

## Perancangan UI/UX Aplikasi Penyewaan Alat Outdoor Berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking

Fajri<sup>a</sup>, Ihwana As'ad<sup>b</sup>, Syahrul Mubarak Abdullah<sup>c</sup>

Universitas Muslim Indonesia, Makassar, Indonesia

<sup>a</sup>13020200245@umi.ac.id; <sup>b</sup>ihwana.asad@umi.ac.id; <sup>c</sup>syahrul.mubarak@umi.ac.id

Received: 25-02-2026 | Revised: 27-02-2026 | Accepted: 08-03-2026 | Published: 29-03-2026

### Abstrak

Era digital telah membawa angin segar bagi perkembangan global usaha, khususnya pelaku Usaha Mikro, Kecil, serta Menengah (UMKM). Teknologi yang sekarang semakin canggih serta sangat simpel diakses telah sebagai katalisator bagi pertumbuhan dan perkembangan UMKM. Dulu, UMKM mungkin sangat terbatas di pasar lokal dan mempunyai ketergantungan yang sangat tinggi di interaksi secara langsung. tetapi, dengan adanya teknologi UMKM sekarang bisa menjangkau pasar yg jauh lebih luas. menggunakan memanfaatkan teknologi secara efektif UMKM bisa tumbuh serta berkembang pesat. tetapi, UMKM juga perlu terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yg sangat cepat. Penggunaan E-Commerce sangat bermanfaat untuk peningkatan penjualan, memperluas jangkauan pasar, efisiensi operasional, dan penghematan biaya. akan tetapi masih para pelaku perjuangan yg menjalankan penyewaan alat outdoor secara manual sehingga mengakibatkan beberapa kendala mirip berita stok tak sesuai waktu nyata, manajemen pencatatan yang tidak rapi, sebagai akibatnya terjadi resiko double booking. kondisi ini sangat berdampak terhadap turunnya kepuasan pelanggan. oleh sebab itu, sangat diharapkan sebuah solusi digital yang bisa mengatasi pertarungan tadi sekaligus bisa menyampaikan pengalaman kepada pengguna yg optimal. Penelitian ini juga memakai metode Design Thinking yang terdiri asal beberapa tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Metode ini dipilih sebab sangat mampu membantu pengembang memahami kebutuhan pengguna secara pribadi serta bisa menciptakan sebuah desain yg sinkron dengan konflik yg terjadi. Selain itu, penelitian ini sangat menekankan pada kualitas desain secara eksklusif dan pengalaman pengguna (UI/UX) buat menaikkan kepuasan serta minat dan loyalitas pelanggan. yang akan terjadi berasal penelitian ini memberikan bahwa perancangan perangkat lunak penyewaan alat outdoor berbasis mobile mampu menjadi suatu solusi yg sangat efektif buat menaikkan efisiensi pengelolaan, memberikan kemudahan buat pengguna dalam melakukan pencarian, pemesanan, dan pembayaran. Fitur tambahan juga berupa integrasi kalender ketersediaan serta metode perhitungan jarak (Haversine) pula menyampaikan nilai lebih, terutama dalam membantu pelanggan menemukan penyewaan outdoor terdekat. menggunakan demikian, perangkat lunak ini tidak hanya mendukung transformasi digital UMKM, namun pula mampu menaikkan daya saing antar usaha penyewaan alat outdoor pada era digital.

Kata kunci: UMKM, Aplikasi Mobile, Penyewaan alat *outdoor*, *Design Thinking*, UI/UX.

### Pendahuluan

Perkembangan era digital saat ini banyak memberikan perubahan yang signifikan terhadap cara rakyat menjalankan usaha [1], [2]. Salah satu sektor yang sangat berdampak ialah perjuangan mikro, kecil, serta menengah (UMKM) [3]. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-commerce sangat menyampaikan dampak yang positif terhadap kemajuan UMKM, sebab bisa memperluas jangkauan pasar sehingga menaikkan efisiensi usaha [4], [5]. Pengalaman pengguna menjadi salah satu faktor primer dalam mendukung keberhasilan software di era digital [6]. Selain itu, taktik digitalisasi UMKM, serta penerimaan teknologi digital oleh pelaku perjuangan semakin menegaskan bahwa transformasi digital telah menjadi kebutuhan [7].

Dalam merancang aplikasi, metode yang digunakan yaitu Design Thinking terbukti efektif untuk memudahkan pengembang tahu masalah pengguna secara pribadi [8]. Pendekatan Design Thinking bisa dengan simpel dilakukan buat mengetahui kebutuhan yg diinginkan oleh pengguna, sehingga akan menghasilkan design yang dapat menjadi solusi terhadap suatu permasalahan pengguna [9]. Metode ini sangat cocok dipergunakan untuk pengembangan aplikasi penyewaan alat outdoor, melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test [10]. Kualitas tampilan dan pengalaman pengguna juga sangat menentukan keberhasilan perangkat lunak [11]. Desain UI/UX yang baik dapat menaikkan kepuasan, minat, hingga meningkatkan komitmen pengguna [12]. Oleh sebab itu, perangkat lunak penyewaan alat outdoor tidak hanya berfokus pada fungsionalitas, namun juga di kenyamanan pengguna dalam melakukan transaksi.

Beberapa penelitian lokal juga telah mencoba membentuk sistem penyewaan alat outdoor berbasis digital, dan hasilnya sangat efektif dibandingkan menggunakan cara manual sebab pencatatan dan pengelolaan pesanan menjadi lebih teratur [13]. Dibandingkan dengan metode konvensional yang memakai sistem pembukuan,

sebagai akibatnya pelanggan harus datang ke kantor buat menuntaskan pemesanan [14]. Galat satu misalnya merupakan Kalistar Outdoor, penyedia jasa penyewaan alat outdoor di Kota Makassar, Sulawesi Selatan yg berdiri semenjak 2017. Wawancara menggunakan pelaku Kalistar Outdoor berkata bahwa adanya risiko double booking yang mengharuskan salah satu pelanggan harus membatalkan pemesanan sebab pencatatannya masih manual serta informasi produk yang tidak real-time yang berimbas pada menurunnya kepuasan pelanggan. Buat mengatasi hal tersebut, sistem pemesanan dengan kalender ketersediaan serta pembaruan stok secara eksklusif sangat diharapkan [15]. Selain itu, metode perhitungan jeda (Haversine) pada sistem berita geografis bisa membantu pengguna menemukan lokasi terdekat. Fitur ini bisa menjadi tambahan krusial dalam software penyewaan alat outdoor, misalnya buat mencari penyewaan terdekat atau mempermudah proses pengantaran [16], [17].

Sesuai uraian diatas, penelitian ini berfokus di perancangan aplikasi penyewaan alat outdoor berbasis mobile dengan metode Design Thinking buat menyampaikan pengalaman pengguna yang optimal dan mendukung digitalisasi UMKM.

## Metode

*Design Thinking* ialah metode yang memungkinkan buat merealisasikan asa dan cita-cita mengapa user ingin menggunakan perangkat lunak itu dan dapat diterapkan buat membuat ide serta solusi atas kebutuhan user [18], [19].

*Design Thinking* diketahui berorientasi pada pengalaman serta ketenangan user, pembagian terstruktur mengenai masalah, eksplorasi inspirasi serta solusi, juga penerapan *prototype* dan *testing* agar menunjang dalam membuat wangsit yang inovatif dan bermanfaat bagi para pemakai produk [20].

Pengembangan software mobile tugas akhir ini akan mengikuti tahapan metode Design Thinking pada umumnya, ada 5 tahapan yang wajib dilakukan:

### A. *Emphatize*

Tahap *emphatize* ini merupakan tahap dimana dilakukannya pendekatan untuk memahami kebutuhan pengguna dan harapan pengguna terkait rancangan [21]. *User Interview* dilakukan dengan wawancara dan observasi terhadap pengguna terkait kebutuhan antarmuka yang akan dirancang. Dalam user interview mengolah data yang mencakup tanggapan, perasaan, pemikiran, dan tindakan dari pengguna.

### B. *Define*

Tahap *Define* ini melibatkan mengumpulkan dan menganalisis semua informasi yang diperoleh selama tahap *emphatize*. Tujuannya adalah untuk secara jelas mendefinisikan masalah yang akan diselesaikan, memastikan pemahaman yang sama di antara tim, dan menetapkan batasan desain yang jelas untuk langkah selanjutnya [22]. *Define* menggambarkan ide atau pandangan pengguna menjadi dasar produk aplikasi yang akan dibuat.

### C. *Ideate*

Pada tahapan *Ideate* ini, penulis melakukan brainstorming inspirasi yg adalah solusi atas konflik pengguna yg sebelumnya sudah diidentifikasi melalui tahapan *emphatize* dan *define*. Adapun solusi yang diberikan penulis seperti memperlihatkan fitur chat antara penyedia dengan pelanggan, menunjukkan fitur detail produk, memberikan fitur *real-time stock*, memberikan fitur *search*, memperpendek flow pembelian.

### D. *Prototype*

Design *high-fidelity prototype* pada buat menggunakan aplikasi Figma, mencakup semua alur primer software seperti halaman beranda, katalog alat outdoor, laman lebih jelasnya produk, keranjang sewa, dan halaman pembayaran.

### E. *Test*

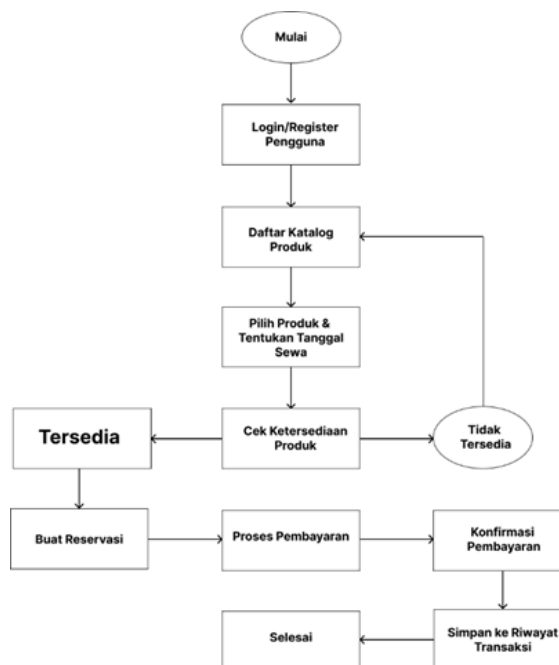
*Prototype* diuji kepada responden asal aneka macam kelompok pengguna target. Masukan dan saran asal pengguna dipergunakan untuk menyempurnakan tampilan serta alur penggunaan software. Penilaian yg dilakukan memakai metode usability testing menggunakan mengukur kemudahan navigasi, keindahan tampilan, serta efisiensi hubungan.

Langkah yg terdapat di *Design Thinking* bisa pada urai atas 5 tahapan yang diawali menggunakan tahap pertama *Empathize* berfungsi buat mengetahui dan mengali wawasan terhadap perspektif asal apa yang user inginkan, sebagai akibatnya variable yang digunakan di penelitian ialah variable yang dipilih random yang artinya pelanggan asal penyewaan alat Kalistar *Outdoor*. tahap kedua merupakan *Define*, mempunyai maksud buat mengelompokkan pertarungan pengguna yang sebelumnya sudah didapatkan pada tahapan pertama. Tahapan ketiga yaitu *Ideate*, tahapan ini bertujuan buat menggali pandangan baru serta solusi yang cocok atas pain point yang telah ditemukan, dan menyampaikan surat keterangan ketika membangun prototype. tahap Keempat yaitu tahap *Prototype*, tahapan ini artinya penciptaan suatu tampilan antarmuka atau UI yang mampu dioperasikan secara interaktif, adapun *prototype* yang didesain mengacu pada tugas yang sebelumnya telah pada definisikan melalui tahap ketiga. tahapan terakhir yaitu tahap *Testing*, menggunakan metode *usability testing* menggunakan web useberry buat mengukur kemudahan navigasi, keindahan tampilan, dan efisiensi interaksi [23].

**Perancangan**

A. *Flowchart System*

*Flowchart sistem* adalah diagram yg mendeskripsikan alur proses secara visual [24]. buat aplikasi Penyewaan alat *Outdoor*, *flowchart* dapat mendeskripsikan langkah-langkah yang akan terjadi mulai berasal pengguna melihat katalog hingga menyelesaikan transaksi.



Gambar 1. *Flowchart System*

Sesuai Gambar 1 adalah flowchart sistem asal aplikasi penyewaan alat *outdoor* mulai asal pengguna *login/register*, melihat katalog produk, pilih produk serta menentukan tanggal sewa, buat reservasi, serta proses pembayaran hingga terselesaikan.

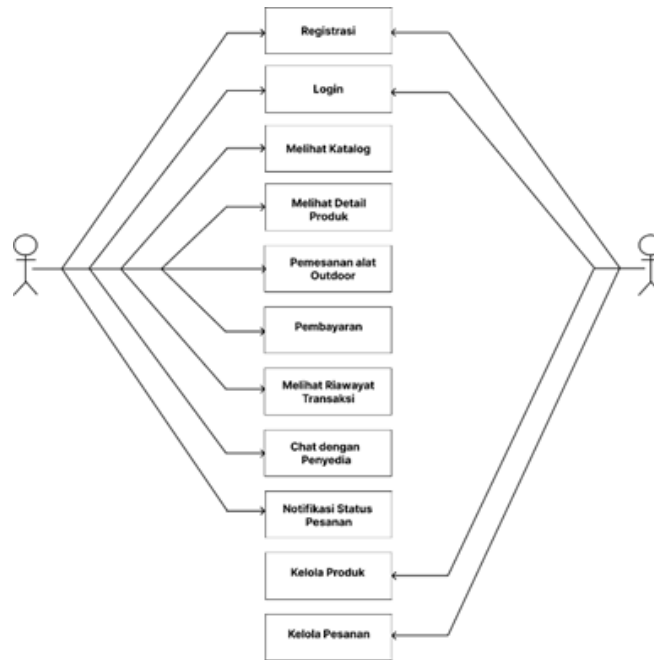
**Pemodelan**

Pemodelan contoh sistem digambarkan memakai beberapa representasi visual buat mempermudah pemahaman terhadap fungsi sistem dan interaksi pengguna. Beberapa contoh primer yg digunakan dalam pemodelan sistem diantaranya:

A. *Use Case Diagram*

Pada sistem penyewaan alat *outdoor*, *use case diagram* membagikan hubungan pelanggan (misalnya registrasi, login, melihat katalog, melakukan pemesanan, pembayaran, melihat riwayat, serta chat) dan admin (misalnya kelola produk, kelola pesanan, serta balas chat). Dengan menggunakan diagram ini,

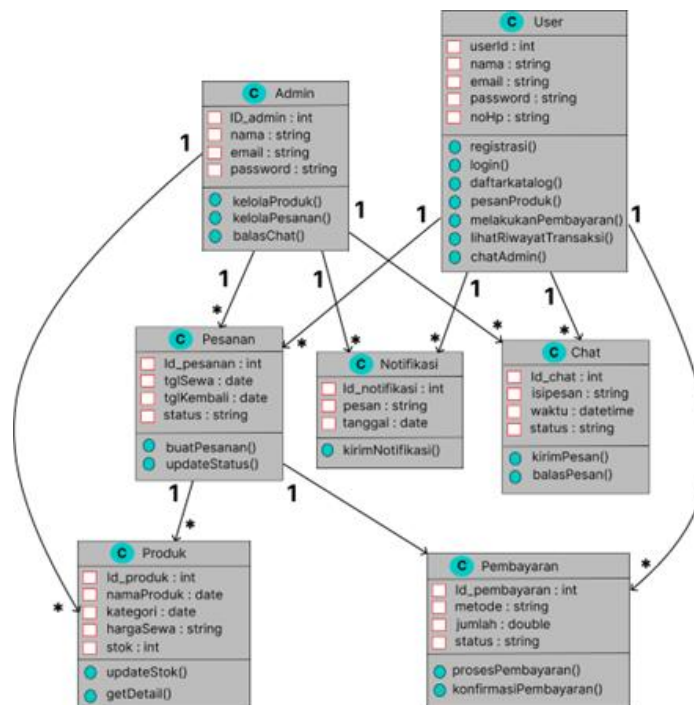
kebutuhan fungsional sistem dapat divisualisasikan secara ringkas sebagai akibatnya sehingga jelas siapa melakukan interaksi.



Gambar 2. Use Case Diagram

B. Class Diagram

Class Diagram adalah diagram UML yg digunakan untuk memodelkan struktur tidak aktif sistem penyewaan alat *outdoor*. Diagram ini mendeskripsikan kelas-kelas primer seperti User, Admin, Produk, Pesanan, Pembayaran, Notifikasi, dan Chat, lengkap dengan atribut, method, serta korelasi antar kelas. Dengan *class* diagram ini, sistem dapat divisualisasikan secara jelas bagaimana pelanggan melakukan pemesanan dan pembayaran, bagaimana admin mengelola produk dan pesanan, serta bagaimana entitas lain mirip notifikasi serta chat terhubung buat mendukung proses bisnis. berikut adalah gambaran class diagram perangkat lunak penyewaan alat *outdoor*:

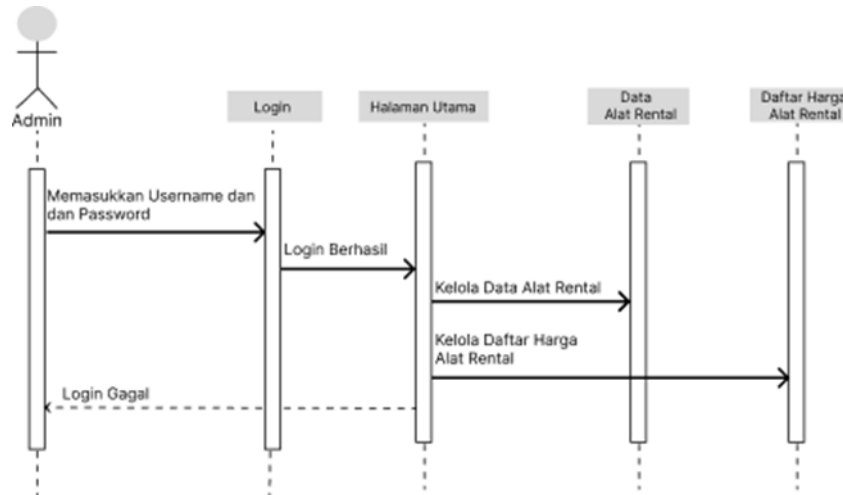


Gambar 3. Class Diagram

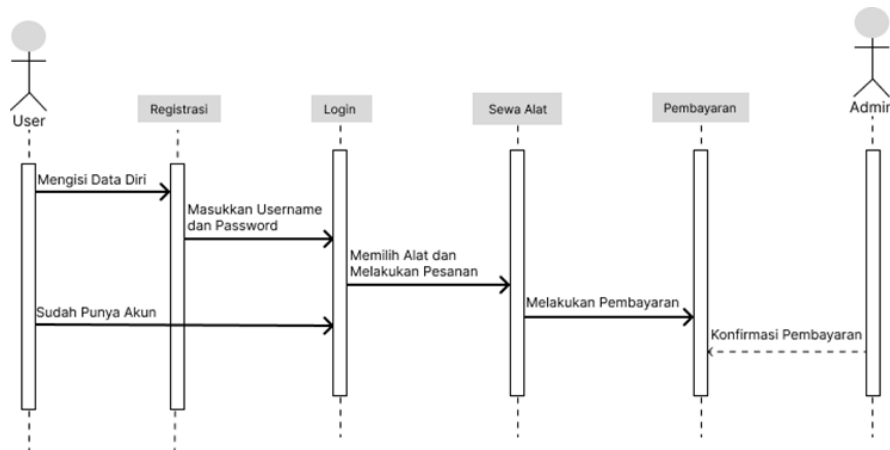
Simbol C memberikan bahwa kotak tersebut artinya *class*, panah menandakan korelasi atau asosiasi antar *class*, nomor 1 menunjukkan bahwa hubungan tadi bersifat *one-to-one* (satu), sedangkan pertanda \* menunjukkan korelasi *one-to-many* (banyak).

C. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang menjelaskan alur dari proses sistem yang akan dibangun, misalnya registrasi & login, pemesanan, pembayaran, juga pengelolaan pesanan. dengan diagram ini, developer dapat memahami bagaimana data dan pesan mengalir asal satu entitas ke entitas lain sesuai skenario nyata.



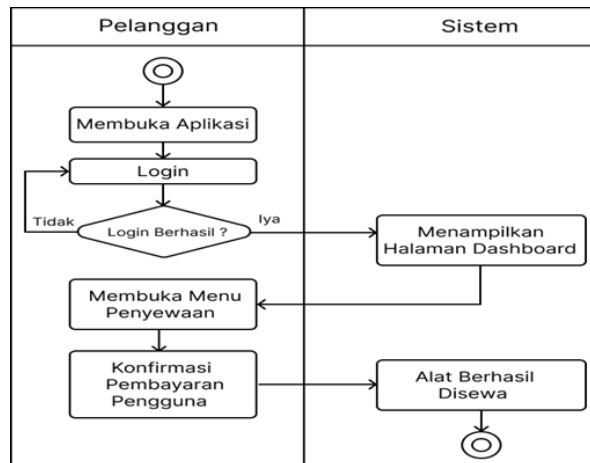
Gambar 4. Sequence Diagram pada pemilik alat outdoor.



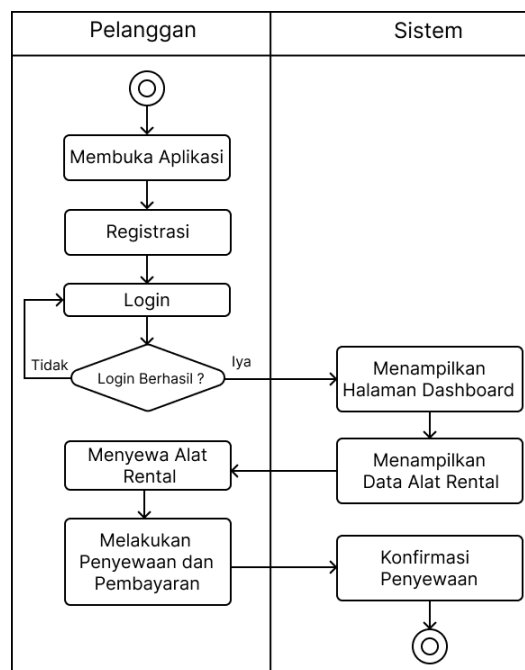
Gambar 5. Sequence Diagram pada pengguna.

D. Activity Diagram

Activity diagram menjelaskan langkah-langkah kegiatan seperti registrasi, login, pemesanan produk, pembayaran, hingga konfirmasi notifikasi yang dilakukan oleh pengguna. Sedangkan buat admin, activity diagram menunjukkan alur kelola produk, memproses pesanan, serta membalas chat pelanggan. menggunakan diagram ini, alur kerja sistem bisa divisualisasikan pada bentuk proses aktivitas sebagai akibatnya mudah dipahami oleh perancang maupun pengguna.



Gambar 6. Activity Diagram pada pemilik alat outdoor



Gambar 7. Activity Diagram pada User

E. Prototipe Figma

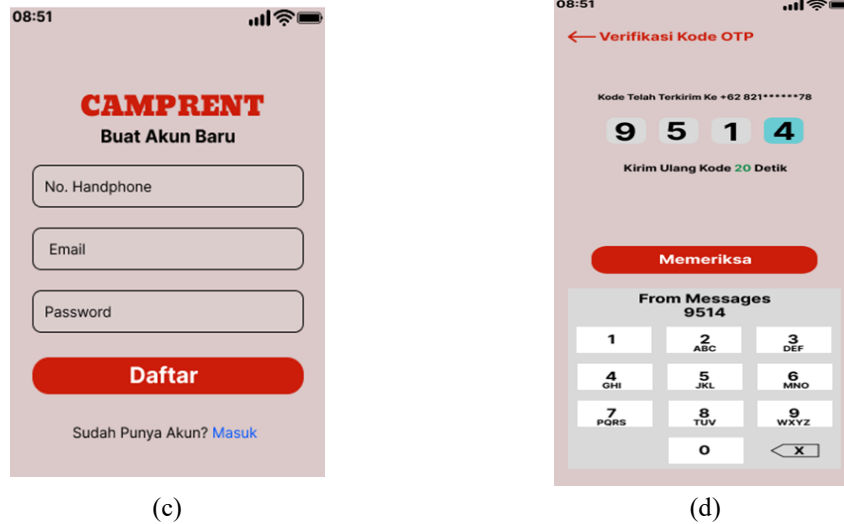
1. Tampilan Awal



(a)



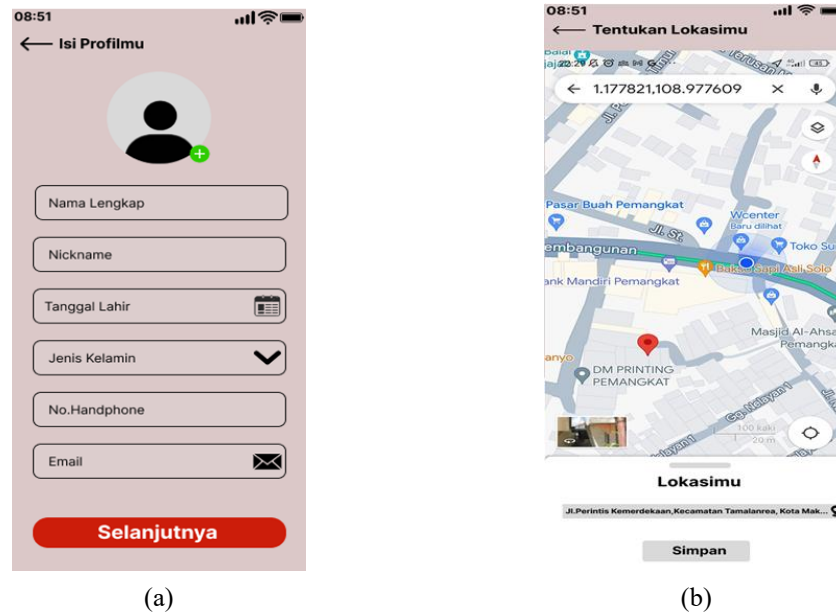
(b)



Gambar 8. Tampilan awal (a), login (b), buat akun (c), pembuktian kode otp (d)

Gambar 8 memperlihatkan rangkaian tampilan awal perangkat lunak yg dibuat untuk memudahkan pengguna dalam memulai penggunaan aplikasi. pada tampilan awal, pengguna diberikan sosialisasi singkat aplikasi. Selanjutnya, ditampilkan laman login bagi pengguna yang sudah mempunyai akun, dan page buat akun untuk pengguna baru menggunakan formulir pendaftaran yg sederhana. selesainya pendaftaran, pengguna diarahkan pada page pembuktian kode OTP menjadi langkah pengamanan dan validasi data.

2. Mengatur akun



Gambar 9. Mengatur akun (a) Isi data, (b) Tentukan lokasimu.

Gambar 9 memberikan tampilan fitur pengaturan akun pada software. di halaman isi data, pengguna melengkapi info profil seperti nama dan kontak agar akun dapat digunakan secara optimal. Selanjutnya, di laman tentukan lokasimu, pengguna diminta menentukan atau menandai lokasi penyewaan buat memudahkan proses pemesanan dan pengantaran barang.

3. Beranda

Gambar 10 menampilkan tampilan beranda software beserta fitur-fitur primer yg dapat diakses pengguna. di laman home, ditampilkan daftar alat pesta yang tersedia atau rekomendasi produk. laman detail indera menyajikan info lengkap mengenai alat yang dipilih, termasuk pelukisan, harga, dan ketersediaan. Fitur keranjang digunakan buat menampung barang yg akan disewa sebelum dilakukan

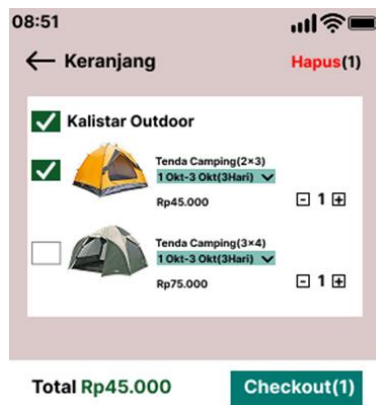
pemesanan. page kategori memudahkan pengguna pada menelusuri produk berdasarkan jenisnya. Selanjutnya, fitur pesan eksklusif memungkinkan komunikasi antara pengguna menggunakan penyedia layanan. Sedangkan page notifikasi menampilkan berita terkini seperti status pesanan, dan pembaruan krusial lainnya.



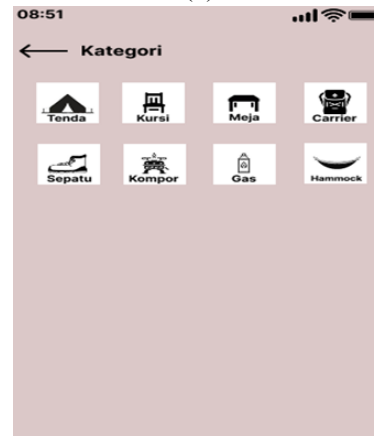
(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)

Gambar 10. Beranda (a) Home, (b) detail alat, (c) keranjang, (d) kategori, (e) pesan eksklusif, (f) notifikasi.

4. Checkout



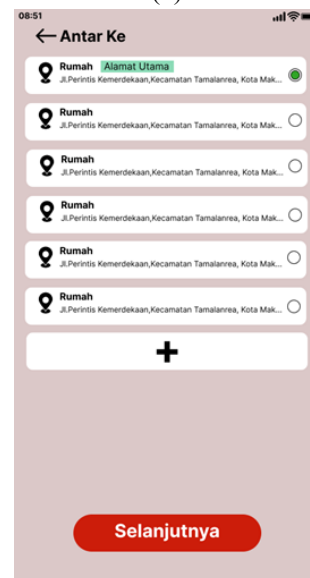
(a)



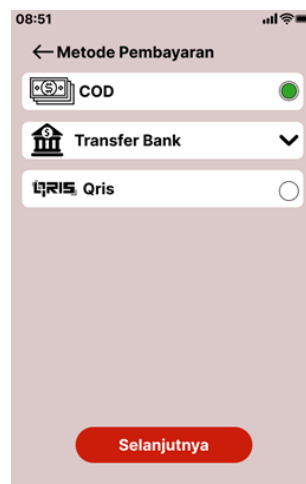
(b)



(c)



(d)

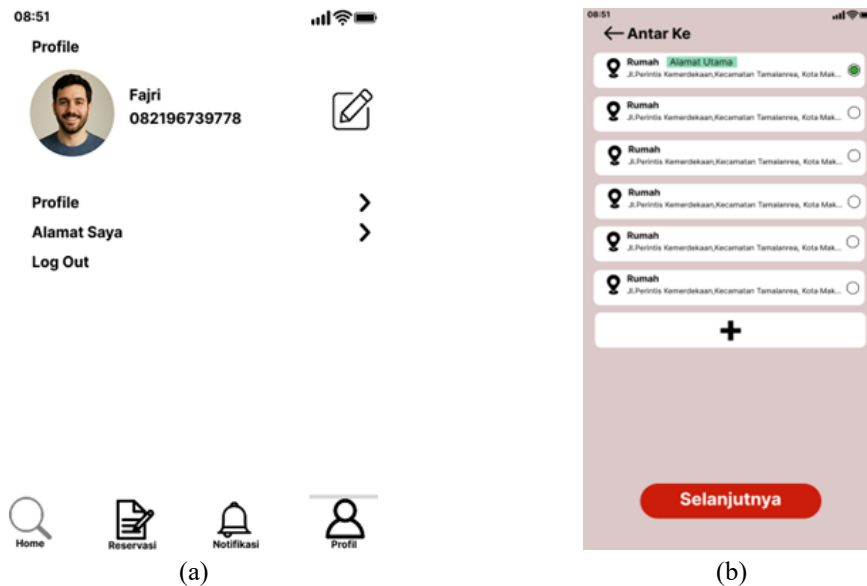


(e)

Gambar 11. Checkout (a) pilih jumlah dan lepas sewa, (b) input lepas, (c) halaman checkout, (d) pilih alamat, (e) metode pembayaran.

Gambar 11 menampilkan rangkaian laman checkout yg dipergunakan pada proses penyelesaian transaksi penyewaan. di page pilih jumlah serta lepas sewa, pengguna memilih jumlah barang yang akan disewa dan durasi penyewaan. Selanjutnya, di laman input lepas, pengguna memilih tanggal mulai serta berakhirnya penyewaan secara lebih lebih jelasnya. halaman checkout menampilkan rangkuman pesanan yg meliputi daftar barang, jumlah, harga, serta total biaya sewa. pada termin berikutnya, page pilih alamat memungkinkan pengguna memilih atau menambahkan alamat pengiriman. Proses diakhiri menggunakan laman metode pembayaran, di mana pengguna menentukan cara pembayaran yang diinginkan, mirip transfer bank atau metode digital lainnya.

## 5. Profil



Gambar 12. Profil (a) halaman profil, (b) Edit alamat.

Gambar 12 menampilkan tampilan page profil pada aplikasi. pada page profil, pengguna dapat melihat berita akun seperti nama, email, serta riwayat pesanan. halaman ini juga menyediakan akses ke pengaturan akun serta preferensi pengguna. Selanjutnya, pada laman edit alamat, pengguna dapat menambahkan, mengganti, atau menghapus alamat yang digunakan buat pengiriman. Fitur ini membantu memastikan bahwa pesanan dikirim ke lokasi yang benar dan memudahkan pengguna untuk memperbarui data alamat sesuai kebutuhan.

## Kesimpulan

Perancangan UI/UX aplikasi penyewaan alat outdoor berbasis mobile ini berhasil membuat antarmuka yg user-friendly serta memenuhi kebutuhan pengguna. Metode Design Thinking sangat efektif dalam membantu menemukan dan menuntaskan masalah dari berbagai sudut pandang pengguna. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan pada pengembangan sistem digital lainnya yg berbasis layanan pengguna.

## Daftar Pustaka

- [1] H. Wijoyo dkk., "Digitalisasi UMKM," 2020, *Penerbit Insan Cendikia Mandiri*.
- [2] G. Evangeulista, A. Agustin, G. P. E. Putra, D. T. Pramesti, dan H. Madiistriyatno, "Strategi UMKM dalam menghadapi digitalisasi," *Oikos Nomos: Jurnal Kajian Ekonomi Dan Bisnis*, vol. 16, no. 1, hlm. 33–42, 2023.
- [3] N. Laziva dan M. Q. Atieq, "Studi Literatur Digitalisasi UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) di Era Masyarakat 5.0: Strategi dan Faktor," dalam *Prosiding Management Business Innovation Conference (MBIC)*, 2024, hlm. 1050–1079.
- [4] K. Nistrina, Y. Muharam, L. Righa, dan others, "Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta Berbasis Web Pada Badan Usaha Milik Desa (BUMDES)," *J-SIKA| Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, vol. 4, no. 02, hlm. 11–20, 2022.

- [5] W. R. Putra dan N. A. O. Saputri, "Desain UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Mobile pada DK Tou Variasi Memanfaatkan Figma," *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, vol. 5, no. 1, hlm. 221–228, Jan 2024, doi: 10.35870/jimik.v5i1.455.
- [6] M. Al Hafidz, Y. Herlambang Cahya Pratama, dan P. Maulidya Effendi, "Design Thinking: Pengembangan UI/UX Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Berbasis Web," *Jurnal Informatika Polinema*, vol. 10, no. 3, hlm. 413–420, Mei 2024, doi: 10.33795/jip.v10i3.5176.
- [7] H. Irianto dkk., "Digitalisasi UMKM sebagai Upaya Peningkatan Pemasaran dan Penjualan Online di Desa Tengkluk," *Journal of Cooperative, Small and Medium Enterprise Development*, vol. 1, no. 2, hlm. 60, Jan 2023, doi: 10.20961/cosmed.v1i2.66865.
- [8] M. R. Sipayung, S. Wahyuni, dan H. Hermansyah, "Desain UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Absensi Dan Pengumpulan Tugas Mahasiswa MBKM di PT OYO Rooms Indonesia," *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 14, no. 1, hlm. 832–839, Jun 2025, doi: 10.33395/jmp.v14i1.14905.
- [9] W. S. A. Pratama dan A. D. Indriyanti, "Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking," *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, vol. 4, no. 1, hlm. 50–61, 2023.
- [10] R. Fahrudin dan R. Ilyasa, "Perancangan Aplikasi 'Nugas' Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, vol. 8, no. 1, hlm. 35–44, Des 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.
- [11] S. Handayani, A. Prasetio, dan R. R. Putra, "Desain UI/UX Aplikasi E-Commerce Kopi Berbasis Android Dengan Pendekatan Design Thinking," *JURNAL MAHAJANA INFORMASI*, vol. 9, no. 2, hlm. 183–190, 2024.
- [12] N. N. Zazhemi dan H. Marcos, "Penerapan metode design thinking untuk perancangan UI/UX aplikasi GhosyDonat dalam meningkatkan keterlibatan pengguna," *Jurnal Media Informatika*, vol. 6, no. 2, hlm. 1379–1380, 2025.
- [13] L. N. Hayati, W. Astuti, dan A. R. Pratama, "PKM Penerapan Website Desa Binaan UMI di Desa Lanna Kecamatan Parangloe Kab.Gowa," *Ilmu Komputer untuk Masyarakat*, vol. 2, no. 1, hlm. 30–36, Agu 2021, doi: 10.33096/ilkomas.v2i1.905.
- [14] H. F. Rizky, A. P. Kharisma, dan A. Pinandito, "Pengembangan Aplikasi Manajemen Penyewaan Alat Pesta dan Tenda berbasis Android pada Cipta Wahana Karya," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 5, hlm. 2238–2248, 2023.
- [15] M. S. Zuliananta dan I. K. D. Nuryana, "Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Tenda Dan Alat Pesta Pada Medaeng Jaya Berbasis WEB (Studi Kasus: Medaeng Jaya)," *Jurnal Manajemen Informatika*, vol. 12, no. 1, 2021.
- [16] R. A. Albanjari, L. N. Hayati, dan I. Irawati, "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Lost & Found Berbasis UCD untuk Meningkatkan Efisiensi Pencarian Barang di Kampus UMI," *LINIER: Literatur Informatika dan Komputer*, vol. 2, no. 2, hlm. 169–181, Sep 2025, doi: 10.33096/linier.v2i2.3107.
- [17] Muh. Iqbal, P. L. L.B., dan N. Kurniati, "Penerapan Metode Haversine Formula Pada Sistem Informasi Geografis Pencarian Laundry Terdekat di Kota Makassar," *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, vol. 2, no. 1, hlm. 12–16, Feb 2021, doi: 10.33096/busiti.v2i1.710.
- [18] M. T. Sugianto, H. Herman, dan S. R. Jabir, "Perancangan UI/UX Aplikasi Top Up Game ChillnFun Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *LINIER: Literatur Informatika dan Komputer*, vol. 2, no. 3, hlm. 447–458, Okt 2025, doi: 10.33096/linier.v2i3.3154.
- [19] M. F. Risquallah Dwitama N, D. Indra, dan M. Hasnawi, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran Teori Musik Gitar Berbasis Android Dengan Metode Design Thinking," *LINIER: Literatur Informatika dan Komputer*, vol. 2, no. 4, hlm. 489–501, Feb 2026, doi: 10.33096/linier.v2i4.3334.
- [20] A. A. Chairunnisa, S. Widodo, dan N. W. A. Majid, "Perancangan Desain UI/UX Sistem E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking," *Journal of Information System Management (JOISM)*, vol. 6, no. 1, hlm. 1–9, Jul 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1632.
- [21] K. T. Mukti, R. E. Febrita, dan I. W. Suardinata, "Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 3, hlm. 495–403, Jul 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i3.1375.
- [22] E. Kurniasari, R. N. Reyhandera, O. Oktaviani, dan S. B. Kembaren, "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma," *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 13, no. 2, hlm. 2212–2221, Jan 2025, doi: 10.33395/jmp.v13i2.14415.
- [23] S. M. D. Author, M. Author, T. Septiana, dan W. Eko Sulistiono, "Perancangan UI/UX Aplikasi Kursus Online Mercurious Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 3S1, Okt 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i3S1.7996.
- [24] M. Fadhly Amiruddin, I. Irawati, dan R. Ramdaniah, "Perancangan Sistem Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android Menggunakan Metode Agile," *Buletin Sistem Informasi dan Teknologi Islam*, vol. 4, no. 4, hlm. 306–314, Nov 2023, doi: 10.33096/busiti.v4i4.1800.