

Perancangan UI/UX Website Pemesanan Tiket Bus iBus Menggunakan Figma dengan Metode Design Thinking

Angelina Isabella Kurniawan*¹, Afifah Risti Ardi², Deni³, Stephany Cinta Susilowati⁴,
Apriade Voutama⁵

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang
e-mail: ¹angelina.isabella42@gmail.com, ²2210631250039@student.unsika.ac.id,
³2210631250008@student.unsika.ac.id, ⁴2210631250032@student.unsika.ac.id,
⁵apriade.voutama@staff.unsika.ac.id

*Penulis Korespondensi

Diterima: 31 Maret 2025; Direvisi: 05 Juni 2025; Disetujui: 06 Juni 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX website pemesanan tiket bus iBus menggunakan metode Design Thinking dan aplikasi Figma. Metode Design Thinking diterapkan melalui lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, untuk memastikan desain yang dihasilkan berpusat pada kebutuhan pengguna. Pengujian usability dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap desain yang dihasilkan. Hasil pengujian menunjukkan tingkat keberhasilan rata-rata sebesar 90,33% dengan waktu penyelesaian rata-rata 37,5 detik per tugas. Pengguna memberikan umpan balik positif terhadap kemudahan registrasi, pencarian tiket, pemilihan kursi, dan akses e-tiket. Namun, ditemukan beberapa area yang memerlukan perbaikan, seperti penambahan fitur filter pada halaman pencarian tiket, peningkatan visualisasi pada pemilihan kursi, dan penambahan opsi pembayaran yang lebih fleksibel. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode Design Thinking efektif dalam menghasilkan desain UI/UX yang intuitif dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: UI/UX, design thinking, figma, pemesanan tiket bus, usability testing

Abstract

This study aims to design the UI/UX of the iBus bus ticket booking website using the Design Thinking method and Figma application. The Design Thinking method was implemented through five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test to ensure that the resulting design is user-centered. Usability testing was conducted to evaluate the effectiveness, efficiency, and user satisfaction with the design. The test results showed an average success rate of 90.33% with an average task completion time of 37.5 seconds per task. Users provided positive feedback on the ease of registration, ticket search, seat selection, and e-ticket access. However, some areas were identified for improvement, such as adding a filter feature on the ticket search page, enhancing seat selection visualization, and providing more flexible payment options. This study concludes that the Design Thinking method is effective in producing intuitive and user-relevant UI/UX designs.

Keywords: UI/UX, design thinking, figma, bus ticket booking, usability testing

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mendorong transformasi berbagai sektor, termasuk transportasi. Salah satu aspek penting dalam digitalisasi transportasi adalah pengembangan platform pemesanan tiket secara daring yang intuitif dan efisien. Dalam praktiknya, masih banyak layanan pemesanan tiket bus konvensional yang menyulitkan pengguna, seperti antrian panjang, kesalahan pencatatan data, hingga keterbatasan dalam metode pembayaran. Kurangnya fokus pada desain antarmuka yang ramah pengguna menjadi salah satu penyebab rendahnya kepuasan pengguna dalam menggunakan layanan digital tersebut. Masalah utama yang hendak disolusikan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang ulang antarmuka website pemesanan tiket bus agar mampu memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang lebih baik, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perancangan ulang ini dilakukan pada website iBus, sebuah platform fiktif pemesanan tiket bus, sebagai upaya untuk merespon kebutuhan akan sistem digital yang lebih manusiawi, responsif, dan fleksibel.

Dalam konteks ini, desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal[1]. Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX *website* pemesanan tiket bus bernama iBus dengan menggunakan aplikasi Figma dan metode *Design Thinking*, guna menghasilkan solusi desain yang inovatif dan berpusat pada kebutuhan pengguna. Digitalisasi dalam layanan transportasi telah menjadi kebutuhan mendesak di era modern. Pemesanan tiket bus secara manual sering kali menimbulkan berbagai kendala, seperti antrian panjang, kesalahan pencatatan, dan waktu pemrosesan yang lama. Oleh karena itu, sistem pemesanan tiket daring menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan efisiensi operasional sekaligus memberikan kenyamanan bagi pengguna. Namun, keberhasilan sistem ini sangat bergantung pada desain UI/UX yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik[2][3].

Metode *Design Thinking* menawarkan pendekatan sistematis untuk memahami kebutuhan pengguna, merumuskan masalah, serta menciptakan solusi desain yang inovatif. Dengan menggunakan Figma sebagai alat utama, penelitian ini akan melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* untuk menghasilkan desain UI/UX *website* iBus yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan[4]. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UI/UX *website* iBus dengan pendekatan *Design Thinking*. Inovasi utama yang ditawarkan adalah integrasi elemen desain yang berpusat pada pengguna, seperti navigasi yang intuitif, tata letak yang konsisten, serta visualisasi informasi yang jelas. Dengan demikian, diharapkan *website* ini dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam memesan tiket bus secara daring sekaligus memperkuat daya saing layanan transportasi berbasis digital.

Penelitian sebelumnya oleh Santoso (2024) menunjukkan bahwa penerapan konsep UI/UX menggunakan Figma dapat meningkatkan konsistensi desain antarmuka melalui harmonisasi warna dan tipografi[2]. Selain itu, penelitian lain oleh Zazhemi (2025) menekankan pentingnya navigasi intuitif dalam meningkatkan keterlibatan pengguna pada platform daring[5]. Studi tentang perancangan ulang UI/UX *website* OKE OCE Indonesia juga membuktikan bahwa metode *Design Thinking* mampu meningkatkan pengalaman pengguna melalui desain yang lebih adaptif dan berpusat pada kebutuhan pengguna[3].

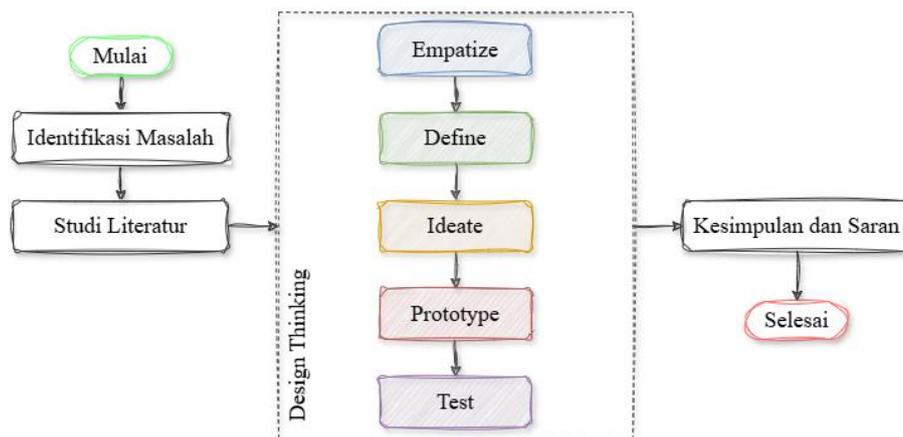
Penelitian terkait lainnya membahas penggunaan Figma dalam mendukung proses prototipe interaktif. Misalnya, pelatihan di SMK Taruna Masmur (2023) menunjukkan bahwa Figma memungkinkan desainer untuk membuat prototipe antarmuka secara kolaboratif dan efisien[6]. Sementara itu, penelitian oleh Pane et al. (2023) menggarisbawahi pentingnya pendekatan berbasis pengguna dalam pengembangan aplikasi pemesanan tiket bus berbasis Android[7]. Penelitian-penelitian ini memberikan landasan kuat bagi penelitian kami dalam mengintegrasikan metode *Design Thinking* dengan alat Figma untuk menghasilkan solusi desain UI/UX yang optimal.

Melalui penerapan metode *Design Thinking* dan pemanfaatan Figma sebagai alat perancangan utama, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan desain UI/UX *website* pemesanan tiket bus iBus. Hasil penelitian ini tidak hanya

relevan bagi industri transportasi tetapi juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan platform digital lainnya di masa depan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai metode utama dalam perancangan UI/UX website pemesanan tiket bus *iBus*. *Design Thinking* merupakan kerangka kerja iteratif yang berfokus pada pemahaman pengguna untuk menciptakan solusi desain yang inovatif dan relevan[8]. Pendekatan ini melibatkan lima tahapan utama, yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Berikut pada gambar 1 gambaran mengenai langkah-langkah dalam pendekatannya.



Gambar 1. Metode *design thinking*

Melalui pendekatan yang berorientasi pada pengalaman dan kenyamanan pengguna, *Design Thinking* membantu dalam mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi ide-ide solusi, serta melakukan pengujian prototipe. Tujuannya adalah untuk menghasilkan ide-ide inovatif dan berguna bagi para pengguna produk tersebut[9][10].

2.1 Tahap *Empathize*

Tahap awal ini bertujuan untuk memahami kebutuhan, keinginan, serta masalah yang dihadapi pengguna dalam proses pemesanan tiket bus secara daring. Teknik yang digunakan dalam tahap ini meliputi wawancara terhadap 10 calon pengguna yang memiliki pengalaman menggunakan layanan pemesanan tiket bus. Selain itu, dilakukan observasi terhadap antarmuka beberapa aplikasi pemesanan tiket populer seperti Traveloka dan RedBus, guna mengidentifikasi kelebihan dan kekurangannya dari sisi UI/UX.

2.2 Tahap *Define*

Setelah data terkumpul dari tahap *Empathize*, proses dilanjutkan dengan menyusun pernyataan masalah secara terstruktur berdasarkan temuan yang paling sering muncul. Rumusan masalah utama yang berhasil diidentifikasi meliputi kesulitan dalam menyaring hasil pencarian tiket berdasarkan preferensi, antarmuka pemilihan kursi yang membingungkan, dan terbatasnya opsi pembayaran yang disediakan. Tahap ini menjadi dasar dalam menentukan fokus rancangan yang akan dikembangkan pada tahap berikutnya, agar solusi yang dihasilkan benar-benar mampu menyelesaikan masalah pengguna secara spesifik[11].

2.3 Tahap *Ideate*

Tahap *Ideate* dilakukan dengan menjaring berbagai ide solusi kreatif yang dapat menjawab permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Proses ini dilakukan melalui diskusi kelompok dan brainstorming, yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *user flow* dan *wireframe* awal untuk menggambarkan alur proses pemesanan tiket. Beberapa alternatif desain diajukan, kemudian dipilih solusi yang paling efisien berdasarkan kriteria kemudahan penggunaan, keterpahaman, dan kelengkapan fitur. Tahap ini menghasilkan rancangan awal tampilan halaman-halaman utama seperti halaman pencarian tiket, pemilihan kursi, formulir data penumpang, dan pembayaran.

2.4 Tahap Prototype

Proses *prototyping* dilakukan menggunakan aplikasi Figma untuk membuat desain antarmuka dalam bentuk *high-fidelity prototype*. Prototipe ini memuat halaman-halaman utama yang telah disusun pada tahap sebelumnya dan dirancang agar menyerupai tampilan akhir dari sistem yang akan dibangun. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji kelayakan desain secara visual dan interaktif, sebelum dilakukan pengujian kepada pengguna secara langsung. Prototipe mencakup halaman beranda, registrasi dan login, pencarian tiket, pemilihan bus dan kursi, pengisian data penumpang, metode pembayaran, hingga halaman e-tiket.

2.5 Tahap Test

Tahap terakhir adalah pengujian prototipe kepada pengguna dengan menggunakan metode usability testing. Pengujian dilakukan melalui platform Maze, di mana 10 partisipan dari berbagai latar belakang diminta untuk menyelesaikan serangkaian tugas yang mencerminkan proses nyata pemesanan tiket. Masing-masing partisipan diminta untuk melakukan registrasi, pencarian tiket, pemilihan kursi, pengisian data, hingga menyelesaikan pembayaran dan mengakses e-tiket. Data yang dikumpulkan meliputi waktu penyelesaian tugas, tingkat keberhasilan tugas, serta tanggapan subjektif pengguna melalui kuesioner. Data tersebut dianalisis untuk mengukur efektivitas dan efisiensi desain antarmuka yang telah dibuat serta mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan[12].

Metode ini bertujuan untuk menghasilkan desain antarmuka website iBus yang benar-benar responsif terhadap kebutuhan pengguna, serta dapat diuji secara langsung melalui simulasi penggunaan nyata. Dengan mengikuti kerangka kerja Design Thinking secara sistematis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kualitas UX dalam konteks pemesanan tiket transportasi daring.

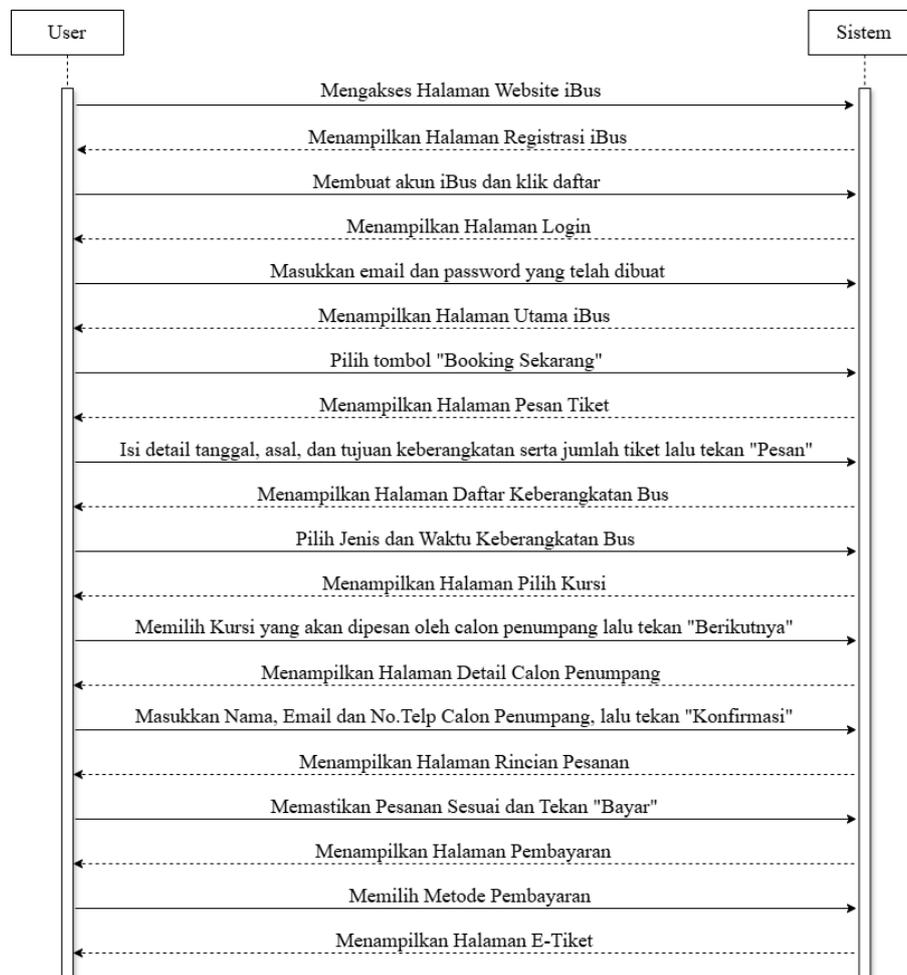
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX *website* pemesanan tiket bus iBus dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Pengujian *usability* telah dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas desain yang dihasilkan dari perspektif pengguna. Bagian ini akan menyajikan hasil pengujian *usability* tersebut dan menganalisis implikasinya terhadap kualitas UI/UX *website* iBus. Pengujian *usability* melibatkan beberapa partisipan dengan karakteristik yang sesuai dengan target pengguna *website* iBus. Partisipan memiliki latar belakang dan pengalaman yang beragam dalam menggunakan aplikasi atau *website* pemesanan tiket transportasi daring.

3.1. Prosedur Pengujian

Pengujian *usability* dilakukan dengan memberikan serangkaian tugas atau misi kepada partisipan atau *user* yang dirancang untuk mencakup keseluruhan alur pemesanan tiket dimana

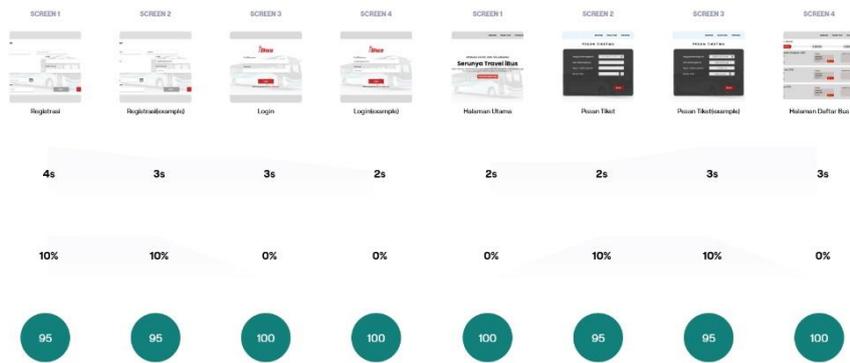
aktifitas tersebut digambarkan secara berurutan yang digambarkan pada gambar 2. Tugas-tugas ini meliputi pembuatan akun baru dan login ke dalam sistem, diikuti dengan pencarian tiket bus berdasarkan rute dan tanggal yang diinginkan. Setelah berhasil menemukan tiket, partisipan diminta untuk memilih kursi yang tersedia pada bus yang dipilih, kemudian mengisi data diri yang diperlukan untuk pemesanan. Selanjutnya, partisipan mengkonfirmasi pesanan dan memilih metode pembayaran yang tersedia. Tahap akhir dari pengujian adalah mengakses dan melihat e-tiket yang telah dipesan. Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama proses pengujian, catatan waktu penyelesaian untuk setiap tugas, pengukuran tingkat keberhasilan penyelesaian tugas, serta kuesioner untuk mendapatkan *feedback* dari partisipan mengenai pengalaman mereka.



Gambar 2. Diagram *sequence* interaksi user dan sistem dalam pengujian usability website iBus

3.2. Pengujian Usability

Untuk mengukur efektivitas desain yang dibuat, dilakukan pengujian *usability* menggunakan *platform* Maze yang bisa dilihat pada gambar 3. Pengguna diminta untuk menyelesaikan serangkaian misi yang telah dirancang sebelumnya, seperti registrasi akun, mencari dan memesan tiket, memilih kursi, hingga menyelesaikan pembayaran. Dari hasil pengujian, rata-rata pengguna dapat menyelesaikan setiap tugas dengan tingkat keberhasilan di atas 85%, yang menunjukkan bahwa desain yang dibuat cukup intuitif dan mudah digunakan. Beberapa perbaikan yang dapat dilakukan meliputi penambahan fitur filter pencarian tiket dan variasi metode pembayaran agar lebih fleksibel bagi pengguna.



Gambar 3. Diagram hasil pengujian Maze

Tabel 1. Hasil pengujian menggunakan Maze

No	Misi Pengujian	Keberhasilan (%)	Rata-rata Waktu Penyelesaian (detik)	Feedback Pengguna
1	Registrasi dan <i>login</i>	95%	30	Mudah dipahami
2	Pencarian tiket dan pemilihan bus	90%	45	Perlu filter tambahan
3	Pemilihan kursi	85%	40	Tata letak cukup jelas
4	Pengisian data pemesanan	92%	35	Formulir mudah diisi
5	Konfirmasi pesanan dan pembayaran	87%	50	Perlu opsi pembayaran tambahan
6	Akses e-tiket	93%	25	Tampilan tiket jelas

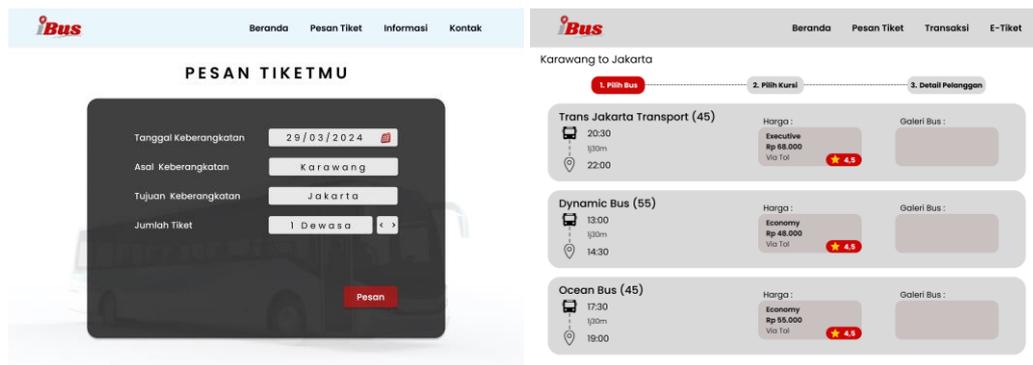
3.3. Analisis dan Pembahasan Pengujian

Pada tabel 1 hasil pengujian *usability* menunjukkan beberapa temuan menarik terkait desain UI/UX *website* iBus. Tingkat keberhasilan yang tinggi pada tugas registrasi dan *login*, yaitu sebesar 95%, mengindikasikan bahwa proses ini relatif mudah dipahami dan diikuti oleh pengguna, yang mana desain halaman registrasi dan *login* pada gambar 4 telah berhasil mengurangi hambatan bagi pengguna baru.



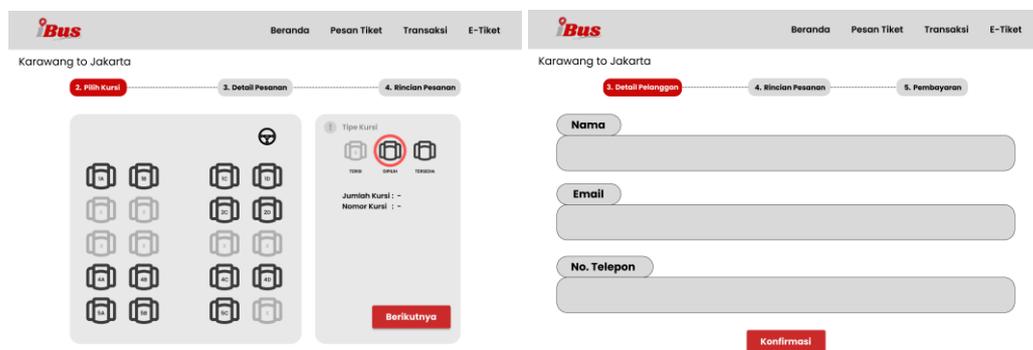
Gambar 4. Halaman registrasi ibus dan login

Sementara itu desain halaman dalam gambar 5, meskipun tingkat keberhasilan pada tugas pencarian dan pemilihan bus cukup tinggi (90%), *feedback* dari pengguna menyoroti perlunya fitur filter tambahan pada halaman pencarian tiket. Hal ini mengimplikasikan bahwa pengguna membutuhkan lebih banyak opsi untuk mempersempit hasil pencarian berdasarkan preferensi mereka, seperti waktu keberangkatan, harga, atau fasilitas bus.

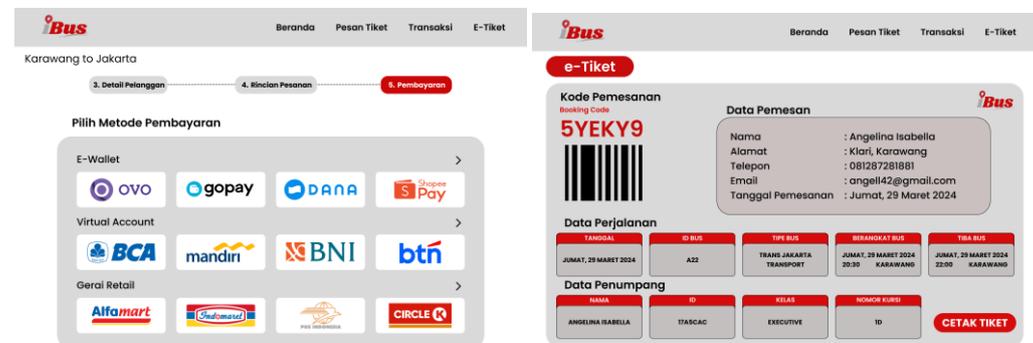


Gambar 5. Halaman pesan tiket dan pilih bus

Dalam tugas pemilihan kursi, tingkat keberhasilan mencapai 85%, dengan *feedback* yang menunjukkan bahwa tata letak kursi cukup jelas. Namun, dari desain yang dapat dilihat pada gambar 6 beberapa pengguna menyarankan adanya penambahan warna atau ikon untuk membedakan kursi yang sudah dipesan, yang mengindikasikan perlunya peningkatan visualisasi yang lebih interaktif untuk mempermudah pengguna dalam memilih kursi yang diinginkan. Pengisian data pemesan berhasil dengan tingkat keberhasilan yang tinggi, yaitu 92%, menunjukkan bahwa formulir dirancang dengan baik dan mudah diisi oleh pengguna berkat tata letak yang terstruktur dan instruksi yang jelas.



Gambar 6. Halaman Pilih Kursi dan Data Penumpang



Gambar 7. Halaman pilih metode pembayaran dan e-tiket iBus

Meskipun tingkat keberhasilan pada tugas konfirmasi pesanan dan pembayaran cukup baik (87%), dari gambar 6 terdapat *feedback* dari pengguna mengindikasikan perlunya opsi pembayaran tambahan, seperti Qris, yang menunjukkan bahwa pengguna mengharapkan lebih banyak pilihan metode pembayaran. Akses *e-tiket* mencapai tingkat keberhasilan yang tinggi, yaitu 93%, yang membuktikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengakses dan melihat *e-*

tiket yang telah dipesan, sehingga tampilan *e-tiket* yang jelas dan informatif memberikan pengalaman positif kepada pengguna setelah menyelesaikan proses pemesanan.

Secara keseluruhan, desain UI/UX *website* iBus telah memenuhi sebagian besar kebutuhan dan harapan pengguna, meskipun masih ada area yang memerlukan perbaikan dan optimalisasi lebih lanjut, terutama terkait dengan fitur filter pada halaman pencarian, interaktivitas pemilihan kursi, dan fleksibilitas opsi pembayaran.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang UI/UX *website* pemesanan tiket bus iBus dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan aplikasi Figma. Melalui pendekatan ini, desain yang dihasilkan berfokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna, yang terbukti dari hasil pengujian *usability* yang menunjukkan tingkat keberhasilan tinggi dalam berbagai misi yang dilakukan oleh pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa nyaman dan mudah dalam melakukan registrasi, pencarian tiket, pemilihan kursi, serta mengisi data pemesanan.

Meskipun demikian, terdapat beberapa area yang masih memerlukan perbaikan, seperti penambahan fitur filter pada halaman pencarian tiket dan variasi opsi pembayaran untuk meningkatkan fleksibilitas bagi pengguna. Umpan balik dari pengguna juga menunjukkan perlunya peningkatan visualisasi pada pemilihan kursi agar lebih interaktif. Secara keseluruhan, desain UI/UX *website* iBus telah memenuhi harapan pengguna dan memberikan pengalaman positif dalam proses pemesanan tiket bus secara daring. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan platform digital lainnya di masa depan serta memberikan kontribusi signifikan dalam industri transportasi berbasis digital.

5. SARAN

Untuk meningkatkan kualitas UI/UX *website* iBus, disarankan untuk menambahkan fitur filter pada halaman pencarian tiket agar pengguna dapat menyaring hasil berdasarkan waktu keberangkatan, harga, atau fasilitas bus. Selain itu, visualisasi pada halaman pemilihan kursi perlu ditingkatkan dengan menambahkan warna atau ikon untuk membedakan kursi yang sudah dipesan. Penambahan opsi pembayaran seperti dompet digital atau QRIS juga direkomendasikan untuk memberikan fleksibilitas lebih bagi pengguna. Pengujian *usability* lanjutan setelah implementasi perbaikan ini juga penting dilakukan untuk memastikan bahwa perubahan yang diterapkan telah meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. J. Narizki, R. A. Widyanto, and N. A. Prabowo, "Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 1127–1135, Jul. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3652.
- [2] M. F. Santoso, "Implementation Of UI/UX Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 6, no. 2, pp. 279–285, Apr. 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i2.1223.
- [3] A. Yahya and A. Nugroho, "Perancangan Ulang UI/UX Dengan Figma Pada Website OKE OCE Indonesia Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 6, no. 1, 2024, doi: 10.47065/josh.v6i1.5987.
- [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] N. Zazhemi, H. Marcos, and E. Penulis, “Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi GhosyDonat dalam Meningkatkan Keterlibatan Pengguna,” 2025.
 - [6] H. Asnal, Junadhi, M. Jamaris, Mardainis, and Y. Irawan, “Workshop UI/UX Design dan Prototyping dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru,” *J-PEMAS - J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 18–25, 2022, doi: 10.33372/j-pemas.v3i1.800.
 - [7] M. Akbar, S. Pane, K. Saleh, R. A. Sugianto, R. Mutiara Siregar, and A. Prayogi, “Perancangan UI Aplikasi Pemesanan Tiket Bus di Sumatera Secara Online Berbasis AndroID,” *JISTech (Journal Islam. Sci. Technol. JISTech)*, vol. 9, no. 1, pp. 102–106, 2024, [Online]. Available: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/jistech>
 - [8] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, “Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 11, no. 3, Jul. 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.
 - [9] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, “Information Management for Educators and Professionals Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking,” vol. 7, no. 1, pp. 1–10.
 - [10] I. Adhiya Adha *et al.*, “Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking,” *JOISIE J. Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 7, no. 1, 2023.
 - [11] N. S. Ariani, T. Rochmadi, N. R. Dzakiyullah, and A. Ratnasari, “Perancangan Design UI/UX Pemesanan Tiket Travel Berbasis Web pada PT.Rmanja Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 13, no. 1, Jan. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i1.5583.
 - [12] G. Nabila and S. Wahyuni, *MDP Student Conference (MSC) 2022 Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas.*