (HMW) [28]. *Pain points* menggambarkan berbagai kesulitan yang dialami pengguna dalam mengelola layanan cuci sepatu, sedangkan *how might we* digunakan untuk mengubah permasalahan tersebut menjadi pertanyaan yang dapat membuka peluang solusi. Berikut hasil identifikasi *pain points* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Identifikasi Pain Points Pengguna

No.	Pain Points
1.	Pengguna kesulitan dalam mencatat pesanan karena masih menggunakan metode manual
2.	Pengguna kesulitan dalam mengelola dan mencari data pelanggan
3.	Pengguna tidak dapat memantau status pengerjaan layanan secara jelas
4.	Pengguna kesulitan dalam melihat riwayat transaksi yang telah dilakukan

Selanjutnya, *pain points* yang telah diperoleh diubah ke dalam bentuk *how might we* sebagai upaya untuk merumuskan masalah secara lebih terbuka dan solutif. Pendekatan ini membantu peneliti dalam mengarahkan proses pengembangan ide pada tahap berikutnya. Hasil penyusunan *how might we* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Perumusan How Might We (HMW)

No.	How Might We
1.	*How might we* membantu pengguna dalam mencatat pesanan secara lebih mudah dan terstruktur?
2.	*How might we* membantu pengguna dalam mengelola data pelanggan dengan lebih efisien?
3.	*How might we* menyediakan fitur untuk memantau status pengerjaan layanan secara jelas?
4.	*How might we* memudahkan pengguna dalam melihat riwayat transaksi?

4.3. *Ideate*

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

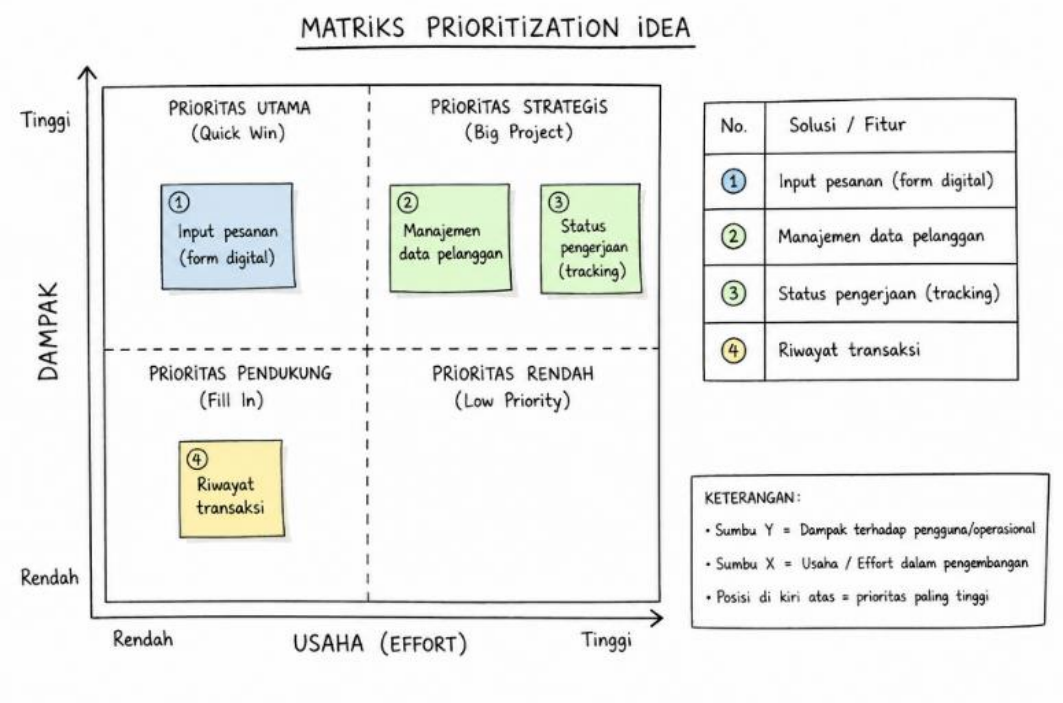
Pada tahap *ideate*, peneliti mulai mengembangkan berbagai ide solusi berdasarkan hasil *how might we* (HMW) yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk mencari alternatif solusi yang dapat menjawab permasalahan pengguna dalam pengelolaan layanan cuci sepatu.

Proses ideate dilakukan melalui dua tahapan, yaitu *solution ideate* dan *prioritization idea*. Pada tahap *solution ideate*, dilakukan brainstorming untuk menghasilkan ide-ide solusi dari setiap pertanyaan *how might we*. Hasil dari proses tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Solution Ideate Berdasarkan How Might We

How Might We	Solution
How might we membantu pengguna dalam mencatat pesanan secara lebih mudah dan terstruktur?	Menyediakan fitur input pesanan dalam bentuk form digital yang berisi data pelanggan, jenis layanan, dan detail pesanan sehingga pencatatan lebih rapi dan terorganisir.
How might we membantu pengguna dalam mengelola data pelanggan dengan lebih efisien?	Menyediakan fitur manajemen data pelanggan yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan, mencari, dan mengedit data pelanggan dengan mudah.
How might we menyediakan fitur untuk memantau status pengerjaan layanan secara jelas?	Menyediakan fitur status pengerjaan (tracking) yang menampilkan tahapan layanan, seperti diterima, diproses, hingga selesai.
How might we memudahkan pengguna dalam melihat riwayat transaksi?	Menyediakan fitur riwayat pesanan yang menampilkan daftar transaksi yang telah dilakukan, lengkap dengan detail layanan dan tanggal.

Setelah ide solusi diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan *prioritization idea* untuk menentukan fitur mana yang akan diprioritaskan dalam pengembangan aplikasi. Proses ini dilakukan dengan mempertimbangkan tingkat dampak terhadap pengguna serta tingkat usaha dalam implementasi fitur. Hasil *prioritization idea* divisualisasikan dalam bentuk matriks prioritas fitur seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Matriks Prioritas Fitur (Prioritization Idea)

Berdasarkan gambar diatas, fitur input pesanan (1), manajemen data pelanggan (2), dan status pengerjaan (3) termasuk dalam prioritas utama karena memiliki dampak tinggi terhadap proses operasional, meskipun membutuhkan usaha pengembangan yang cukup besar. Sementara itu, fitur riwayat transaksi (4) berada pada prioritas pendukung karena dampaknya lebih rendah. Hasil ini menjadi acuan dalam menentukan fokus pengembangan pada tahap selanjutnya.

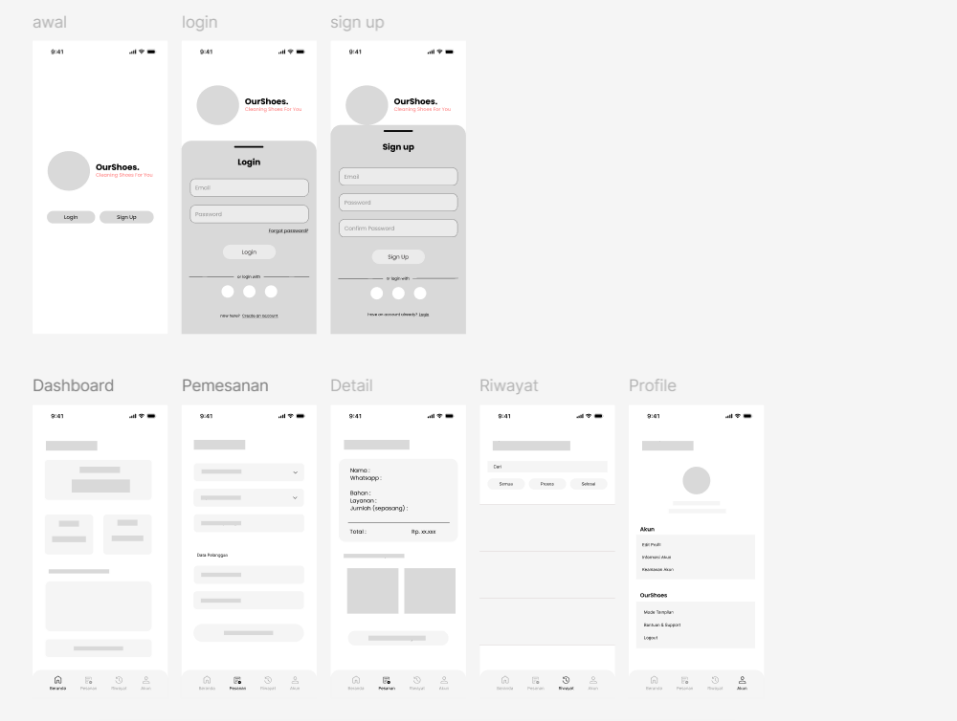
p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

4.4. *Prototype*

Pada tahap prototype, dilakukan perancangan tampilan aplikasi sebagai bentuk visualisasi dari solusi yang telah dihasilkan pada tahap ideate. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai alur penggunaan serta tampilan antarmuka aplikasi sebelum dikembangkan lebih lanjut.

4.4.1. *Wireframe*

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan wireframe sebagai gambaran awal struktur tampilan aplikasi sebelum masuk ke tahap desain yang lebih detail. Wireframe berfungsi untuk menunjukkan susunan elemen antarmuka serta alur navigasi tanpa menekankan aspek visual seperti warna atau desain akhir. Hasil wireframe yang telah dirancang dapat dilihat pada Gambar 3.



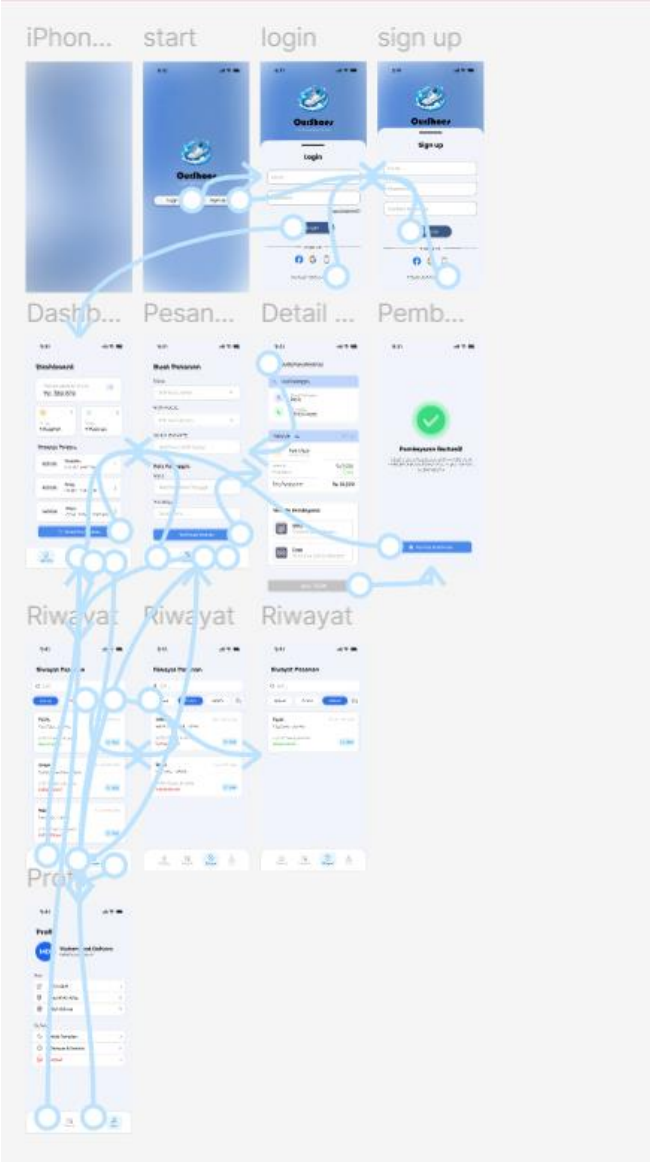
Gambar 3. Wireframe Aplikasi OurShoes

Berdasarkan wireframe yang telah dibuat diatas, terdiri dari beberapa halaman utama, yaitu halaman awal (start), login, dan sign up sebagai proses autentikasi pengguna. Setelah itu, terdapat halaman dashboard sebagai tampilan utama yang menghubungkan pengguna ke fitur lainnya. Selain itu, wireframe juga mencakup halaman pemesanan yang digunakan untuk melakukan input data layanan, halaman detail untuk menampilkan informasi pesanan, halaman riwayat untuk melihat transaksi yang telah dilakukan, serta halaman profil pengguna.

4.4.2. *Prototype*

Dalam tahapan *Prototype*, wireframe yang telah disusun selanjutnya dikembangkan menjadi prototype menggunakan Figma. Proses ini dilakukan dengan menambahkan elemen visual serta menghubungkan setiap halaman sehingga dapat merepresentasikan alur penggunaan aplikasi secara lebih nyata. Prototype yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar 4.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531



Gambar 4. Prototype Aplikasi Mobile OurShoes

Pada *prototype* yang dihasilkan memperlihatkan alur penggunaan aplikasi secara menyeluruh, dimulai dari halaman awal, proses *login*, hingga masuk ke halaman utama. Setelah itu, pengguna dapat melanjutkan ke berbagai fitur yang tersedia, seperti melakukan input pesanan, mengisi detail layanan, serta mengikuti proses hingga layanan dinyatakan selesai.

4.4.3. *Mockup*

Mockup merupakan tahap lanjutan dari *prototype* yang menampilkan desain aplikasi secara lebih detail dan mendekati tampilan akhir. Pada tahap ini, aspek visual seperti warna, tipografi, ikon, serta *layout* telah disusun dengan lebih rapi dan konsisten.

Mockup yang dihasilkan memperlihatkan tampilan aplikasi *mobile* yang lebih realistis, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil akhir dari aplikasi yang akan dikembangkan.

4.4.3.1. *Halaman Splash*

Tampilan *splash* muncul saat aplikasi pertama kali dibuka. Pada bagian ini ditampilkan identitas aplikasi OurShoes sebagai pengenalan awal sebelum pengguna masuk ke dalam sistem. Selain itu, tampilan ini juga menjadi penghubung menuju halaman berikutnya. Berikut merupakan tampilan splash pada Gambar 5.

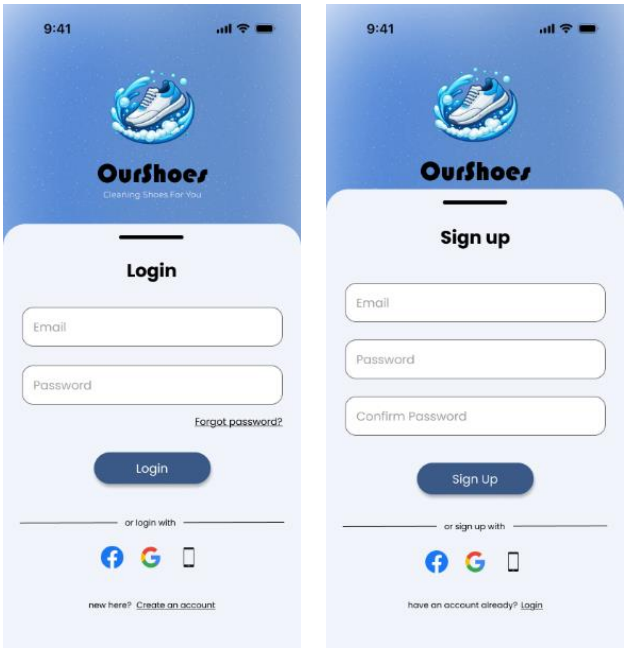
p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531



Gambar 5. Halaman Splash Screen

4.4.3.2. *Halaman Login/Sign Up*

Admin dapat mengakses sistem dengan memasukkan email dan kata sandi melalui halaman *login*. Sementara itu, bagi pengguna yang belum memiliki akun, tersedia fitur *sign up* untuk melakukan pendaftaran. Berikut merupakan tampilan login dan sign up pada Gambar 6.

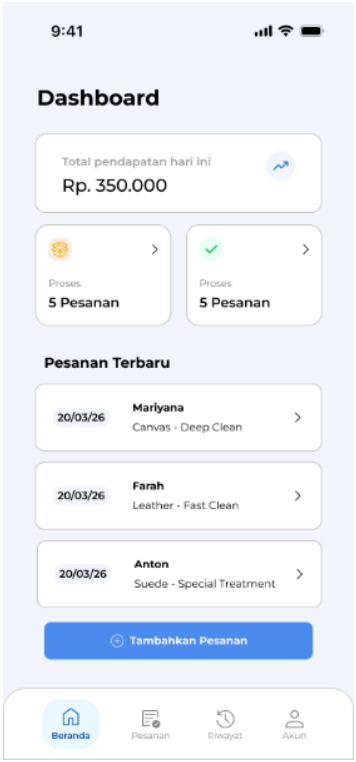


Gambar 6. Halaman Login dan Sign Up

4.4.3.3. *Halaman Dashboard*

Setelah berhasil masuk, pengguna akan diarahkan ke *dashboard* sebagai tampilan utama aplikasi. Bagian ini berfungsi sebagai pusat navigasi yang memudahkan admin dalam mengakses fitur-fitur utama serta melihat informasi singkat terkait aktivitas layanan. Berikut merupakan tampilan Dashboard pada Gambar 7.

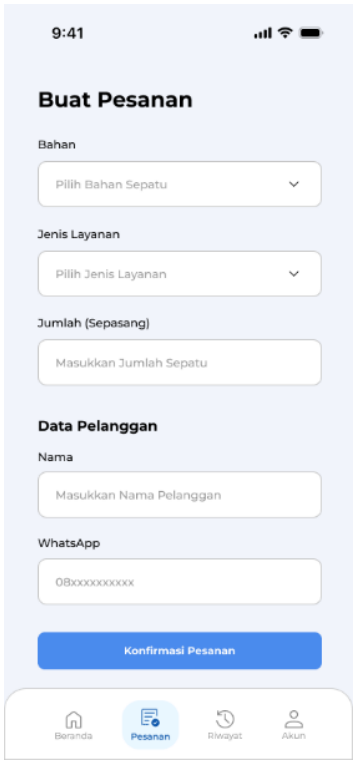
p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531



Gambar 7. Halaman Dashboard

4.4.3.4. *Halaman Pemesanan*

Admin dapat melakukan pencatatan pesanan pelanggan. Data yang diinput meliputi nama pelanggan, nomor telepon, jenis layanan, serta jumlah sepatu. Berikut merupakan tampilan Pemesanan pada Gambar 8.

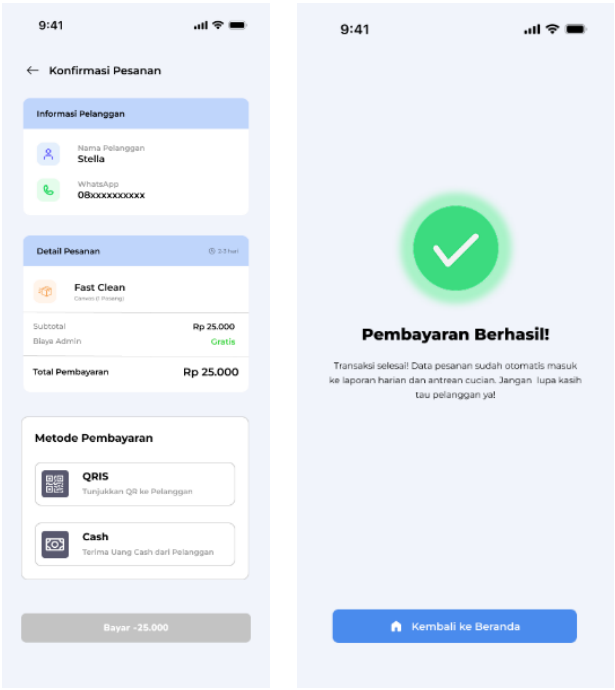


Gambar 8. Halaman Pemesanan Layanan

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

4.4.3.5. *Halaman Detail Pesanan*

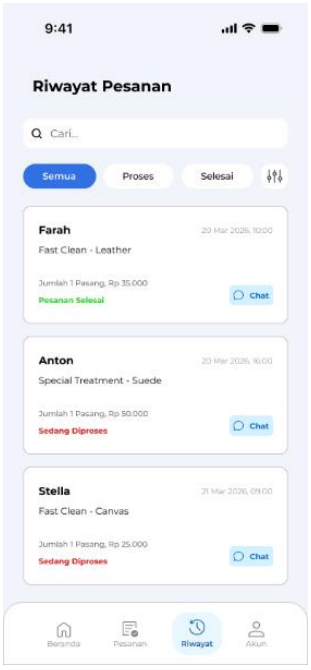
Informasi lebih rinci mengenai pesanan ditampilkan pada bagian ini. Data yang disajikan mencakup identitas pelanggan, jenis layanan, jumlah sepatu, serta status pengerjaan. Berikut merupakan tampilan Detail Pesanan pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Detail Pesanan

4.4.3.6. *Halaman Riwayat Pesanan*

Bagian ini digunakan untuk menampilkan daftar pesanan yang telah selesai diproses. Dengan adanya fitur ini, admin dapat dengan mudah melakukan pengecekan terhadap data layanan sebelumnya sehingga pengelolaan data menjadi lebih terorganisir. Berikut merupakan tampilan Riwayat Pesanan pada Gambar 10.

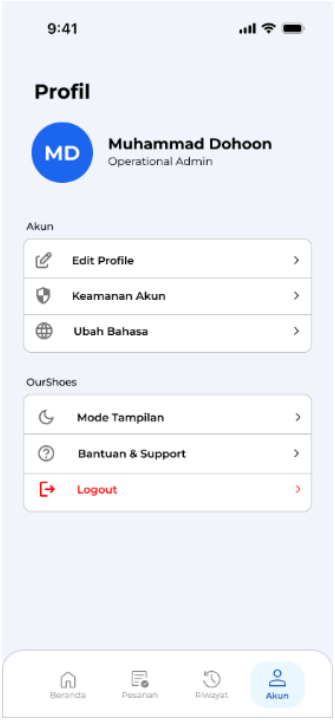


Gambar 10. Halaman Riwayat Pesanan

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

4.4.3.7. *Halaman Profil*

Pada tampilan profil, ditampilkan informasi terkait akun admin yang digunakan dalam aplikasi. Informasi ini mencerminkan identitas pengguna dalam sistem. Berikut merupakan tampilan Profil pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Profil Pengguna

4.5. *Testing*

Pada tahap testing, dilakukan pengujian terhadap prototype aplikasi untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan (usability). Pengujian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan penyebaran kuesioner melalui Google Forms.

Responden diminta untuk mencoba prototype aplikasi yang telah dirancang melalui Figma, kemudian memberikan penilaian terhadap 10 pernyataan dengan skala 1–5. Data yang diperoleh dari kuesioner tersebut selanjutnya digunakan untuk menghitung nilai SUS sebagai acuan dalam menilai tingkat usability aplikasi. Hasil pengisian kuesioner ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Nilai Kuesioner

Responden	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
R1	5	2	4	3	5	2	5	2	5	3
R2	5	3	5	2	4	3	4	2	5	3
R3	4	2	5	3	5	4	5	2	4	3
R4	5	3	5	3	4	3	4	1	5	3
R5	4	2	5	3	5	3	5	3	4	4
R6	5	3	5	2	5	3	5	2	4	4
R7	4	3	4	3	5	4	5	1	5	2
R8	5	3	5	2	4	3	4	2	4	3
R9	5	3	5	3	5	3	3	2	5	1
R10	5	3	4	3	4	2	5	3	5	3

Kuesioner SUS terdiri dari 10 pernyataan yang menggunakan skala Likert 1–5, dengan keterangan skor 1 = sangat tidak setuju, skor 2 = tidak setuju, skor 3 = ragu-ragu, skor 4 = setuju, dan skor 5 = sangat setuju. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya variasi jawaban dari responden terhadap setiap pernyataan.

Perhitungan skor SUS dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Untuk pernyataan dengan nomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9), skor diperoleh dengan mengurangi nilai jawaban

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

dengan 1.
2. Untuk pernyataan dengan nomor genap (2, 4, 6, 8, 10), skor diperoleh dengan mengurangi angka 5 dengan nilai jawaban.
3. Hasil penjumlahan tersebut dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor SUS dalam rentang 0–100.

Berikut ini hasil dari perhitungan skor System Usability Scale (SUS) yang disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Skor System Usability Scale (SUS)

Responden	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Jumlah	Hasil
R1	4	3	3	2	4	3	4	3	4	2	32	80
R2	4	2	4	3	3	2	3	3	4	2	30	75
R3	3	3	4	2	4	1	4	3	3	2	29	72,5
R4	4	2	4	2	3	2	3	4	4	2	30	75
R5	3	3	4	2	4	2	4	2	3	1	28	70
R6	4	2	4	3	4	2	4	3	3	1	30	75
R7	3	2	3	2	4	1	4	4	4	3	30	75
R8	4	2	4	3	3	2	3	3	3	2	29	72,5
R9	4	2	4	2	4	2	2	3	4	4	31	77,5
R10	4	2	3	2	3	3	4	2	4	2	29	72,5
Rata - Rata												71,5

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS), diperoleh nilai rata-rata sebesar 71,5 yang berada pada kategori baik (good) dan termasuk dalam tingkat acceptable. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang telah memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik serta dapat digunakan oleh pengguna dengan cukup optimal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. *Kesimpulan*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan UI/UX aplikasi mobile untuk pengelolaan layanan cuci sepatu telah berhasil dikembangkan dengan menerapkan metode Design Thinking yang mencakup tahap empathize, define, ideate, prototype, dan testing.

Prototype yang dihasilkan memuat beberapa fitur utama, antara lain pencatatan pesanan, pengelolaan data pelanggan, pemantauan status pengerjaan, pencatatan pembayaran, serta riwayat transaksi. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk mendukung proses pengelolaan layanan agar menjadi lebih efektif dan terorganisir.

Hasil pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 71,5 yang termasuk dalam kategori baik (good) dan berada pada tingkat acceptable. Hal ini menandakan bahwa aplikasi yang dirancang memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik dan dapat digunakan oleh pengguna dengan cukup optimal.

5.2. *Saran*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan penyempurnaan pada tampilan antarmuka agar lebih intuitif dan mudah dipahami oleh pengguna.
2. Pengembangan fitur dapat disesuaikan kembali dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan.
3. Pengujian lanjutan dengan jumlah responden yang lebih banyak disarankan agar hasil evaluasi yang diperoleh lebih representatif.
4. Prototype yang telah dirancang dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi yang siap untuk diimplementasikan secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. A. Ashofi and M. Migunani, “The Impact of Data Security, Ease of Use, and Access Speed on User Trust in Mobile Banking Applications,” *J. Manag. Informatics*, vol. 2, no. 3, pp. 104–117, May 2023, doi: 10.51903/jmi.v2i3.148.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

[2] S. Petrova and K. Watanabe, "User-Centered Mobile Navigation: Evaluating Local Usability for Improved UX," *J. Technol. Informatics Eng.*, vol. 4, no. 3, pp. 478–492, Dec. 2025, doi: 10.51903/jtie.v4i3.457.

[3] A. A. U. Nuha, M. Migunani, M. U. Dewi, K. Rozikin, and A. A. Kuncoro, "Rapid Application Development of a Mobile Stock Management System," *J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 4, no. 3, pp. 708–723, Nov. 2025, doi: 10.51903/rzrga338.

[4] S. Faridha, S. Yulianti, and Y. Sugiarti, "Metode Perancangan User Interface yang Paling Umum Digunakan: Systematic Literature Review," *bit-Tech*, vol. 7, no. 1, pp. 58–67, 2024, doi: 10.32877/bt.v7i1.1467.

[5] V. Trinovianti and A. Zaidiah, "Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan User Interface Aplikasi PPSU DKI Jakarta Berbasis Mobile Veronika," *J. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–33, 2023, doi: 10.33884/jsia.v1i1.7118.

[6] D. H. Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.

[7] E. Prayitno, T. Suprawoto, and I. J. Perdana, "Perancangan Ulang User Interface Sistem Informasi Academic dengan Metode Design Thinking," *J. Inform. Komputer, Bisnis dan Manaj.*, vol. 22, no. 2, pp. 51–58, 2024, doi: 10.61805/fahma.v22i2.132.

[8] M. A. R. Angkotasan, A. W. Murdiyanto, A. Himawan, and F. Syahruddin, "Desain User Interface dan User Experience Prototype Mobile Learning Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknomatika J. Inform. dan Komput.*, vol. 16, no. 2, pp. 90–101, 2023, doi: 10.30989/teknomatika.v16i2.1254.

[9] K. Wulandari, L. H. Sabilissalam, and Y. Sugiarti, "Systematic Literature Review: Penelitian User Interface (UI) pada Pengembangan Aplikasi Seluler (Mobile)," *Inf. Interaktif*, vol. 8, no. 3, pp. 80–88, 2023, doi: 10.37159/jii.v8i3.30.

[10] I. B. A. N. Putraditya and I. N. T. A. Putra, "Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Bali Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 13, no. 2, pp. 1069–1077, 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6400.

[11] N. Ajamsaru, S. D. E. Paturusi, and V. Tulenan, "UI/UX Analysis on Informatics Study Program Website Using the System Usability Scale Method," *J. Tek. Inform.*, vol. 19, no. 1, pp. 45–50, 2024, doi: 10.35793/jti.v19i1.53495.

[12] D. R. Putri and Y. Nugraha, "Analisis User Experience dan Usability Website Event Organizer Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *J. Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 352–361, 2026, doi: 10.35968/jsi.v8i1.1214.

[13] M. F. R. Alfarizi, P. D. H. Kuncoro, and S. I. Nurfaldin, "Analisis User Experience pada Aplikasi Mobile SIA Universitas Teknologi Yogyakarta dengan Metode User Experience Questionnaire," *J. Inform. dan Komput.*, vol. 17, no. 1, pp. 48–55, 2024, doi: 10.35959/jik.v17i1.488.

[14] M. I. Fathurrahman and Sumarsono, "Penerapan Prinsip Desain Antarmuka dalam Evaluasi User Interface dan User Experience E-Learning," *J. Komtika (Komputasi dan Inform.)*, vol. 8, no. 2, pp. 171–181, 2024, doi: 10.31603/komtika.v8i2.11689.

[15] A. Primbodo and S. Anwar, "Pengembangan Komponen Desain Layout, Warna, Kontrol pada User Interface (UI) Aplikasi Mobile Bareksa Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)," *J. Inovasi Komputasi*, vol. 2, no. 1, pp. 49–57, 2020, doi: 10.35314/jink.v2i1.1325.

[16] D. R. Tisna, T. Maharani, K. T. Nugroho, and B. Julianto, "Perancangan User Interface (UI) pada Aplikasi Angkut Rosok Berbasis Mobile Menggunakan Figma pada TPS 3R Sidomakmur," *JAMI J. Ahli Muda Indones.*, vol. 5, no. 2, pp. 101–113, 2024, doi: 10.46510/jami.v5i2.316.

[17] M. K. Wirawati, D. N. Aini, and S. Sugiharto, "Perancangan Wireframe UI/UX Aplikasi Mobile HyperCare bagi Penderita Hipertensi Menggunakan Metode Design Thinking," *SENTRI J. Ris. Ilm.*, vol. 4, no. 8, pp. 1114–1127, 2025, doi: 10.55681/sentri.v4i8.4334.

p-ISSN : 2803-1507 e-ISSN : 2803-1531

[18] 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.

[19] M. H. Mursidin, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile E-Commerce Forhuman Apparel Menggunakan Figma," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 9, no. 2, pp. 24538–24544, 2025. [Online]. Available: https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14352

[20] N. R. Lubis, N. Anggraini, and M. A. Senubekti, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Pangauban Karinding dengan Menggunakan Figma," *J. Ilm. Inform.*, vol. 13, no. 2, pp. 110–119, 2025, doi: 10.33884/jif.v13i02.10147.

[21] R. Yani, I. Nazhifah, and M. I. Pradika, "System Usability Scale in Information System Application Development Using Systematic Mapping Study," *Indones. J. Appl. Technol. Innov. Sci.*, vol. 2, no. 2, pp. 130–140, 2025. [Online]. Available: https://ijatis.org/index.php/ijatis/article/view/44

[22] A. L. Dyayu, Beny, and H. Yani, "Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," *J. Manaj. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 395–404, 2023. [Online]. Available: https://ejournal.unama.ac.id/index.php/jmtsi/article/view/692

[23] R. C. P. Putra, R. Indriati, and D. Harini, "Pengukuran Tingkat Usability Website Layanan Pendidikan Daerah Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. Nusant. Eng.*, vol. 9, no. 1, pp. 78–85, 2026, doi: 10.29407/jne.v9i1.19852.

[24] S. Alfarabi and M. Muhammad, "Perancangan UI/UX pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking," *Reputasi J. Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 1, pp. 69–76, 2024, doi: 10.31294/reputasi.v5i1.3439.

[25] N. Alam, F. Ariani, and K. Rizal, "Penggunakan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Rainbow Kids," *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 16–21, 2023, doi: 10.31294/ijcs.v2i1.1890.

[26] G. Shawenner, F. Okmayura, M. Angguni, and D. Syahputri, "Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX pada Aplikasi 'Resep Kita,'" *J. Fasilkom*, vol. 14, no. 1, pp. 156–165, 2024, doi: 10.37859/jf.v14i1.6637.

[27] D. Primadani and S. Nurlela, "Analisis Design UI/UX pada Aplikasi Let It Flo Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Infortech*, vol. 7, no. 1, pp. 14–19, 2025, doi: 10.31294/infortech.v7i1.25497.

[28] E. Kurniasari, R. N. Reyhandera, O. Oktaviani, and S. B. Kembaren, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma," *J. Minfo Polgan*, vol. 13, no. 2, pp. 2212–2221, 2025, doi: 10.33395/jmp.v13i2.14415.