



## Analisa *UI/UX* Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang Dengan Metode *Design Thinking*

Joko Triyono<sup>1\*</sup>, Juarni Siregar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta

Email: <sup>1\*</sup>[11230148@nusamandiri.ac.id](mailto:11230148@nusamandiri.ac.id), <sup>2</sup>[juarni.jsr@nusamandiri.ac.id](mailto:juarni.jsr@nusamandiri.ac.id)

(\* : coresponding author)

**Abstrak** – Pemanfaatan teknologi informasi dalam pemerintahan merupakan wujud nyata penyelenggaraan *E-Government*. Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) sebagai organisasi perangkat daerah di lingkungan pemerintah Kabupaten Karawang sudah menerapkan sistem informasi manajemen kepegawaian (SIMPEG) berbasis digital yang diberi nama SIM ASN (Sistem Informasi Manajemen Aparatur Sipil Negara) BKPSDM Karawang. Akan tetapi sejak peluncuran SIM ASN ke publik yaitu saat pandemi covid tahun 2019 hingga saat ini, aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang belum pernah dilakukan analisa *UI/UX*, selain masih itu ada permasalahan yang sering dikeluhkan oleh pengguna saat mengoperasikan SIM ASN BKPSDM Karawang. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk melakukan penelitian untuk menganalisa *UI/UX* Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* karena memiliki pendekatan yang lebih berfokus pada masalah pengguna, kolaboratif dan iteratif dengan tujuan menghasilkan solusi yang lebih inovatif, relevan dan memuaskan bagi pengguna. Hasil dari analisa tersebut berupa *usability* yang berpengaruh pada meningkatnya penggunaan aplikasi serta rekomendasi perbaikan berupa *prototype* yang telah diuji dengan *System Usability Scale (SUS)* dengan nilai 74,75 yang berarti baik.

**Kata Kunci:** SIM ASN BKPSDM Karawang, Analisa *UI/UX*, *Design Thinking*, *Usability*

**Abstract** – *The use of information technology in government is a real form of implementing E-Government. Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) as a regional organization within the Karawang Regency government has implemented a digital-based personnel management information system (SIMPEG) called SIM ASN (Sistem Informasi Manajemen Aparatur Sipil Negara) BKPSDM Karawang. However, since the launch of the SIM ASN to the public, namely during the 2019 Covid pandemic until now, the SIM ASN BKPSDM Karawang application has never been subjected to UI/UX analysis, apart from that there are still problems that users often complain about when operating the SIM ASN BKPSDM Karawang. Therefore, the author tried to conduct research to analyze the UI/UX of the SIM ASN BKPSDM Karawang Application. This research uses the design thinking method because it has an approach that focuses more on user problems, is collaborative and iterative with the aim of producing solutions that are more innovative, relevant and satisfying for users. The results of this analysis are usability which has an effect on increasing application usage as well as recommendations for improvements in the form of a prototype which has been tested with the System Usability Scale (SUS) with a value of 74.75 which means good.*

**Keywords:** SIM ASN BKPSDM Karawang, *UI/UX* Analysis, *Design Thinking*, *Usability*

### 1. PENDAHULUAN

Sistem informasi dalam pelayanan kepegawaian mulai dikembangkan dengan tujuan memudahkan para pengelola kepegawaian dalam memproses berbagai jenis usulan kepegawaian seperti kenaikan pangkat, pensiun dan juga mutasi pegawai. Penerapan *E-Government* dalam pelayanan kepegawaian salah satunya adalah SIMPEG[1]. Pemerintah Daerah Kabupaten Karawang khususnya Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) sebagai organisasi perangkat daerah yang memberikan layanan kepegawaian kepada semua pegawai di lingkungan pemerintah Kabupaten Karawang sudah menerapkan sistem informasi manajemen kepegawaian (SIMPEG) berbasis digital yang diberi nama SIM ASN (Sistem Informasi Manajemen Aparatur Sipil Negara) BKPSDM Karawang dengan alamat url <https://sim-asn.bkpsdm.karawangkab.go.id/>.

SIM ASN BKPSDM Karawang mempunyai beberapa manfaat seperti mendapatkan informasi tentang keadaan pegawai (profil pegawai) yang cepat dan akurat mulai dari data pribadi pegawai, keluarga, riwayat pendidikan, riwayat pangkat, riwayat jabatan, riwayat diklat dan lain serta pembuatan laporan data pegawai tiap bulan dapat mudah dikerjakan. Akan tetapi sejak

peluncuran SIM ASN ke publik yaitu saat pandemi covid tahun 2019 hingga saat ini, aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang belum pernah dilakukan analisa design UI/UX, selain itu masih ada permasalahan yang sering dikeluhkan oleh pengguna saat mengoperasikan SIM ASN BKPSDM Karawang. Dari beberapa kendala yang disebutkan di atas penulis mencoba untuk melakukan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* karena memiliki pendekatan yang lebih berfokus pada masalah pengguna, kolaboratif dan iteratif dengan tujuan menghasilkan solusi yang lebih inovatif, relevan dan memuaskan bagi pengguna[2]. Penelitian ini menitikberatkan pada analisa UI/UX aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang hanya dari sisi pengguna bukan dari sisi pengelola atau administrator. Fokus analisa pada tampilan aplikasi pada desktop bukan pada tampilan *mobile (handphone)*. Diharapkan dengan adanya penelitian ini menghasilkan suatu rancangan aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang dengan *User Interface (UI)* dan *User Experince (UX)* yang lebih baik.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian pada dasarnya adalah cara ilmiah untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh untuk menjawab pertanyaan penelitian secara sistematis dan logis. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *design thinking* untuk menganalisa UI/UX Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang karena memiliki pendekatan yang lebih berfokus pada masalah pengguna. Tahapan-tahapan yang dilakukan penulis saat melakukan penelitian digambarkan dengan alur kerja sebagai berikut ini:



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian

### 2.1 Persiapan

Sebelum melakukan penelitian, penulis melakukan beberapa persiapan diantara menentukan rumusan masalah, tujuan penelitian, menetapkan waktu penelitian, meminta surat pengantar penelitian dari kampus yang akan ditujukan ke tempat riset, menyiapkan alat tulis kantor dan laptop yang akan dibawa saat akan melakukan penelitian. Penelitian dilakukan selama satu bulan dari 25 Juni 2024 sampai dengan 24 Juli 2024.

### 2.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan tiga cara yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka. Kegiatan pengumpulan data selaras dengan tahapan *emphatize* pada *design thinking*.

### 2.3 Pengolahan Data

Data yang didapatkan dari observasi dan wawancara diolah menggunakan teknik *Affinity Mapping*. *Affinity mapping* adalah teknik yang digunakan untuk mengorganisir dan menganalisis beragam informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, baik itu dari observasi, wawancara dan data terkait secara mendalam[3]. Tahapan pengolahan data ini selaras dengan tahap *define* pada metode *design thinking*.



## 2.4 Analisis Rancangan Prototype

Tahapan ini sesuai dengan fase *ideate* pada *design thinking*. Ide dikeluarkan sebanyak-banyaknya untuk menyelesaikan masalah pengguna. Ide-ide tersebut kemudian dipilih yang terbaik dan dikelompokkan, hal ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam merancang *prototype* nanti. Alat atau teknik yang digunakan yaitu *Brainstorming*[4].

## 2.5 Pembuatan Prototype

Pada tahapan proses *prototyping*, dilakukan pembuatan tampilan desain *prototype* (*user interface*) aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang yang dibuat menyesuaikan hasil analisis rancangan *prototype*. Jenis *prototype* yang penulis buat adalah *high-fidelity prototype* menggunakan *canva*. *High-fidelity prototype* (Prototipe Tinggi Detail) adalah *prototype* yang mencakup elemen visual lebih realistis dalam menampilkan fungsi asli produk yang akan dikembangkan dan interaksi akhir produk yang lebih kompleks

## 2.6 Pengujian Prototype

*Prototype* yang dibuat oleh penulis akan diuji dengan *usability testing*. *Usability testing* adalah metode untuk menguji seberapa mudah pengguna menggunakan produk, seperti situs web, aplikasi, atau perangkat lunak[5]. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah *usability* dan memperbaikinya sebelum produk diluncurkan ke publik. Ada beberapa metode untuk menghitung *usability testing*, namun yang salah satu metode pengujian *usability* yang paling populer adalah *System Usability Scale* (SUS). Dalam pengujian *prototype* ini penulis menggunakan populasi dan sampel sebagai berikut:

- a. Populasi atau keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian ini yaitu ASN (Aparatur Sipil Negara) di Pemerintah Kabupaten Karawang. Berdasarkan surat dari BKPSDM Karawang yang ditujukan kepada Bupati Karawang melalui Sekretaris Daerah Kabupaten Karawang perihal rekapitulasi Jumlah ASN Pemerintah Kabupaten Karawang Data bulan April 2024 sebanyak 13.590 orang.
- b. Pada penelitian ini, teknik *sampling* atau metode pengambilan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*[6]. Teknik ini mengambil sampel dari populasi secara acak. Dari jumlah populasi sebanyak 13.590 orang akan diambil sampelnya dengan menggunakan rumus *slovin* dan *random sampling* dengan batas kesalahan data 10%. Dari perhitungan tersebut dihasilkan sampel sebanyak 100 responden.

## 2.7 Pembuatan Laporan

Setelah penulis melakukan penelitian dari tahap persiapan sampai dengan tahap pengujian *prototype*, penulis memberikan kesimpulan dan saran dari penelitian ini serta membuat laporan yang sesuai dengan kaidah tata cara penulisan laporan penelitian berupa karya ilmiah [7].

# 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan mengenai analisa UI/UX pada website SIM ASN BKPSDM Karawang diimplementasikan menggunakan metode *design thinking* untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh beberapa pengguna [8]. Berikut ini implementasinya:

## 3.1 *Emphatize*

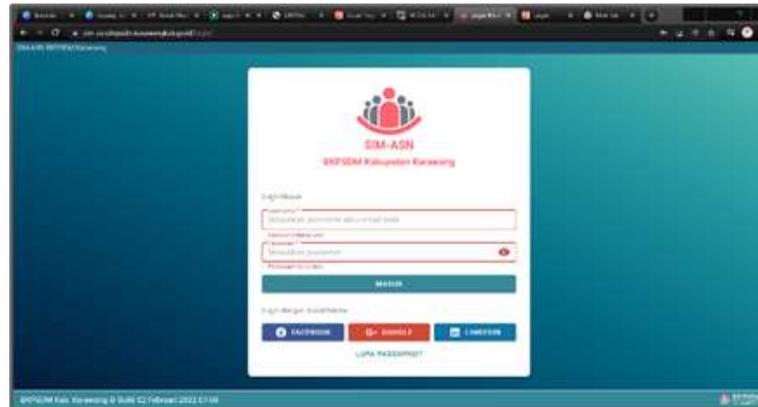
Pada tahap *emphatize*, penulis melakukan observasi atau pengamatan langsung ke BKPSDM Karawang dan wawancara kepada pengguna SIM-ASN BKPSDM Kabupaten Karawang.

Dari hasil observasi diketahui bahwa SIM ASN BKPSDM Karawang adalah sistem informasi yang digunakan untuk mengelola data kepegawaian yang meliputi data diri pegawai, riwayat keluarga pegawai, riwayat pendidikan pegawai, riwayat golongan pegawai, riwayat jabatan pegawai, riwayat diklat dan kompetensi pegawai. Selain itu data di SIM ASN digunakan sebagai rujukan untuk dikembangkannya aplikasi lainnya seperti Sistem Informasi Absensi Pegawai (SIAP),

Aplikasi Kinerja (Pare) dan lain sebagainya. Berikut ini adalah tampilan dari antarmuka SIM ASN BKPSDM Karawang:

a. Tampilan Halaman Login

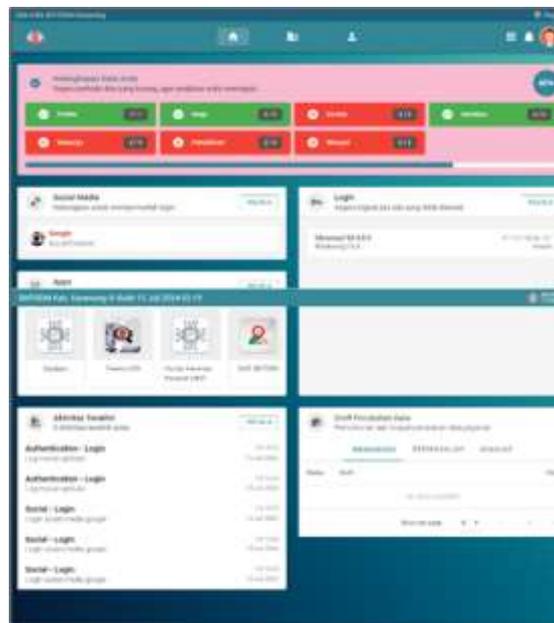
Pada tampilan ini pengguna memasukkan username dan password agar bisa login ke SIM-ASN BKPSDM Kabupaten Karawang. Ada fitur lupa password dan ada pula fitur login dengan sosial media. Untuk saat ini sosial media yang bisa terkoneksi hanya akun google saja, untuk facebook dan linkln masih belum bisa.



**Gambar 2.** Tampilan Halaman Login SIM ASN

b. Tampilan Halaman Beranda

Tampilan pertama kali yang dilihat setelah pengguna login ke SIM-ASN BKPSDM Kabupaten Karawang. Di beranda pengguna bisa melihat persentase kelengkapan data, kelola login, kelola aplikasi yang terintegrasi, melihat aktivitas terakhir, dan draft perubahan data.



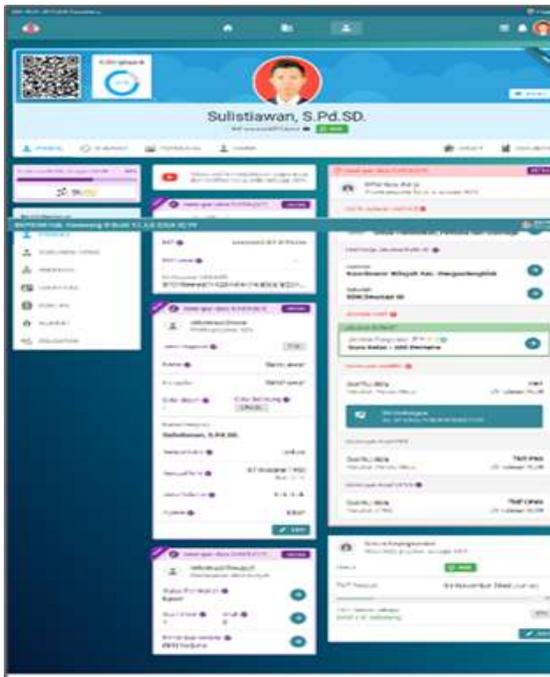
**Gambar 3.** Tampilan Halaman Beranda SIM ASN

c. Tampilan Data Dinas Pegawai

Pada tampilan ini, pengguna bisa melihat dashboard data pegawai di dinasny, profil dinas yang meliputi informasi dasar, pimpinan dinas yang menjabat saat ini, administrator SIM ASN di dinasny, semua data pegawai di unit kerjanya serta daftar jabatan di dinasny.

d. Tampilan Halaman Data Pegawai

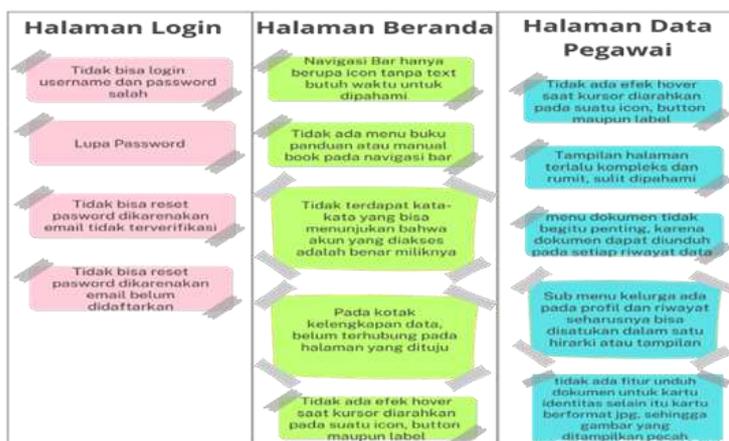
Tampilan yang paling penting untuk diketahui oleh pengguna, karena tampilan ini berisi semua data pengguna mulai dari data diri, riwayat pendidikan, keluarga, jabatan, diklat dan lainnya. Jika ada kekurangan atau kesalahan data, pengguna bisa merubahnya pada halaman ini. Halaman ini memiliki beberapa sub menu yaitu profil, riwayat, potensial dan karir.



**Gambar 4.** Tampilan Data Pegawai di SIM ASN

**3.2 Define**

Pada tahap define, didefinisikan masalah yang didapat berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Berbagai permasalahan yang dihadapi pengguna dikelompokkan melalui *affinity mapping* [9]berikut ini:

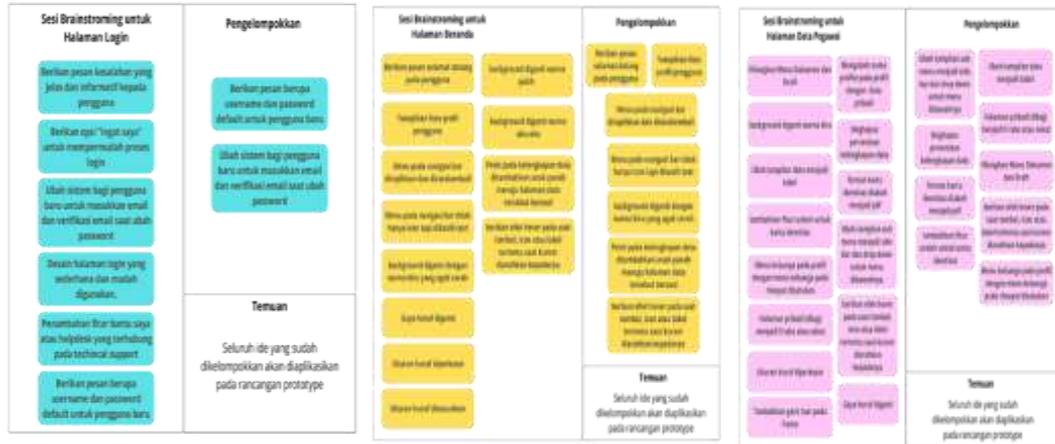


**Gambar 5.** Affinity Map Define Permasalahan Aplikasi

**3.3 Ideate**

Penulis bersama admin SIM ASN BKPSDM Karawang mencoba berpikir untuk mendapatkan ide atau solusi sebanyak-banyaknya untuk permasalahan tersebut. Ide atau solusi dari

setiap permasalahan tersebut kemudian dipilih yang terbaik dan dikelompokkan dengan teknik *brainstorming*[2].



**Gambar 6.** Brainstorming pada halaman login, beranda dan data pegawai

### 3.4 Prototype

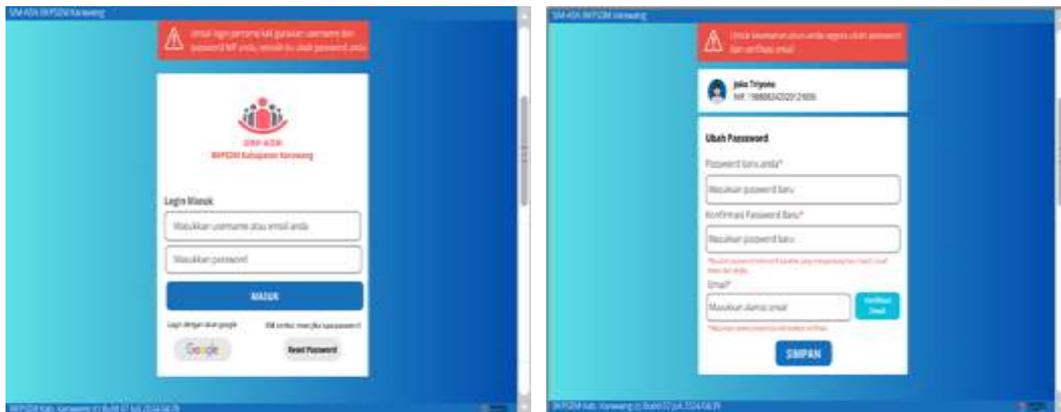
Pada tahapan proses *prototyping*, dilakukan pembuatan tampilan desain *prototype* (*user interface*) aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang yang dibuat menyesuaikan hasil analisis rancangan *prototype*. Jenis *prototype* yang penulis buat adalah *high-fidelity prototype* menggunakan canva.

#### 1. Halaman Login

Penulis merekomendasikan pada halaman login dengan menghilangkan penginputan password lama, karena password lama yang berupa Nomor Induk Pegawai (NIP) diambil dari login pertama kali, kemudian selain membuat password baru yang sesuai dengan ketentuan, pengguna diwajibkan untuk mendaftarkan email dan memverifikasinya. Hal ini dilakukan jika suatu saat nanti pengguna lupa password dapat mereset sendiri di aplikasi SIM ASN. Berikut ini adalah perbedaan activity diagram bagi pengguna baru saat login SIM ASN BKPSDM Karawang:



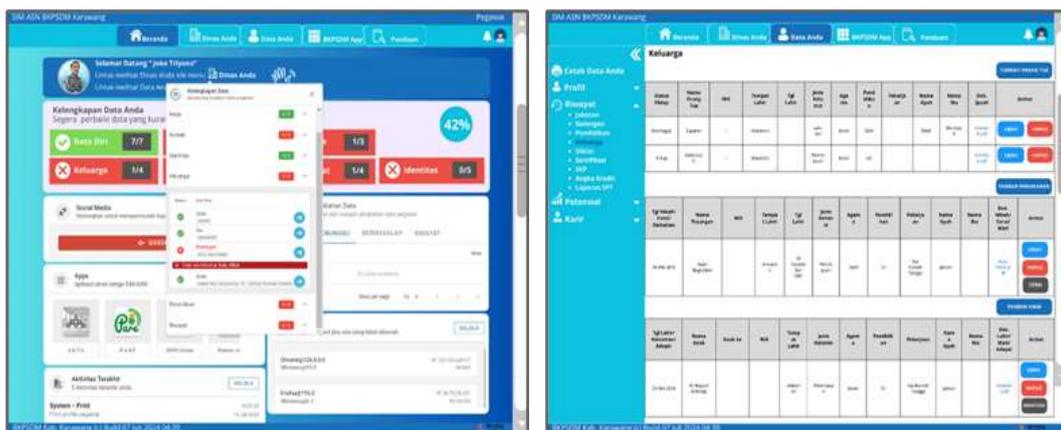
**Gambar 7.** Activity Diagram Login SIM ASN BKPSDM Karawang



**Gambar 8.** Halaman Login SIM ASN BKPSDM Karawang yang direkomendasikan

2. Halaman Beranda

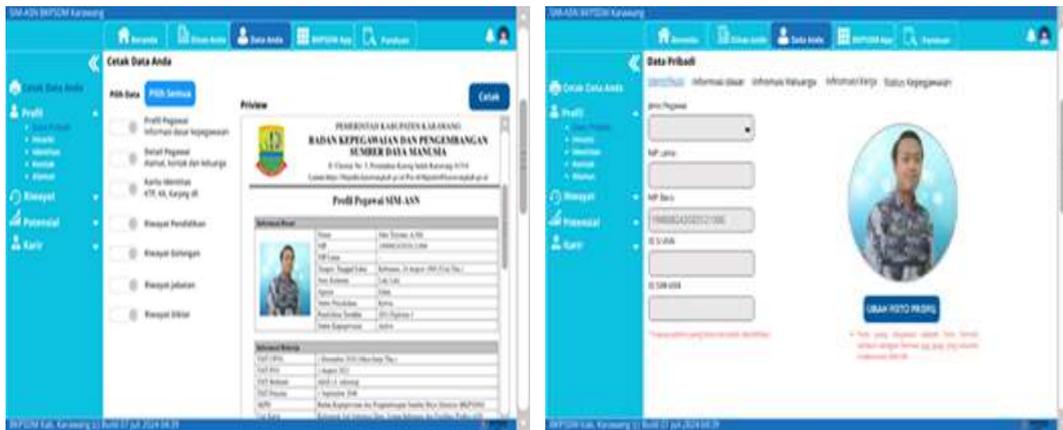
Menata kembali *navigasi bar* dengan menambahkan *text* disamping icon yang bertujuan agar lebih jelas menunjukkan label dari *icon* tersebut. Selain itu menambahkan menu tambahan pada *navigasi bar* yaitu panduan dalam pengoperasian SIM ASN serta menambahkan foto profil dan ucapan selamat datang untuk memastikan bahwa pengguna memang sedang benar-benar mengakses akun miliknya.



**Gambar 9.** Halaman Beranda SIM ASN Yang Direkomendasikan

3. Halaman Data Pegawai

Pada *prototype* halaman data pegawai yang direkomendasikan penulis dibuat sesederhana mungkin yaitu dengan membuat tampilan side bar disamping kiri yang bisa digeser atau disembunyikan. Menghilangkan sub menu draft karena sudah ada di halaman beranda. Menghilangkan fitur kelengkapan data karena juga sudah ada di halaman beranda. Serta menghilangkan sub menu dokumen, karena dokumen bisa dilihat dan diunduh pada riwayat datanya secara langsung. Penambahan fitur unduh dokumen kartu pada identitas, dan file yang diunggah diharuskan format pdf dengan maksimal 2 mb.



**Gambar 10.** Halaman Data Pegawai SIM ASN Yang Direkomendasikan



**Gambar 11.** Halaman Identitas SIM ASN Yang Direkomendasikan



**Gambar 12.** Halaman Jabatan SIM ASN yang Direkomendasikan



**Gambar 13.** Halaman Diklat SIM ASN yang Direkomendasikan

### 3.5 Testing

*Prototype* yang dirancang dalam penelitian ini diuji dengan *System Usability Scale* (SUS). SUS memiliki 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju. Setiap pertanyaan memiliki skala jawaban dari 1 hingga 5, di mana 1 berarti "sangat tidak setuju" dan 5 berarti "sangat setuju". Berikut adalah rincian daftar pertanyaan pada kuesioner yang penulis sebar untuk menguji *prototype*:

**Tabel 1.** Daftar Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan
1	Saya berpikir akan menggunakan aplikasi ini lagi
2	Saya merasa aplikasi ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa aplikasi ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau tenaga ahli dalam menggunakan aplikasi ini
5	Saya merasa fitur-fitur yang ada pada aplikasi ini berjalan dengan normal
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada aplikasi ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan cepat
8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam mengoperasikan aplikasi ini
10	Saya perlu beradaptasi atau membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi ini

Ada beberapa aturan dalam perhitungan skor SUS. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya:

- Setiap pernyataan bernomor ganjil, skor dikurangi 1.
- Setiap pernyataan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pernyataan yang didapat dari pengguna.
- Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pernyataan yang kemudian dikali 2,5.

Aturan perhitungan skor berlaku untuk 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skor SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

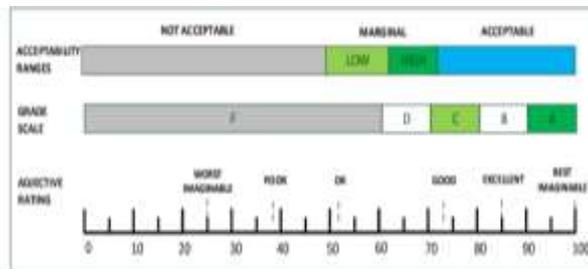
Keterangan:

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor SUS

$n$  = Jumlah responden

Skor SUS total akan berkisar antara 0 dan 100. Skor yang lebih tinggi menunjukkan bahwa pengguna menganggap produk lebih mudah digunakan [10].



**Gambar 14.** Penentuan Hasil Analisa Dengan SUS

Dari hasil kuesioner yang sudah disebarakan kepada 100 responden, didapatkan jumlah skor SUS 7475. Untuk perhitungan selanjutnya, dicari skor rata-ratanya dengan membagi jumlah skor SUS dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skor rata-rata SUS:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} = \frac{7475}{100} = 74.75$$

Maka, didapatlah nilai skor *System Usability Scale* (SUS) rata-ratanya adalah **74,75**. Dari nilai tersebut, interpretasi skor SUS dapat disimpulkan dengan ketentuan pada **Gambar 14**, yaitu:

- Acceptability*, penilaian berdasarkan aspek penerimaan oleh pengguna. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa *prototype* dikategorikan *acceptable*.
- Grade scale*, penilaian berdasarkan aspek tingkat kualitas. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa *prototype* dikategorikan pada *grade scale C*.
- Adjective rating*, penilaian berdasarkan aspek yang menentukan rating kebergunaan. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa *prototype* dikategorikan **GOOD** atau BAIK.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dari perancangan *prototype* aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang sebagai berikut:

- Rekomendasi penulis terhadap permasalahan yang dialami pengguna sudah dijelaskan pada hasil dan pembahasan diantaranya yaitu penambahan *alert notification* berupa tulisan *username* dan *password default* yaitu NIP bagi pengguna baru saat akses aplikasi untuk pertama kali, penambahan alamat email dan verifikasi email pada halaman ubah password bagi pengguna baru, penambahan menu buku panduan (*manual book*) pada navigasi bar, penambahan text pada *icon navigasi bar*, dan penambahan *hover effect* pada setiap icon, *button* atau label tertentu saat kursor diarahkan padanya. Dengan adanya rekomendasi tersebut



diharapkan dapat meningkatkan *usability* (kemudahan dalam penggunaan) SIM ASN BKPSDM Karawang.

2. Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang telah berhasil dianalisa dan dievaluasi berdasarkan permasalahan pengguna dengan menggunakan metode *design thinking* dan telah diuji menggunakan pengujian *System Usability Scale (SUS)* dengan nilai **74,75** yang berarti **GOOD** atau **BAIK**.
3. Bentuk *prototype* yang dirancang oleh penulis berfokus pada kebutuhan pengguna seperti tampilan *website* yang sederhana, menggunakan *side bar*, data ditampilkan dalam bentuk tabel sehingga mudah dipahami, serta menyediakan fitur untuk unduh kartu identitas dengan format pdf. Oleh karena itu berdasarkan skor SUS yang didapatkan dikategorikan *acceptable* (dapat diterima oleh pengguna).

Adapun saran yang dapat diberikan untuk menyempurnakan dan mengembangkan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Dapat dilakukan analisis keseluruhan pada Aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang, tidak hanya pada halaman login, beranda dan data pegawai, sehingga *user interface* dan *user experience* menjadi lebih baik lagi.
2. *Prototype* yang dibuat penulis masih berupa *high-fidelity prototype* sehingga mungkin kurang untuk mendapatkan pengalaman yang lebih dekat dengan produk yang sebenarnya saat pengujian, untuk penelitian selanjutnya mungkin bisa menggunakan *interactive prototype*, *responsive prototype* atau *simulative prototype* sehingga memungkinkan pengujian tampilan, responsivitas dan interaksi yang optimal pada berbagai jenis perangkat.
3. Perlu menambahkan fitur *helpdesk* atau *ticketing* yang terhubung dengan aplikasi SIM ASN BKPSDM Karawang, karena sangat membantu pengguna saat mengalami kendala dalam penggunaan SIM ASN BKPSDM Karawang, karena untuk saat ini jika ada kendala pengguna harus datang langsung ke Kantor BKPSDM Karawang atau menghubungi admin via telepon atau *whatsapp*.

## REFERENCES

- [1] M. Amri, D. Fara Waidah, and F. Tyas Adi, "Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kabupaten Karimun," *J. TIKAR*, vol. 4, no. 1, pp. 41–50, 2023, [Online]. Available: <https://bpksdm.karimunkab.go.id/>.
- [2] R. F. Dewa, T. Suratno, P. Eko, and P. Utomo, "ANALISIS DAN PERANCANGAN UI / UX SISTEM RECALL DENGAN METODE DESIGN THINKING DAN REMOTE USABILITY TESTING ANALYSIS AND DESIGN UI / UX RECALL SYSTEM USING DESIGN THINKING AND REMOTE USABILITY TESTING," vol. 12, no. 2, pp. 277–286, 2024, doi: 10.26418/justin.v12i2.74013.
- [3] R. M. Candra, Novriyanto, and F. A. Firdausi, "Analisa dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa menggunakan Metode Design Thinking," *Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind.*, no. November, pp. 2579–5406, 2021.
- [4] S. Tazkiyah and A. Arifin, "Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022, doi: 10.54914/jtt.v8i2.513.
- [5] Naomi Ajamsaru, S. D. E. Paturusi, and V. Tulenan, "Analisis UI/UX Pada Website Program Studi Teknik Informatika Menggunakan Metode System Usability Scale," *J. Tek. Inform.*, vol. 19, no. 01, pp. 45–50, 2024, doi: 10.35793/jti.v19i01.51375.
- [6] M. Raschintasofi and H. Yani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Learning Management System Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Manaj. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 343–353, 2023, doi: 10.33998/jms.2023.3.1.753.
- [7] A. A. Andryadi and N. Hasri Fatolah, "Analisis User Experience Dan User Interface (Ui/Ux) Pada Website Menggunakan Metodegoogle Design Sprint," *J. Teknol. dan Bisnis*, vol. 3, no. 2, pp. 137–144, 2021, doi: 10.37087/jtb.v3i2.61.
- [8] Dana Publicover, *Empathy at Scale*, I. Publicover Press, 2020. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?id=Ru3KDwAAQBAJ&pg=PA22&dq=design+thinking&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjbreu2YWGAXVX3TgGHcKnCeg4RhDoAXoECAQQAg#v=onepage&q=design+thinking&f=false](https://books.google.co.id/books?id=Ru3KDwAAQBAJ&pg=PA22&dq=design+thinking&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&ved=2ahUKEwjbreu2YWGAXVX3TgGHcKnCeg4RhDoAXoECAQQAg#v=onepage&q=design+thinking&f=false)



- [9] M. Huda, W. W. Winarno, and E. T. Lutfi, "Evaluasi User Interface Pada Sistem Informasi Akademik Di Stie Putra Bangsa Menggunakan Metode User Centered Systems Design," *J. Ekon. Dan Tek. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 42–59, 2017, [Online]. Available: <http://e-journal.polsa.ac.id/index.php/jneti/article/download/77/64>
- [10] S. Purbaningrum and W. P. Mustika, "Analisa Desain UI/UX Aplikasi Pemesanan Gas Elpiji (APALJI) Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Sos. Teknol.*, vol. 3, no. 10, pp. 862–870, 2023, [Online]. Available: <https://sostech.greenvest.co.id/index.php/sostech/article/view/921%0Ahttps://sostech.greenvest.co.id/index.php/sostech/article/download/921/1208>