Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025
Halaman: 467 – 476

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Produk Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking untuk Meningkatkan Kinerja Bisnis

Rizky Alvio Purba[1], Ibnu Sajali Alfarizi Rangkuti[2]
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

rizkyalprb@gmail.com[1], alfarizi150423@gmail.com[2]

Kata Kunci:
Design Thinking, Sistem Informasi, Pemesanan Barang, Aplikasi Mobile, Digitalisasi

Abstrak

Sistem informasi pemesanan produk berbasis *mobile* dirancang untuk meningkatkan efisiensi proses pemesanan di PTPN IV Regional 1. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap awal melibatkan pemahaman kebutuhan pengguna melalui wawancara dan observasi, mengidentifikasi kendala seperti akses data terbatas dan proses manual yang lambat. Hasilnya, dikembangkan prototipe aplikasi *mobile* yang intuitif dan responsif, memungkinkan pemesanan lebih cepat, akurat, dan transparan. Aplikasi SI-WIKI ini diharapkan meningkatkan efisiensi operasional, pengalaman pengguna, serta mendukung digitalisasi bisnis perusahaan. Pengujian *usability* menunjukkan respons positif dari pengguna, dengan keberhasilan menyelesaikan misi seperti pendaftaran, pemesanan, dan pembayaran. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan solusi berbasis *user-centered design* untuk sektor agribisnis.

Key Word:
Design Thinking, Information System, Product Ordering, Mobile Application, Digitalization

Abstract

The mobile-based product ordering information system is designed to improve the efficiency of the ordering process at PTPN IV Regional 1. This study employs the Design Thinking method, encompassing five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. The initial phase involved understanding user needs through interviews and observations, identifying challenges such as limited data access and slow manual processes. The outcome is an intuitive and responsive mobile application prototype, enabling faster, more accurate, and transparent product ordering. The SI-WIKI application is expected to enhance operational efficiency, user experience, and support business digitalization. Usability testing yielded positive feedback, with users successfully completing tasks such as registration, ordering, and payment. This research contributes to the development of user-centered design solutions for the agribusiness sector.

Copyright © 2025 Rizky Alvio Purba, Ibnu Sajali Alfarizi Rangkuti
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan internet saat ini, masyarakat semakin mudah dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Di era digital, teknologi telah memungkinkan masyarakat melakukan berbagai aktivitas dan transaksi secara online karena diyakini lebih efektif dan efisien dari segi waktu, biaya dan lokasi serta informasi yang dibutuhkan semakin mudah didapat. Teknologi internet semakin maju dan berkembang serta dapat menawarkan dunia baru kepada masyarakat. Di era teknologi saat ini tentunya kita akan sering menggunakan perangkat lunak. *User interface* (UI) merupakan hal yang paling sering dilihat oleh pengguna. Desain *interface* yang bagus dapat membuat pengguna merasa nyaman sehingga dapat meningkatkan kepuasan terhadap pengguna (Kesuma Bhakti et al., 2022). Hal ini dapat menyebabkan peningkatan efektivitas dan efisiensi penggunaan aplikasi Metode *design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia dalam merancang produk atau layanan, termasuk dalam merancang *user interface*. Pendekatan *design thinking* memberikan penekanan yang signifikan pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna, pemecahan masalah kolaboratif, dan iterasi solusi berkelanjutan (Sakti & Paputungan, 2023). Dalam proses desain UI/UX aplikasi, metode *design thinking* digunakan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat memenuhi atau tidak memenuhi kebutuhan pengguna dan menawarkan solusi yang kreatif dan efisien.

Berbagai industri, termasuk perkebunan, telah mendapat manfaat dari kemajuan teknologi. Ada banyak aplikasi digital saat ini yang dimaksudkan untuk membantu petani mengoptimalkan efisiensi dan produktivitas mereka sambil juga menjalankan bisnis penjualan hasil perkebunan. Salah satu contohnya adalah aplikasi SI-WIKI, yang bertujuan untuk memungkinkan baik pembeli maupun penjual menjual produk hasil perkebunan

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

secara *online*. Hanya perlu memilih produk, mengisi alamat tujuan pengiriman, dan melakukan pembayaran. Produk akan kemudian dikirim ke alamat yang diberikan pengguna(Yasinta Permana & Voutama, 2022). Namun, perancangan aplikasi bukanlah hal yang mudah. Aplikasi yang efektif harus dirancang dengan mempertimbangkan persyaratan pengguna. Oleh karena itu, perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) sangat penting untuk menjamin bahwa aplikasi digital memiliki pengalaman pengguna yang memuaskan(Pendidikan & Konseling, n.d.). PT Perkebunan Nusantara IV (PTPN IV) Regional 1 merupakan salah satu perusahaan agribisnis yang berfokus pada pengelolaan dan distribusi produk-produk perkebunan. Dalam operasionalnya, perusahaan ini menghadapi tantangan besar dalam mengelola sistem pemesanan barang atau produk, baik untuk kebutuhan internal maupun distribusi eksternal. Sistem pemesanan manual atau berbasis *spreadsheet* yang saat ini digunakan sering kali menyebabkan masalah seperti keterlambatan proses, kesalahan data, hingga kurangnya transparansi informasi.

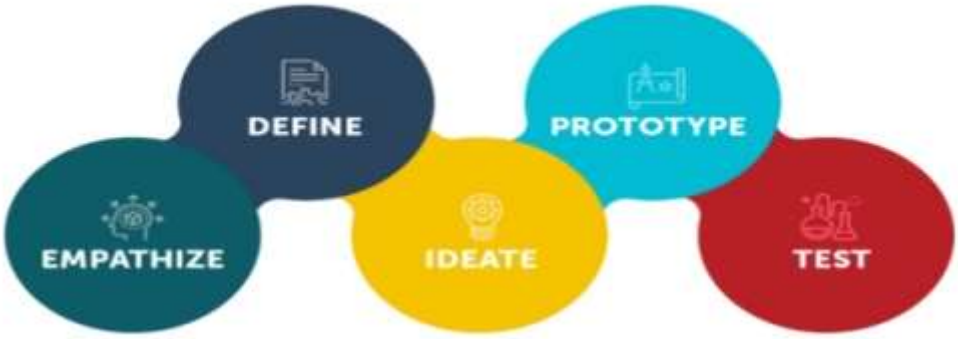
Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan terus berubah, khususnya dalam bidang teknologi informasi untuk memproses data dan menghasilkan sumber daya informasi yang bermanfaat bagi pengguna. Agar tetap bersaing, perusahaan harus memiliki sistem transaksi yang mempermudah proses kerja mereka. Dalam penelitian ini, metode *User Experience Design* (UXD) diterapkan dalam perancangan aplikasi SI-WIKI. Desain antarmuka (*Design Interface*) berfungsi sebagai jembatan antara suatu sistem dan penggunanya (Ferad Wawolumaja et al., n.d.). User Experience Design (UXD) berfungsi sebagai jembatan antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan kemajuan teknologi melalui desain produk yang bernilai dan bermanfaat. Saat ini, banyak perusahaan besar menjadikan *User Experience* (UX) sebagai elemen penting dalam pengembangan aplikasi (Kesuma Bhakti et al., 2022). Kemampuan seorang desainer dalam menciptakan *User Experience* (UX) yang berkualitas menjadi suatu keharusan, karena hal ini merupakan faktor penentu keberhasilan suatu produk. Untuk mencapai tujuan tersebut, metode pendekatan *Design Thinking* dipilih. *Design Thinking* adalah sebuah kerangka kerja yang terdiri dari lima langkah berulang, yang dapat diterapkan di berbagai industri dan organisasi untuk mendorong inovasi, menyelesaikan masalah, meningkatkan kepemimpinan, dan merangsang kreativitas. Metode ini juga membantu para pengguna untuk lebih memahami kebutuhan mereka dan memberikan layanan serta solusi terbaik.

Design Thinking terdiri dari lima tahap: *Empathy, Define, Ideate, Prototype*, dan *Testing*. Pendekatan yang berfokus pada pengguna ini dapat mendorong inovasi, yang pada gilirannya menciptakan diferensiasi dan keunggulan kompetitif. Proses *Design Thinking* bersifat non-linear dan berulang, dirancang untuk memahami pengguna, mempertanyakan asumsi yang ada, mendefinisikan ulang masalah, serta menghasilkan solusi inovatif melalui pembuatan prototipe dan pengujian(Ferad Wawolumaja et al., n.d.). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan metode *User Experience Design* (UXD) dalam pengembangan aplikasi pemesanan barang atau produk SI-WIKI, yang mencakup prototipe dari tingkat rendah hingga tinggi. Desain aplikasi yang akan dikembangkan terdiri dari serangkaian komponen antarmuka pengguna dengan prototipe berkualitas tinggi berbasis *mobile*, yang menunjukkan transisi antara satu fitur dan fitur lainnya. Hasil yang diharapkan dari penerapan metode UXD adalah memberikan kemudahan serta meningkatkan kepuasan pengguna dalam layanan pemesanan barang atau produk di PTPN IV Regional 1 melalui aplikasi SI-WIKI.

METODE

Penelitian ini, digunakan metode Design Thinking. Design Thinking adalah metode inovatif dalam proses desain yang berfokus pada penyelesaian masalah dengan pendekatan pengguna. Metode ini dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown, pendiri IDEO, yang merupakan sebuah perusahaan konsultan desain dengan latar belakang dalam desain produk berbasis inovasi. Proses yang menggunakan metode Design Thinking akan menghasilkan produk yang tidak hanya dapat dipasarkan atau memanfaatkan teknologi terkini. Metode ini mengintegrasikan kebutuhan pengguna dengan kemampuan teknologi yang relevan, sekaligus menciptakan sesuatu yang dapat sukses sebagai sebuah bisnis(Hayati et al., 2022). Proses yang menerapkan metode Design Thinking akan menghasilkan produk yang tidak hanya layak untuk dijual atau menggunakan teknologi tercanggih. Metode ini mengkombinasikan kebutuhan pengguna dengan kemampuan teknologi yang tepat, sambil tetap menciptakan sesuatu yang dapat berhasil sebagai bisnis. Design Thinking terbukti cukup efektif dalam menyelesaikan masalah yang tidak terdefinisi dengan melakukan reframing. Reframing adalah metode untuk mengatasi tantangan dengan pendekatan yang berfokus pada manusia, menciptakan ide melalui sesi brainstorming, serta mengadopsi beberapa pendekatan praktis seperti pembuatan prototipe dan tahap pengujian. Proses Design Thinking terdiri dari beberapa tahapan meliputi Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Empathize

Setelah mengidentifikasi pengguna yang akan ditargetkan, seorang desainer perlu memahami pengalaman, emosi, dan situasi pengguna tersebut. Memahami kebutuhan pelanggan dapat dilakukan dengan cara menyelami perspektif mereka. Beberapa metode yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan ini mencakup mengamati kehidupan pengguna dan melakukan wawancara.

Define

Setelah desainer memahami kebutuhan pengguna, langkah selanjutnya adalah menciptakan ide atau perspektif yang akan menjadi fondasi bagi produk atau aplikasi yang akan dikembangkan. Mereka dapat melakukannya dengan menyusun daftar kebutuhan pengguna dan memanfaatkan pemahaman tentang situasi yang ada saat ini.

Ideate

Desainer perlu mempresentasikan solusi yang telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Hal ini dapat dilakukan melalui evaluasi bersama tim desain, di mana kreativitas setiap desainer digabungkan untuk menghasilkan ide yang lebih baik.

Prototype

Konsep yang telah dikembangkan sebelumnya harus segera diterapkan dalam aplikasi atau produk percobaan. Produk nyata dan skenario penggunaan yang mungkin juga perlu dibuat untuk menguji fungsionalitas dan efektivitasnya.

Test

Produk atau aplikasi percobaan yang telah dibuat akan diuji oleh pengguna. Pengalaman pengguna saat menggunakan produk uji coba ini akan memberikan wawasan berharga untuk meningkatkan kualitas produk dan memperbaiki yang sudah ada.

HASIL DAN PEMBHASAN

Emphatize

Tahap pertama adalah empathize, yang melibatkan pengamatan atau observasi serta wawancara dengan pengguna. Proses pengamatan dilakukan dengan mempelajari interaksi pengguna terhadap lingkungan sekitarnya guna memahami kebutuhan mereka. Sementara itu, wawancara bertujuan untuk menggali keinginan dan kebutuhan pengguna secara lebih mendalam. (DESIGN THINKING, n.d.) Pada tahap Empathize dalam proses Design Thinking, dilakukan pemahaman empati terhadap masalah yang akan dipecahkan melalui observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan secara online melalui kuesioner yang disebarkan kepada pelanggan pembeli hasil kebun. Setelah data diproses, diperoleh sudut pandang dari pelanggan mengenai permasalahan dalam pembelian produk hasil kebun secara umum, yaitu:

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No.	Daftar Pertanyaan
1.	Bagaimana alur proses jual-beli produk hasil kebun?
2.	Apa saja hambatan yang dihadapi dalam kegiatan jual-beli produk hasil kebun?
3.	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi atau teknologi untuk melakukan jual-beli hasil kebun sebelumnya?
4.	Jika teknologi baru dikembangkan, apa yang Anda sangat butuhkan dan kenyamanan seperti apa yang Anda inginkan dalam proses jual-beli hasil kebun?
5.	Menurut Anda siapa saja yang terlibat dalam proses jual-beli produk hasil kebun ini?

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Tujuan dari pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah untuk memahami kondisi pembeli atau pelanggan produk perkebunan. Pada fase ini, fokusnya adalah mengumpulkan informasi yang akan diproses untuk tahap observasi berikutnya.

Define

Tahap define dilakukan setelah menentukan fokus permasalahan yang spesifik berdasarkan kebutuhan pengguna, sesuai hasil observasi pada tahap empathize. Data yang diperoleh dari proses empati kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi inti permasalahan yang dialami oleh pengguna.(Sari et al., 2020). Fase define dalam Design Thinking adalah tahap di mana masalah yang teridentifikasi dari proses empathize sebelumnya dijelaskan dengan jelas. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa responden berusia antara 21 hingga 50 tahun yang sudah terbiasa menggunakan smartphone. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi untuk membeli produk pertanian. Oleh karena itu, solusi yang dikembangkan adalah model aplikasi mobile yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna target. Tabel 2 menyajikan daftar kebutuhan pengguna yang dirinci melalui langkah pengelompokan data yang diperoleh dari proses empatize yang telah dilakukan.

Tabel 2. Daftar Kebutuhan

No.	Daftar Kebutuhan
1.	Aplikasi SI-WIKI yang berfungsi secara Real-Time
2.	Sebuah aplikasi yang bisa diakses melalui smartphone di mana saja
3.	Terdapat fitur pembelian produk hasil kebun di beberapa toko
4.	Adanya fitur pembayaran dengan berbagai macam sistem.

Ideate

Berikutnya, tahap perancangan melibatkan penyusunan ide atau konsep untuk website yang akan dikembangkan. Proses ini dimulai dengan merancang user flow, sitemap, dan wireframe sebagai kerangka dasar. Selanjutnya, ditetapkan style guide untuk User Interface (UI) yang berfungsi sebagai acuan dalam mendesain tampilan antarmuka website secara konsisten.(Soedewi et al., n.d.). Tahapan selanjutnya dalam perancangan aplikasi ini adalah mengembangkan ide atau konsep untuk aplikasi yang ingin dibuat. Proses pembuatan konsep dimulai dengan menyusun alur pengguna (user flow). User flow berfungsi untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan aplikasi, menjelaskan struktur halaman, serta merancang tampilan dasar aplikasi. Setelah itu, dilakukan penentuan panduan gaya (style guide) untuk User Interface (UI) sebagai acuan bagi desainer dalam merancang dan menciptakan tampilan antarmuka aplikasi. User flow adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan perjalanan pengguna saat mengakses Aplikasi SI-WIKI. Diagram ini memiliki peran krusial dalam pengembangan website atau aplikasi, karena membantu desainer merancang atau mengatur alur sebelum menciptakan desain antarmuka pengguna (UI). Dengan demikian, user flow dapat mencegah navigasi yang terlalu rumit, sehingga memudahkan pengguna dan membuat aplikasi yang user-friendly (Prabaningrum et al., 2023). User Flow digunakan untuk memahami alur pengguna Aplikasi SI-WIKI dapat dilihat pada gambar 2.

Prototype

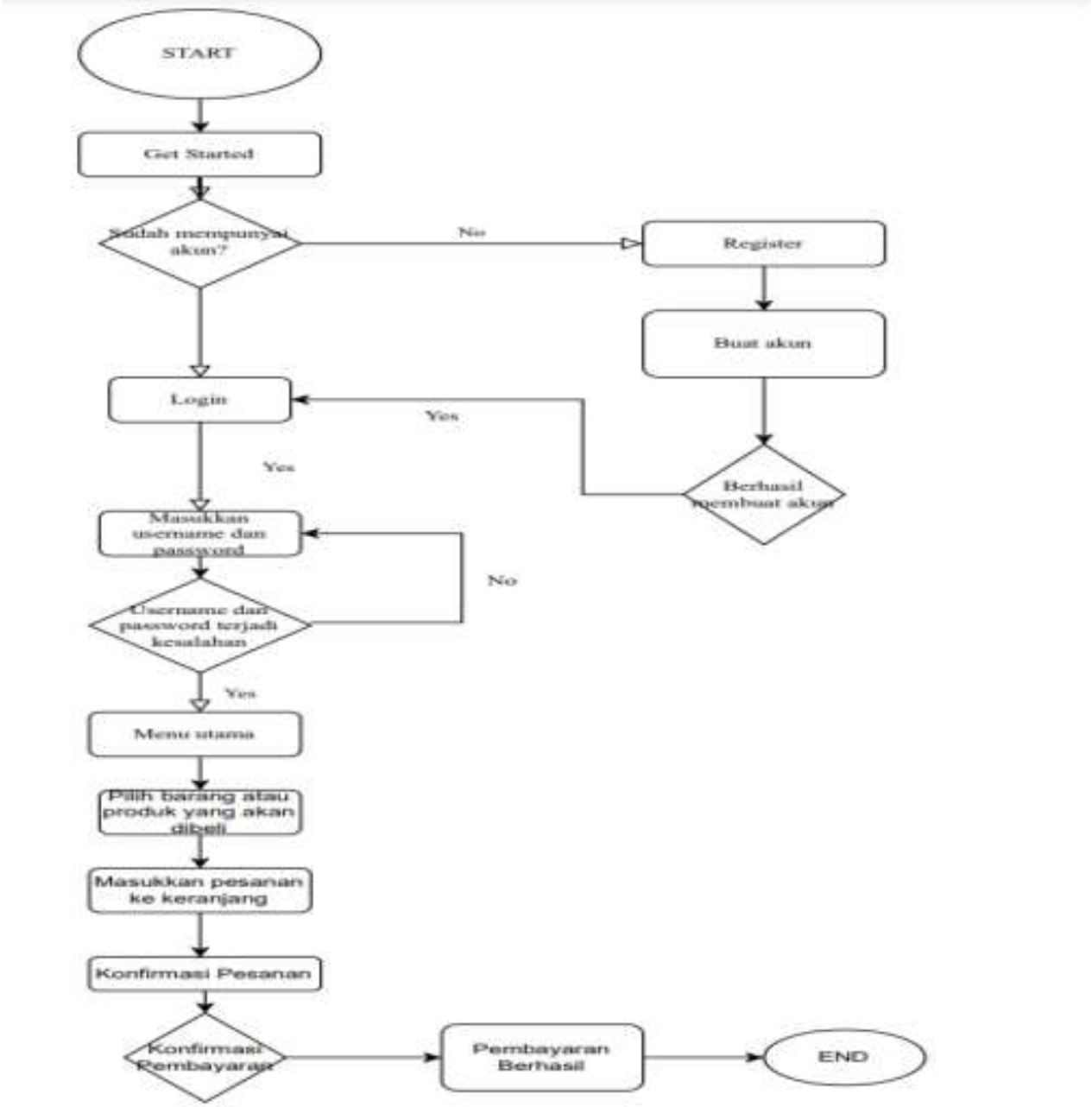
Pada tahap prototype, desainer mengembangkan model sederhana dari solusi yang telah dirumuskan sebelumnya (ideate) guna mengevaluasi kelayakan, fungsi, atau pengalaman pengguna sebelum diimplementasikan secara penuh.(Ambrose & Harris, n.d.). Fase prototype dalam Design Thinking adalah tahap di mana simulasi dari aplikasi yang telah dirancang selama fase ideate diciptakan. Proses pengembangan produk ini mencakup pembuatan tampilan awal atau prototipe yang siap untuk diuji (Pratama et al., 2022). Pada tahap prototipe ini, desain sudah lebih rinci dan semakin mendekati produk akhir. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji dan memvalidasi desain yang telah dibuat sebelumnya, serta memastikan bahwa desain tersebut dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Berikut adalah prototipe aplikasi SI-WIKI, dapat dilihat pada gambar 3 sampai dengan gambar 8.

Test

Tahapan terakhir yaitu Testing, dimana tahap ini bertujuan untuk menghimpun berbagai umpan balik dari pengguna melalui pengujian hasil prototipe yang telah dibuat(Reynaldi & Setiyawati, n.d.). Fase ini dalam proses *Design Thinking* adalah testing, yang dilakukan dengan metode *usability testing*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memahami pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi yang telah dirancang. Dengan melakukan pengujian ini, kita dapat menilai apakah aplikasi berfungsi dengan baik dan efisien bagi pengguna. Selain itu, pengujian ini juga membantu kita mengetahui apakah pengguna mengalami kesulitan dalam

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

menggunakan aplikasi tersebut. Untuk melaksanakan pengujian ini, kita bisa menggunakan aplikasi Maze dan menetapkan lima percobaan atau misi terkait aplikasi yang dirancang kepada 8-9 responden.



Gambar 2. User Flow digunakan untuk memahami alur pengguna Aplikasi SI-WIKI, yang merupakan bagian dari tahapan ideate dalam proses Design Thinking



Gambar 3. Pallete warna pada aplikasi SI-WIKI



Gambar 4. Tampilan Aplikasi SI-WIKI

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482



Gambar 5. Tampilan Maps aplikasi SI-WIKI



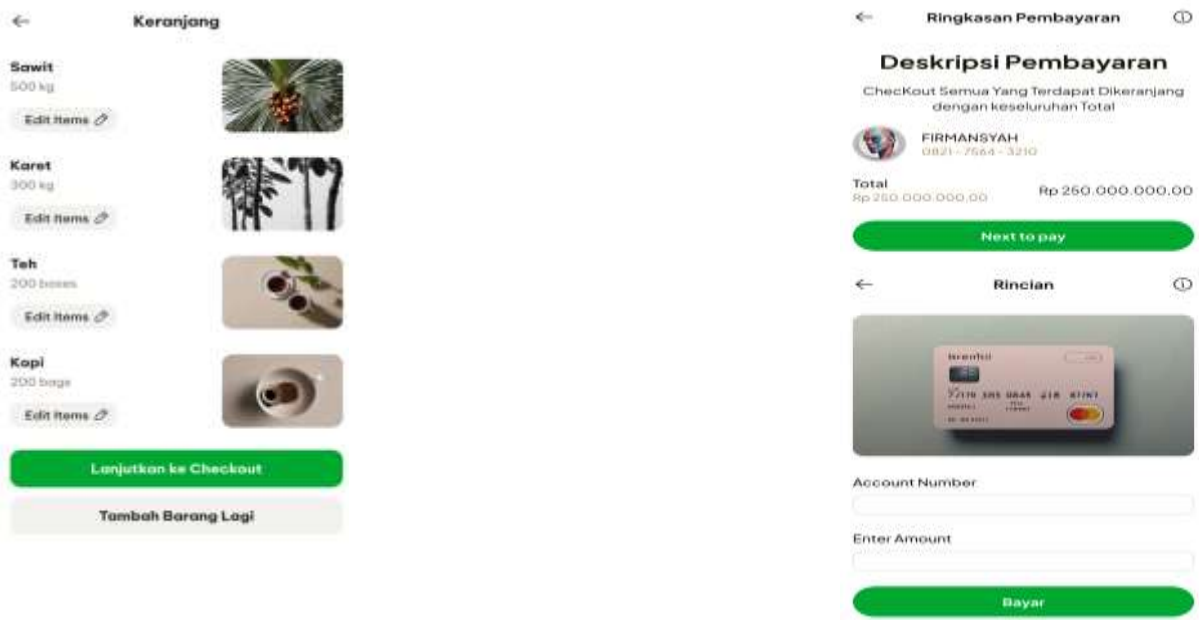
Gambar 6. Tampilan Register dan Login Aplikasi SI-WIKI





Gambar 7. Tampilan Stok dan Memesan Barang Aplikasi SI-WIKI

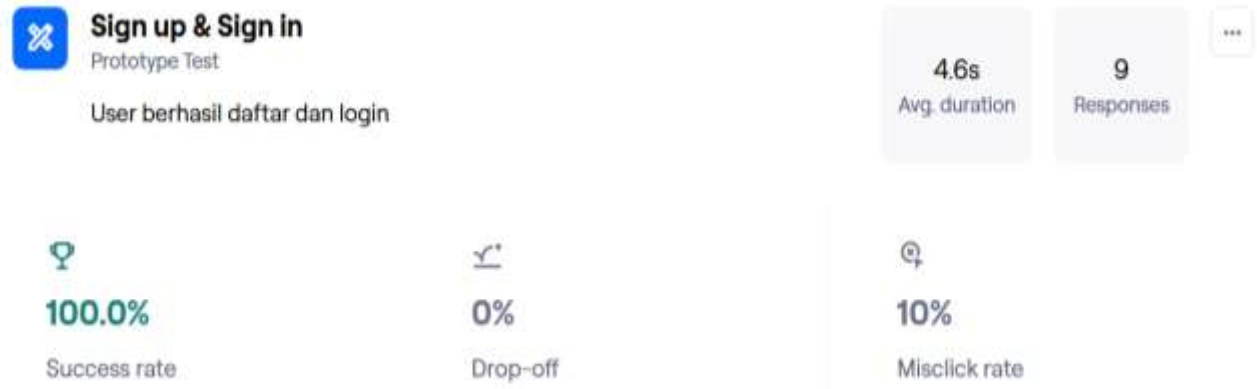
e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482



Gambar 8. Tampilan Keranjang dan Pembayaran Aplikasi SI-WIKI

Hasil dari 8-9 responden yang telah menyelesaikan kelima misi tersebut menghasilkan data pengujian sebagai berikut:

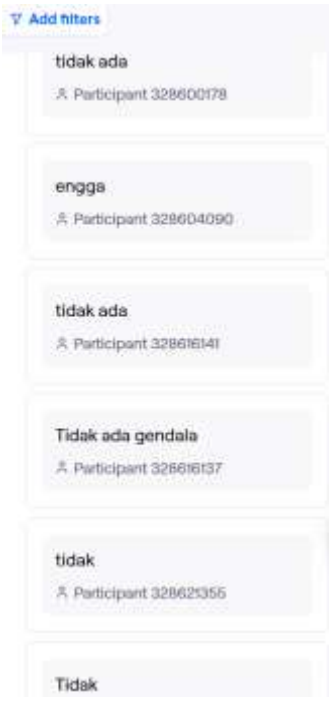
1. Pada percobaan pertama yang menginstruksikan untuk "*Sign up & Sign in*" menghasilkan:



Gambar 9. Percobaan Pertama

2. Pada percobaan kedua dengan pertanyaan "Apakah ada kendala?" menghasilkan:

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482



Gambar 10. Percobaan Kedua

3. Pada percobaan ketiga dengan perintah "Beli Barang atau Produk" menghasilkan:



Gambar 11. Percobaan Ketiga

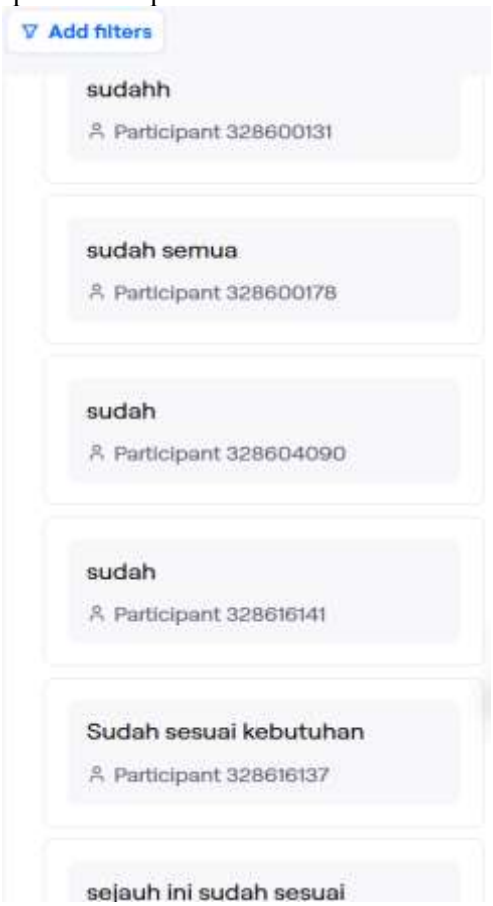
4. Pada percobaan keempat dengan perintah "Berapa penilaian anda" menghasilkan:

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482



Gambar 12**.** Percobaan Keempat

5. Pada percobaan kelima dengan perintah “Apakah sudah sesuai kebutuhan?” menghasilkan:



Gambar 13. Percobaan Kelima

Diskusi

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi SI-WIKI yang akan dirancang menunjukkan hasil yang positif dari masyarakat sekitar. Penelitian oleh (Priyandaru et al., n.d.)Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan meningkatnya jumlah pengguna sistem informasi, usaha juga telah mengalami perubahan dan peningkatan dalam sistem yang digunakan. Hal ini terlihat dari pengolahan data yang kini banyak memanfaatkan komputer. Pemesanan secara online merupakan contoh dari banyaknya perkembangan teknologi informasi. Menurut Penelitian oleh (Haryati et al., 2021) Perkembangan teknologi informasi memiliki dampak signifikan terhadap sistem informasi yang diperlukan oleh perusahaan, baik dalam sektor perdagangan maupun jasa. Contoh yang relevan adalah sistem informasi penjualan, yang berfungsi sebagai alat bagi perusahaan untuk menyimpan dan mengelola berbagai jenis data dengan cara yang efisien, cepat, dan akurat.

KESIMPULAN

Sistem informasi pemesanan barang berbasis mobile telah berhasil dirancang dengan menggunakan metode Design Thinking. Proses ini melibatkan lima tahap utama yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, yang menghasilkan aplikasi yang mudah digunakan, responsif, dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Aplikasi ini menyederhanakan proses pemesanan, meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi kemungkinan kesalahan data, serta mendukung upaya digitalisasi dalam pengelolaan pemesanan produk di PTPN IV Regional 1. Untuk meningkatkan penggunaan aplikasi "SI-WIKI", beberapa langkah perlu diambil. Pertama, penting untuk melakukan tahap perancangan agar aplikasi ini dapat diakses melalui smartphone oleh masyarakat secara luas. Selanjutnya, penambahan fitur-fitur dalam aplikasi sangat diperlukan untuk mempermudah pengguna dalam memasarkan atau membeli produk hasil kebun. Untuk mempopulerkan kembali aplikasi "SI-WIKI" agar dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat, beberapa langkah perlu dilakukan. Pertama, pengembangan aplikasi dapat memanfaatkan metode Design Thinking untuk memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mudah digunakan. Selain itu, penting juga untuk mempertimbangkan penggunaan smartphone sebagai sarana promosi bisnis, sehingga jangkauan aplikasi dapat diperluas ke berbagai kalangan masyarakat.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Pimpinan dan seluruh staf PT. Perkebunan Nusantara IV Regional 1 yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan kegiatan kerja praktik serta menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

Ambrose, G., & Harris, P. (n.d.). *Design Th!Nking Basics 08*. *Design Thinking*. (n.d.).

Ferad Wawolumaja, J., Huseini, M., Yuliaty Subarsa, K., & Anggraini, R. (n.d.). *Topik Utama Pengaruh User Experience (Ux) Design Terhadap Kemudahan Pengguna Dalam Menggunakan Aplikasi Carsworld Pengaruh User Experience (Ux) Design Terhadap Kemudahan Pengguna Dalam Menggunakan Aplikasi Carsworld* (Vol. 17, Issue 1).

Haryati, T., Hidayah Kusuma, D., Ferliyanti, H., & Bina Sarana Informatika Jln Banten No, U. (2021). Penerapan Metode Waterfall Sebagai Pengembangan Perangkat Lunak Sistem Informasi Penjualan PT. Arta Putra Nugraha Karawang. In *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika* (Vol. 1, Issue 2). http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/simpatik

Hayati, N. F., Dewi, A. R., & Lubis, F. R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Kost Pada Rukost Ayah Bunda Menggunakan Metode Design Thinking. *Methomika Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, *6*(1), 29–33. https://doi.org/10.46880/jmika.Vol6No1.pp29-33

Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, *3*(2), 45–54. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI

Pendidikan, J., & Konseling, D. (n.d.). *Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design* (Vol. 4).

Prabaningrum, B., Voutama, A., & Heryana, N. (2023). Rancang Bangun Sistem Manajemen Keuangan Berbasis Website Dalam Pengelolaan Laba Rugi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *7*(1), 671–680. https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6483

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, *9*(4), 980. https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442

Priyandaru, H., Widayati, N., & Raihan, M. (n.d.). *Rancang Bangun Pemprograman Penjualan Furniture Indoor dengan Metode Waterfall Berbasis Java Dekstop*. http://jurnalilmiah.id/index.php/justifi

Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (n.d.). *Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi*.

Sakti, R. Y., & Paputungan, I. P. (2023). Perancangan Aplikasi Bergerak Mecha Pada Bidang Otomotif Dengan Metode Design Thinking. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *10*(3), 1199–1211. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.950

Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, *2*(1), 45–55. https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131

Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (n.d.). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci*.

Yasinta Permana, A., & Voutama, A. (2022). Cara sitasi: Permana AY, Voutama A. 2022. Pemodelan UML Pada Sistem Penjualan Sembako Di Toko Amshop. *Information Management for Educators and Professionals*, *7*(1), 41–50.