

Evaluasi dan Perancangan Ulang UI/UX Website Dealer Otomotif Menggunakan Design Thinking dan User Experience Questionnaire

Octarian Rudy Husin¹, Ahmad Farisi²

¹²Program Studi Sistem Informasi, Universitas Multi Data Palembang, Palembang, Indonesia

Email : octarianrh@mhs.mdp.ac.id, ahmadfarisi@mdp.ac.id

Article Information

Article history

Received 14 April 2026

Revised 20 May 2026

Accepted 4 June 2026

Available 5 June 2026

Keywords

User Interface
User Experience
Design Thinking
UEQ
Information System

Corresponding Author:

Octarian Rudy Husin,
Universitas Multi Data
Palembang,
Email : octarianrh@mhs.mdp.ac.id

Abstract

The rapid growth of digital transformation has encouraged automotive dealer websites to function not only as information platforms but also as tools that provide effective and engaging user experiences. However, previous UI/UX studies have primarily focused on education, e-commerce, and general service sectors, while research on automotive dealer websites remains limited. This study aims to redesign the user interface and user experience of the Dealer ABC Palembang website using the Design Thinking method and evaluate its user experience quality through the User Experience Questionnaire Short Version (UEQ-S) and the User Experience Questionnaire (UEQ). The research was conducted through the five stages of Design Thinking: empathize, define, ideate, prototype, and testing. The initial evaluation using UEQ-S involved 42 respondents, while the final evaluation using UEQ involved 38 respondents after prototype testing. The results indicate positive scores across all UEQ dimensions, namely Attractiveness (1.33), Perspicuity (2.02), Efficiency (2.06), Dependability (1.93), Stimulation (1.97), and Novelty (1.49). Based on the UEQ benchmark, Perspicuity and Efficiency achieved the Excellent category, while the remaining dimensions were classified as Above Average to Good. These findings demonstrate that Design Thinking effectively enhances the user experience quality of automotive dealer websites.

Keywords : User Interface, User Experience, Design Thinking, UEQ, Information System

Abstrak

Perkembangan transformasi digital mendorong website dealer otomotif tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman pengguna yang efektif dan menarik. Namun, penelitian UI/UX sebelumnya lebih banyak berfokus pada sektor pendidikan, e-commerce, dan layanan umum, sementara kajian pada website dealer otomotif masih terbatas. Penelitian ini bertujuan merancang ulang antarmuka dan pengalaman pengguna website Dealer ABC Palembang menggunakan metode Design Thinking serta mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna menggunakan User Experience Questionnaire Short Version (UEQ-S) dan User Experience Questionnaire (UEQ). Penelitian dilaksanakan melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Evaluasi awal menggunakan UEQ-S melibatkan 42 responden, sedangkan evaluasi akhir menggunakan UEQ melibatkan 38 responden setelah pengujian prototype. Hasil penelitian menunjukkan seluruh aspek UEQ memperoleh nilai positif, yaitu Attractiveness (1,33), Perspicuity (2,02), Efficiency (2,06), Dependability (1,93), Stimulation (1,97), dan Novelty (1,49). Berdasarkan benchmark UEQ, aspek Perspicuity dan Efficiency berada pada kategori Excellent, sedangkan aspek lainnya berada pada kategori Above Average hingga Good. Temuan ini menunjukkan bahwa Design Thinking efektif meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada website dealer otomotif.

Kata Kunci : *User Interface, User Experience, Design Thinking, UEQ, Sistem Informasi*

Copyright©2026 Octarian Rudy Husin, Ahmad Farisi
This is an open access article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Di era digital, perkembangan teknologi memberikan dampak besar pada berbagai sektor, termasuk industri otomotif. Dealer mobil memanfaatkan *platform* digital seperti *website* untuk meningkatkan pelayanan dan menjangkau pelanggan secara lebih luas (Muhyidin et al., 2020). Dalam pengembangan *platform* digital, *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) memiliki peran penting karena tampilan dan pengalaman pengguna yang baik dapat meningkatkan kenyamanan serta kemudahan penggunaan sistem (Ibrahim & Lestari, 2023). Oleh karena itu, evaluasi UI/UX diperlukan untuk mengetahui kekurangan sistem dan menghasilkan solusi yang lebih efektif (Titan et al., 2023).

Berbagai metode perancangan UI/UX dapat digunakan, seperti *Human Centered Design* (HCD), *User Centered Design* (UCD), *Lean UX*, dan *Design Thinking* (Billy Indra Irawan, 2022; Ikhsan, 2023; Mubiarto et al., 2023). Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* karena berfokus pada kebutuhan pengguna melalui tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Razi et al., 2018). Sementara itu, evaluasi pengalaman pengguna dilakukan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan UEQ-S (Wulandari & Farida, 2018).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penerapan *Design Thinking* dalam pengembangan UI/UX pada berbagai *domain* aplikasi. Haryuda et al. (2021) berhasil meningkatkan *usability website* perusahaan melalui pendekatan *Design Thinking*, sedangkan Ibrahim dan Lestari (2023) menunjukkan bahwa metode tersebut mampu menghasilkan rancangan *website* yang memperoleh kategori “Good” berdasarkan evaluasi UEQ. Penelitian lain yang dilakukan oleh Salsabilah et al. (2022) juga menunjukkan bahwa kombinasi pendekatan berpusat pada pengguna dan evaluasi UEQ dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara signifikan. Selain itu, Rachman dan Sutopo (2023) melalui studi literatur menyimpulkan bahwa *Design Thinking* efektif dalam menghasilkan solusi desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna karena menempatkan pengguna sebagai fokus utama.

Website Dealer ABC Palembang merupakan salah satu media *digital* yang digunakan untuk menyampaikan informasi produk, layanan servis, dan promosi kepada pelanggan. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengguna, ditemukan beberapa permasalahan yang memengaruhi kualitas pengalaman pengguna, antara lain tata letak informasi yang kurang terstruktur, navigasi yang kurang intuitif, tombol *call-to-action* yang kurang menonjol, serta penggunaan warna dan elemen visual yang kurang menarik. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil evaluasi awal menggunakan *User Experience Questionnaire Short Version* (UEQ-S) terhadap 42 responden yang menunjukkan bahwa seluruh item memperoleh nilai *mean* negatif dengan rentang skor antara -0,4 hingga -1,1. Hasil benchmark juga menunjukkan bahwa aspek *Pragmatic Quality* dan *Hedonic Quality* berada pada kategori bad, yang mengindikasikan bahwa

kualitas pengalaman pengguna pada website masih berada di bawah ekspektasi pengguna.

Meskipun berbagai penelitian telah menerapkan *Design Thinking* dan UEQ untuk meningkatkan kualitas UI/UX pada sektor pendidikan, *e-commerce*, dan layanan *digital*, sebagian besar penelitian masih berfokus pada proses perancangan tanpa melakukan evaluasi pengalaman pengguna secara komprehensif sebelum dan sesudah implementasi desain. Selain itu, studi yang secara khusus mengkaji peningkatan pengalaman pengguna pada website *dealer* otomotif masih relatif terbatas. Dengan demikian, masih terdapat celah penelitian terkait penerapan *Design Thinking* yang dipadukan dengan evaluasi awal menggunakan UEQ-S dan evaluasi pasca-perancangan menggunakan UEQ untuk mengukur perubahan kualitas pengalaman pengguna secara lebih sistematis. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi evaluasi *pre-design* dan *post-design* dalam kerangka *Design Thinking* untuk mengidentifikasi, memperbaiki, dan mengukur peningkatan kualitas pengalaman pengguna pada website *dealer* otomotif secara kuantitatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang ulang UI/UX *website Dealer ABC Palembang* menggunakan metode *Design Thinking* serta mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna menggunakan UEQ dan UEQ-S. Penelitian ini difokuskan pada perbaikan struktur antarmuka, navigasi, visualisasi informasi, dan penambahan fitur pendukung seperti *create account*, *login*, *logout*, *booking service*, serta *booking test drive*.

2. Kajian Terdahulu

Kajian Terdahulu yang membahas penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik penelitian ini. Dengan tujuan agar diketahui apa saja yang sudah pernah diteliti, metode apa yang digunakan dan hasil apa yang diperoleh yang dapat dilihat pada Tabel 1 Kajian Tedahulu

Tabel 1 Kajian Terdahulu

No	Judul	Latar Belakang	Metodologi	Hasil Penelitian	Relevansi Penelitian
1	Perancangan Ui/Ux Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> Berbasis <i>Web</i> Pada Laportea Company (Haryuda, Asfi And Fahrudin, 2021)	Promosi Konvensional Semakin Dianggap Kuno Dan Kurang Efektif Dalam Menarik Perhatian Konsumen	Penelitian Ini Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> , Sebuah Pendekatan Pemecahan Masalah Yang Berfokus Pada Pengalaman Pengguna. Metode Ini Terdiri Dari 5 Tahap Utama Yaitu <i>Empathize</i> , <i>Define</i> , <i>Ideate</i> , <i>Prototype</i> , Dan <i>Test</i>	Hasil Akhir Pengujian <i>Usability Testing: Website Laportea Company</i> Mendapatkan Nilai <i>Usability</i> 91% Dan Analisis Keseluruhan 86,1%, Menandakan <i>Prototype</i> Sudah Mudah Digunakan. Hasil Aspek Utama Meliputi <i>Learnability</i> (91,7%), <i>Efficiency</i> (88,9%), Dan <i>Memorability</i> (77,8%).	Studi Kasus Perancangan UI/UX Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> , Dapat Dijadikan Acuan Dalam Penerapan Metode Pada <i>Website Dealer ABC Palembang</i>

No	Judul	Latar Belakang	Metodologi	Hasil Penelitian	Relevansi Penelitian
				Secara Keseluruhan, Fitur Mudah Dipahami Dan Digunakan, Meskipun Beberapa Pengguna Masih Mengalami Kesulitan Dalam Pencarian Dan Navigasi Menu.	
2	Analisa <i>User Interface</i> Untuk Meningkatkan <i>User Experience</i> Menggunakan <i>Usability Testing</i> Pada Aplikasi Android Pemesanan <i>Test Drive</i> Mobil (Hartawan And Syarif, 2019)	Aplikasi Pemesanan <i>Test Drive</i> Telah Dikembangkan Untuk Memenuhi Kebutuhan Informasi Pelanggan, Namun Belum Pernah Dilakukan Evaluasi Terhadap Tingkat <i>Usability</i> Sehingga Belum Diketahui Apakah Aplikasi Benar-Benar Efektif, Efisien Dan Memuaskan Bagi Pengguna.	Penelitian Ini Menggunakan Beberapa Metode Untuk Menganalisis Dan Meningkatkan Pengalaman Pengguna Aplikasi Android Pemesanan <i>Test Drive</i> Mobil Yaitu <i>Usability Testing</i> , Metode Kuesioner, Analisis Deskriptif Dengan Presentase, Evaluasi <i>Heuristik</i> , A/B <i>Testing</i> , Studi Literatur, Pengumpulan Data, Pengolahan Data, Desain <i>User Interface</i> .	Berdasarkan Hasil Pengujian <i>Usability</i> Dengan Menggunakan Metode <i>Usability Testing</i> Yang Dilakukan Kepada 35 Pengguna Mobil Yaitu <i>Usability</i> Nilai <i>Effectiveness</i> (100%), <i>Efficiency</i> (81%), Dan <i>Satisfaction</i> (97%). Hasil Menunjukkan Bahwa Aplikasi Tersebut Memiliki Tingkat <i>Usability</i> Yang Sangat Baik Karena Seluruh Nilai Berada Di Atas Standar Rata-Rata 68%	Fokus Pada Peningkatan Pengalaman Pengguna Melalui Perbaikan Tampilan Antarmuka
3	Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> (Susanti et al., 2019)	Proses Pemilihan Ketua Himpunan Mahasiswa Seringkali Dihadapkan Pada Tantangan Seperti Proses Manual Yang Memakan Waktu, Potensi Kecurangan, Dan Kurangnya Aksesibilitas Bagi Pemilih.	Penelitian Ini Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> . <i>Design Thinking</i> Adalah Metode Desain Produk Berbasis Inovasi Yang Berfokus Pada Pencarian Solusi Untuk Menyelesaikan Masalah Tertentu. Metode Ini Terdiri Dari 5 Tahapan, Yaitu <i>Empathize</i> , <i>Define</i> , <i>Ideate</i> , <i>Prototype</i> , Dan <i>Test</i>	Penelitian Ini Menunjukkan Bahwa Penerapan <i>Design Thinking</i> Efektif Dalam Menghasilkan Aplikasi M-Voting Berbasis <i>Mobile</i> Dengan UI/UX Yang Sesuai Kebutuhan Pengguna, Kinerja Sistem Yang Baik, <i>Prototype</i> Yang Diterima Pengguna, Serta Fitur Keamanan Seperti <i>QR Code</i> Dan <i>Email Gateway</i> , Sekaligus Menegaskan Pentingnya Pendekatan Yang Berpusat Pada Pengguna.	Pengembangan UI/UX Pada <i>Website Dealer ABC</i> Palembang Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> .
4	Perancangan Dan Implementasi Website Dengan Konsep Ui/Ux	Kebutuhan PT. Surya Agung Tehnik Utama Untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran	Metode Penelitian Dalam Perancangan Dan Implementasi <i>Website</i> Ini Mencakup	Penelitian Ini Berhasil Merancang Dan Mengimplementasika	Efektivitas <i>Website Dealer ABC</i> Palembang Dalam Mendukung

No	Judul	Latar Belakang	Metodologi	Hasil Penelitian	Relevansi Penelitian
	Untuk Mengoptimalkan Marketing Perusahaan (Hendra & Riti, 2023)	Digital Dan Interaksi Pelanggan Melalui Pengembangan <i>Website</i>	Observasi Lapangan, Wawancara Dengan Karyawan, Studi Literatur Terkait UI/UX Dan <i>Digital Marketing</i> , Serta Perancangan Konsep Dan Program. Tahapan Penelitian Meliputi Analisis Masalah, Pengumpulan Data, Perancangan Desain, Implementasi <i>Website</i> , Dan Evaluasi Untuk Perbaikan.	n <i>Website</i> Baru PT. Surya Agung Tehnik Utama Yang Lebih Lengkap, Fungsional, Dan Informatif. Desain Dibuat Menarik, Mudah Digunakan, <i>Responsive</i> , Dan Mendukung Dua Bahasa. Masalah Pada <i>Website</i> Sebelumnya Berhasil Diatasi, Dan Platform Baru Yang Dibangun Dengan Teknologi <i>Modern</i> Bersifat Adaptif Serta Siap Dikembangkan Lebih Lanjut	Tujuan Bisnis Dan Pengalamn Pengguna
5	Analisa Ui/Ux Terhadap Perancangan <i>Website</i> Laundry Dengan Metode <i>Human Centered Design</i> Dan <i>User Experience Questionnaire</i> (Salsabilah et al., 2022)	Sistem Operasional Pada Usaha Laundry Tradisional Seringkali Masih Mengandalkan Metode Manual, Yang Dapat Menimbulkan Berbagai Kendala	Penelitian Ini Menggunakan Pendekatan <i>Human Centered Design</i> (HCD) Untuk Merancang Antarmuka (UI) Dan Pengalaman Pengguna (UX) Pada <i>Website</i> My Laundry Dan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) Untuk Mengukur Kualitas Pengalaman Pengguna.	Hasil Pengujian Yang Dilakukan Kepada 40 Responden Menggunakan Metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) Memperoleh Nilai Rata-Rata Keseluruhan Sistem Sebesar 1.401 Dengan Performa Skala Daya Tarik (1.50), Kejelasan (1.43), Efisiensi (1.49) Dan Stimulasi (1.34), Ketepatan (1.50) Dan Kebaruan (1.14) Yang Menunjukkan Bahwa Sistem Ini Baik Dan Layak Untuk Dikembangkan Sebagai Alat	Perancangan Dan Evaluasi UI/UX <i>Website Dealer ABC</i> Palembang Menggunakan Metode Evaluasi <i>User Experience Questionnaire</i>
6	Perancangan Model Dashboard Untuk Pelaporan Dan Visualisasi Data Kesehatan Sebagai Sistem Monitoring Di Dinas Kesehatan Gunungkidul	Data Yang Akurat Dan Terkelola Dengan Baik Memungkinkan Yang Cermat Terhadap Kondisi Kesehatan, Identifikasi Masalah, Serta Perumusan Kebijakan Yang Tepat Sasaran	Penelitian Ini Menggunakan Metode <i>Literatur Review</i> Dari Berbagai Artikel Dan Sumber <i>Web</i> Untuk Mempelajari Contoh <i>Dashboard</i> Visualisasi Data Kesehatan, Dengan Tujuan Merancang Model <i>Dashboard</i> Yang Sederhana Dan Mudah Dipahami. Penelitian Ini Juga Menggunakan	Penelitian Ini Mengembangkan <i>Dashboard</i> Visualisasi Data Kesehatan Berbasis Data SIMPUS Smarthealth Untuk Dinas Kesehatan Gunungkidul. <i>Dashboard</i> Dirancang Secara Modular, Menampilkan Informasi Penting Dalam Lima Menu	Pengembangan Sistem Menggunakan Analisis Kebutuhan Pengguna Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna

No	Judul	Latar Belakang	Metodologi	Hasil Penelitian	Relevansi Penelitian
			Pendekatan Kualitatif Studi Kasus Untuk Menggali Input, Proses, Dan Output Dari Penerapan SIMPUS Berbasis Aplikasi Smarthealth. Tahapan Penelitian Meliputi Studi Literatur, Analisis Kebutuhan Dan Pengumpulan Data	Utama, Puskesmas, Derajat Kesehatan, Upaya Kesehatan, Dan SPM Dengan Fokus Pada Visualisasi Indikator SPM Menggunakan Diagram Batang Dan Garis. Hasilnya Adalah <i>Dashboard</i> Yang Sederhana, Informatif, Dan Mendukung Pemangku Kepentingan Dalam Memahami Data Serta Mengambil Keputusan	
7	Perancangan Ui/Ux Pada Webstie Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> (Ibrahim & Lestari, 2023)	Penyebaran Informasi Terkait RTA Dan Layanan Yang Ditawarkan Masih Dilakukan Secara Manual, Menyebabkan Keterbatasan Akses Bagi Calon Siswa Maupun Siswa Yang Sudah Terdaftar	Penelitian Ini Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> Yang Meliputi Lima Tahap <i>Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test</i> , Dan <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ) Untuk Menilai Kemudahan Penggunaan Serta Kualitas Pengalaman Pengguna	Hasil Dari Penelitian Menunjukkan Bahwa Metode <i>Design Thinking</i> Berhasil Menghasilkan UI/UX <i>Website</i> RTA, Dengan <i>Prototype</i> B Unggul Berdasarkan Pengujian <i>Usability</i> Skala 1-7, Hasil A/B <i>Testing</i> , Serta Skor UEQ Yang Berada Pada Kategori “ <i>Good</i> ”.	Menggunakan UEQ-S Untuk Mengevaluasi Pengalaman Pengguna Pada <i>Website Dealer</i> ABC Palembang
8	Perancangan Ui/Ux Menggunakan Pendekatan Hcd (<i>Human-Centered Design</i>) Pada <i>Website Thriftdoor</i> (Setiadi & Setiaji, 2020)	Keberhasilan <i>Platform E-Commerce</i> , Khususnya Untuk Barang Bekas, Sangat Bergantung Pada Kemampuannya Untuk Menyediakan Pengalaman Pengguna (UX) Yang Aman, Nyaman, Dan Antarmuka Pengguna (UI) Yang Intuitif.	Penelitian Ini Menggunakan Metode <i>Human-Centered Design</i> (HCD), Yang Berfokus Pada Pemecahan Masalah Dari Perspektif Manusia Untuk Menghasilkan Solusi Inovatif Yang Berpusat Pada Wawasan Dan Kebutuhan Pengguna. Pendekatan HCD Terdiri Dari Tiga Tahapan Utama Yaitu <i>Inspiration</i> (Inspirasi), <i>Ideation</i> (Ideasi), Dan <i>Implementation</i> (Implementasi)	Penelitian Ini Berhasil Merancang UI/UX <i>Website Thriftdoor</i> Menggunakan Pendekatan <i>Human-Centered Design</i> Melalui 107 Responden, Pengembangan <i>Prototype</i> Berbasis Analisis Bisnis Dan Desain <i>Adobe XD</i> , Serta Validasi Dan Perbaikan Tampilan Berdasarkan Umpan Balik Pengguna Sehingga Menghasilkan Desain Yang Sesuai Kebutuhan Dan Pengalaman Pengguna	Menggunakan Pendekatan Berbasis Pengguna Dan Menghasilkan <i>Prototype</i> Sebagai Solusi Desain Pada Perancangan Ulang <i>Website Dealer</i> ABC Palembang
9	Penerapan Metode <i>Design Thinking</i>	Design Thinking Memastikan Bahwa	Penelitian Ini Menggunakan Metode	Penerapan <i>Design Thinking</i> Dalam	Tujuan Penelitian, Memperbaiki UI/UX,

No	Judul	Latar Belakang	Metodologi	Hasil Penelitian	Relevansi Penelitian
	<p>Dalam Pengembangan Ui/Ux: Tinjauan Literatur (Rachman & Sutopo, 2023)</p>	<p>Produk Yang Dihasilkan Tidak Hanya Fungsional Tetapi Juga Intuitif Dan Selaras Dengan Harapan Pengguna.</p>	<p><i>Literature Review</i> Dengan Menganalisis Berbagai Studi Terkait Penerapan <i>Design Thinking</i> Dalam Pengembangan UI/UX. Data Dikumpulkan Melalui Peninjauan Literatur Tahun 2020-2023 Yang Membahas Pembuatan, Perancangan, Dan Implementasi Aplikasi Berbasis <i>Design Thinking</i>, Dengan Seleksi Berdasarkan Relevansi Terhadap Metodologi, Desain Interaksi, Dan Penerapannya.</p>	<p>Pengembangan UI/UX Terbukti Efektif Dalam Meningkatkan Kualitas Desain Produk Dan Pengalaman Pengguna Karena Mempromosikan Pemahaman Mendalam Tentang Kebutuhan Pengguna</p>	<p>Meningkatkan Pengalaman Pengguna, Menghasilkan <i>Prototype Website Dealer ABC</i> Palembang Yang Lebih Efektif.</p>
10	<p>Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi <i>Figma</i> (Muhyidin et al., 2020)</p>	<p>Universitas Catur Insan Cendekia, Mengidentifikasi Kebutuhan Mendesak Untuk Meningkatkan Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Berbasis Web Mereka, My CIC.</p>	<p>Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Menggunakan Metode <i>Prototyping</i>, Yaitu Pembuatan Purwarupa Sebagai Model Awal Untuk Mendemonstrasikan Dan Menguji Konsep Sebelum Dikembangkan Lebih Lanjut.</p>	<p>Penelitian Ini Menghasilkan Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Dengan Tampilan Yang Lebih <i>Modern</i> Dan Lengkap, Mencakup Fitur Akademik Seperti Profil Mahasiswa, Nilai, KRS, Jadwal Kuliah, Ujian Online, Forum Dan Transaksi Keuangan. Desain Baru Ini Meningkatkan Aksesibilitas Dan Efisiensi Penggunaan, Dibuat Menggunakan <i>Figma</i> Untuk Memastikan Kompatibilitas <i>Mobile</i>, Serta Mendukung Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Sekaligus Mempermudah Proses Pengembangan Aplikasi Di Era Digital</p>	<p>Menghasilkan Solusi Perancangan Ulang <i>Website Dealer ABC</i> Palembang Dengan <i>Prototype</i> Menggunakan <i>Figma</i></p>

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan dan evaluasi *User Interface* (UI) serta *User Experience* (UX) menggunakan pendekatan yang berpusat pada pengguna, seperti *Design Thinking*, *Human-*

Centered Design (HCD), dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Haryuda et al. (2021), Susanti et al. (2019), Ibrahim dan Lestari (2023), serta Aziz et al. (2023) menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* efektif digunakan dalam proses perancangan UI/UX karena mampu menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan kualitas antarmuka, kemudahan penggunaan, serta kepuasan pengguna setelah dilakukan perancangan berbasis kebutuhan pengguna.

Selain itu, beberapa penelitian menggunakan instrumen evaluasi pengalaman pengguna untuk mengukur kualitas sistem yang dikembangkan. Salsabilah et al. (2022) dan Ibrahim dan Lestari (2023) menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengevaluasi aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengguna yang dikombinasikan dengan evaluasi UEQ mampu menghasilkan pengalaman pengguna yang lebih baik dan mendukung penerimaan sistem oleh pengguna.

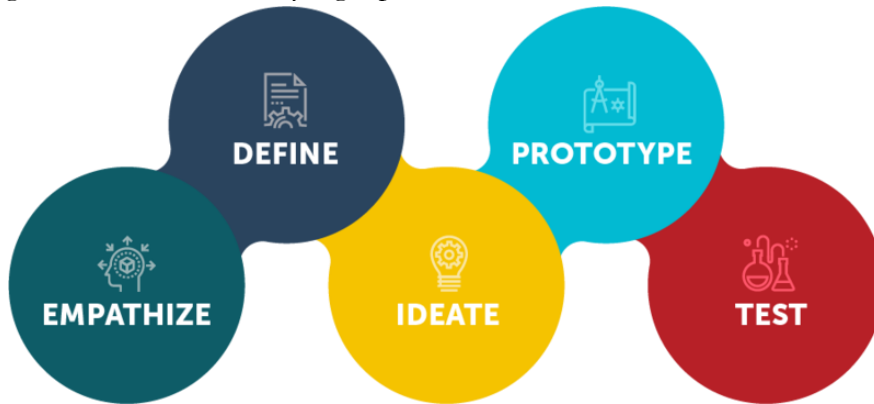
Penelitian lain seperti Hartawan dan Syarif (2019), Hendra dan Riti (2023), serta Muhyidin et al. (2020) menekankan bahwa kualitas antarmuka dan kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap efektivitas layanan *digital*. Pengembangan *website* atau aplikasi dengan memperhatikan aspek *usability*, navigasi, dan visualisasi informasi terbukti dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam mengakses layanan yang tersedia. Sementara itu, Setiadi dan Setiaji (2020) menunjukkan bahwa pendekatan *Human-Centered Design* (HCD) mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih sesuai dengan karakteristik pengguna melalui keterlibatan pengguna selama proses pengembangan.

Meskipun berbagai penelitian terdahulu menunjukkan keberhasilan penerapan *Design Thinking*, HCD, maupun UEQ dalam meningkatkan kualitas UI/UX, sebagian besar penelitian masih berfokus pada sektor pendidikan, *e-commerce*, UMKM, layanan organisasi, dan aplikasi berbasis *mobile*. Selain itu, evaluasi pengalaman pengguna umumnya dilakukan setelah proses perancangan selesai sehingga belum mampu menggambarkan perubahan kualitas pengalaman pengguna secara komprehensif dari kondisi awal hingga kondisi setelah perbaikan sistem.

Berdasarkan analisis tersebut, terdapat peluang penelitian untuk mengintegrasikan evaluasi pengalaman pengguna sebelum dan sesudah proses perancangan menggunakan pendekatan yang terstruktur. Oleh karena itu, penelitian ini menggabungkan *User Experience Questionnaire Short Version* (UEQ-S) sebagai instrumen evaluasi awal dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sebagai instrumen evaluasi akhir dalam kerangka *Design Thinking* untuk mengukur perubahan kualitas pengalaman pengguna secara kuantitatif pada *website Dealer ABC Palembang*. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas perancangan UI/UX berbasis kebutuhan pengguna sekaligus memperluas penerapan *Design Thinking* pada *domain website dealer* otomotif.

3. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metodologi *Design Thinking* yang berfokus pada pengguna dengan tujuan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam dan menghasilkan solusi desain yang tepat.



Gambar 1 Metodologi Design Thinking

Pada gambar 1 Metodologi Design Thinking Terdapat 5 Tahap yaitu :

1. *Empathize*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, dan kendala yang dialami pengguna ketika mengakses *website Dealer ABC Palembang*. Data dikumpulkan melalui wawancara, serta penyebaran kuesioner UEQ-S menggunakan *Google Form*. Kuesioner disebarakan melalui *Google Form* dan diisi oleh 42 responden yang pernah menggunakan *website Dealer ABC Palembang*. Selain kuesioner, ada juga wawancara dengan pemilik *website* untuk mengidentifikasi fitur tambahan dan permasalahan antarmuka.

2. Define

Hasil pengumpulan data pada tahap *empathize* dianalisis untuk merumuskan inti masalah yang dialami pengguna. Data yang digunakan untuk merumuskan inti masalah berasal dari hasil kuesioner UEQ-S dan wawancara, yang selanjutnya digunakan untuk menyusun *user persona* sebagai representasi pengguna *website*, mengidentifikasi *pain points* yang menyebabkan ketidaknyamanan pengguna, serta merumuskan pertanyaan *How Might We* (HMW) sebagai solusi dalam perancangan

3. *Ideate*

Pada tahap ini dilakukan proses *brainstorming* dan menghasilkan ide solusi berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan. Proses *brainstorming* untuk menentukan konsep desain yang dapat meningkatkan kenyamanan, kejelasan navigasi, dan daya tarik visual *website*, dengan solusi perancangan yang difokuskan pada perbaikan tata letak halaman, penegasan tombol dan *call-to-action*, penggunaan warna, serta penambahan fitur seperti *create account*, *login*, *logout*, dan *booking test drive*.

4. *Prototype*

Hasil solusi pada tahap *ideate* dikembangkan menjadi *prototype* tampilan UI/UX. Pembuatan *prototpe* dilakukan menggunakan *tools* desain UI/UX seperti *Figma*, sehingga mendukung proses pembuatan desain yang interaktif dan fleksibel, yang meliputi halaman utama, menu navigasi, halaman informasi mobil, halaman *booking test drive*, serta halaman pengguna sehingga dapat disimulasikan seperti *website* yang sebenarnya

5. *Test*

Hasil dari tahap *prototype* yang telah dibuat akan diuji oleh pengguna untuk melihat apakah solusi yang diberikan sudah sesuai dengan kebutuhan. Pengujian dilakukan menggunakan UEQ, sehingga dapat dibandingkan dengan hasil evaluasi sebelumnya. Hasil pengujian tersebut kemudian dibandingkan dengan hasil UEQ-S pada tahap awal untuk melihat perubahan pada aspek *Pragmatic Quality* dan *Hedonic Quality*. Hasil pengujian ini untuk menentukan apakah desain sudah memenuhi kebutuhan pengguna atau perlu dilakukan iterasi kembali.

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking karena merupakan pendekatan yang berpusat pada pengguna (*user-centered approach*) dan berfokus pada pemahaman kebutuhan, perilaku, serta permasalahan pengguna secara mendalam sebelum menghasilkan solusi desain. Design Thinking dipilih karena mampu mengakomodasi proses identifikasi masalah, pengembangan ide, pembuatan *prototype*, hingga evaluasi solusi secara iteratif melalui lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Dibandingkan dengan pendekatan pengembangan sistem yang berorientasi teknis, Design Thinking lebih menekankan aspek pengalaman pengguna sehingga sesuai untuk penelitian yang bertujuan meningkatkan kualitas User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada website Dealer ABC Palembang. Selain itu, metode ini telah banyak digunakan dalam penelitian UI/UX dan terbukti efektif dalam menghasilkan solusi desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Responden penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria pernah mengakses website Dealer ABC Palembang atau memiliki pengalaman dalam mencari informasi layanan dan produk kendaraan melalui website dealer. Karakteristik responden dianalisis untuk memastikan bahwa partisipan yang terlibat memiliki pengalaman yang relevan terhadap objek penelitian sehingga mampu memberikan masukan yang valid terkait kualitas pengalaman pengguna dan rancangan antarmuka yang diusulkan.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok responden pada tahap evaluasi. Tahap evaluasi awal menggunakan UEQ-S melibatkan 42 responden yang pernah mengakses website Dealer ABC Palembang untuk mengidentifikasi permasalahan pengalaman pengguna pada sistem yang sedang digunakan. Selanjutnya, tahap evaluasi akhir menggunakan UEQ melibatkan 38 responden yang telah mencoba *prototype* hasil perancangan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan

kriteria responden pernah menggunakan website Dealer ABC Palembang dan bersedia mengikuti proses evaluasi. Pendekatan ini dipilih karena responden memiliki pengalaman langsung terhadap sistem yang menjadi objek penelitian sehingga mampu memberikan umpan balik yang relevan terhadap kualitas pengalaman pengguna.

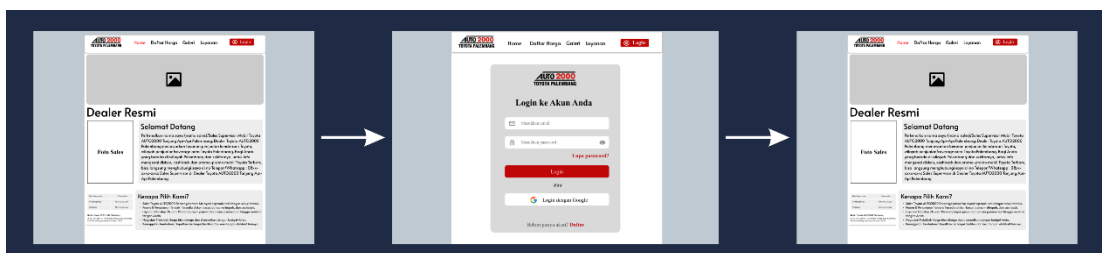
Alur penelitian dimulai dengan identifikasi permasalahan melalui observasi dan wawancara terhadap pengguna website Dealer ABC Palembang. Selanjutnya dilakukan evaluasi awal menggunakan User Experience Questionnaire Short Version (UEQ-S) untuk mengidentifikasi kualitas pengalaman pengguna pada sistem yang sedang digunakan. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam tahapan Design Thinking yang meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Tahap empathize bertujuan memahami kebutuhan pengguna, sedangkan tahap define digunakan untuk mengidentifikasi pain point, menyusun user persona, dan merumuskan How Might We (HMW). Tahap ideate menghasilkan alternatif solusi desain yang kemudian diwujudkan dalam bentuk high-fidelity prototype menggunakan Figma. Prototype yang telah dibuat selanjutnya diuji menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna setelah perancangan ulang. Hasil evaluasi dianalisis menggunakan UEQ Analysis Tool dan benchmark UEQ untuk mengetahui tingkat peningkatan pengalaman pengguna pada website Dealer ABC Palembang.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Prototype

Prototype ini dikembangkan dengan tampilan yang lebih mendetail dan mendekati kondisi nyata, termasuk penerapan warna serta elemen interaktif yang mencerminkan aplikasi sesungguhnya. Untuk memberikan pengalaman yang lebih nyata, pengguna dapat mengakses link berikut <https://www.figma.com/proto/6FiLRjAenl030o0MVZXrg/Untitled?node-id=0-1&t=5F1DBcQJaRJT7ZwS-1>

1. Halaman Login

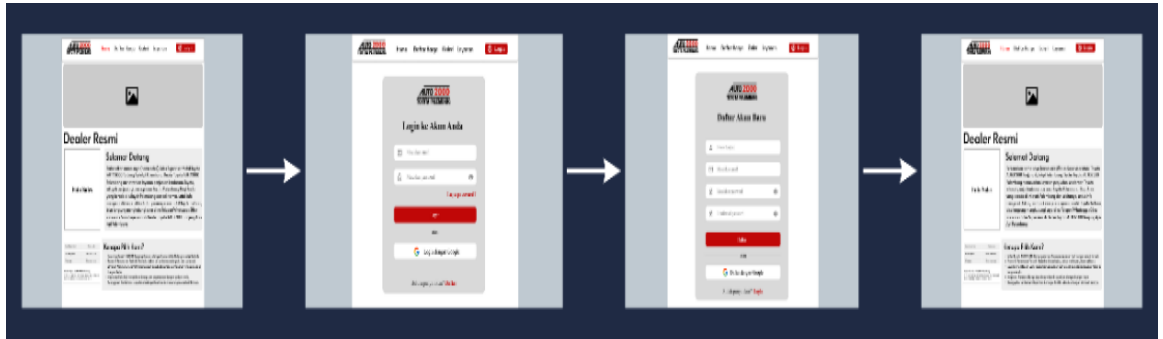


Gambar 2 Prototype Login

Pada *prototype login*, halaman dirancang sebagai akses utama pengguna untuk masuk ke dalam *website*. Pengguna diminta memasukkan *email* dan *password* pada *form login* yang tersedia. Tampilan *prototype* dibuat lebih realistis dengan penggunaan warna utama merah pada tombol *login* agar lebih menonjol sebagai aksi utama. Selain itu, tersedia opsi

login menggunakan *Google* untuk memudahkan pengguna mengakses *website* tanpa perlu mengisi data secara manual.

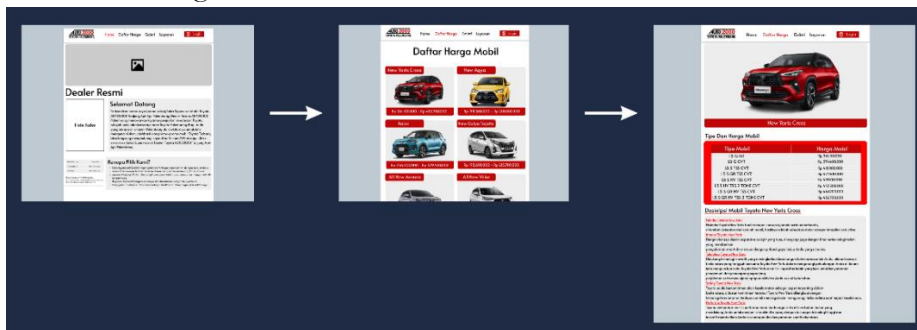
2. Halaman Register



Gambar 3 *Prototype Register*

Halaman *register* dirancang untuk memudahkan pengguna baru dalam membuat akun agar dapat mengakses fitur pada *website*. Pengguna dapat memilih tombol daftar pada halaman *home*, kemudian mengisi nama, *email*, dan *password* pada *form* registrasi yang telah disediakan. Tampilan dirancang sederhana dan mudah dipahami agar proses pendaftaran dapat dilakukan dengan lebih nyaman dan efisien.

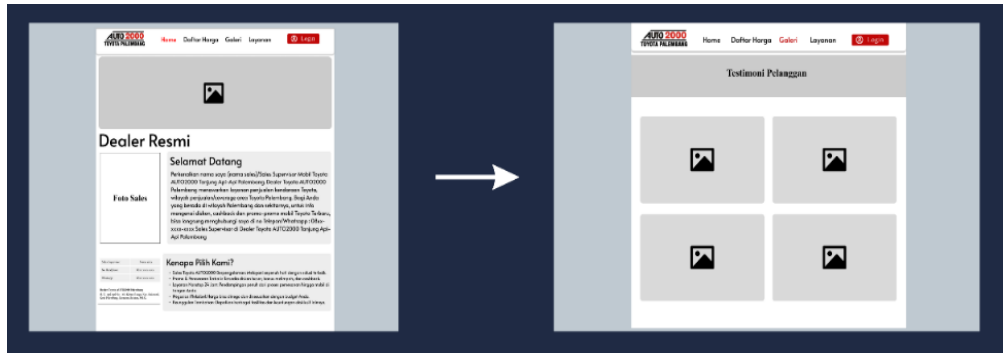
3. Gambar Daftar Harga



Gambar 4 *Prototype Daftar Harga*

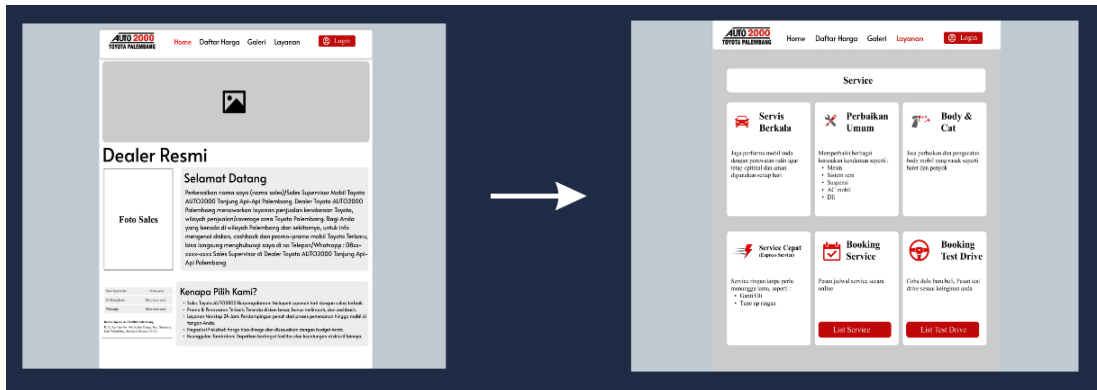
Halaman daftar harga dirancang untuk menampilkan informasi mobil dan harga secara jelas serta terstruktur. Pengguna dapat mengakses *menu* Daftar Harga melalui halaman *home* untuk melihat pilihan mobil beserta harganya. Selain itu, pengguna dapat memilih salah satu mobil untuk melihat detail produk yang berisi informasi tipe mobil dan rincian harga berdasarkan varian yang tersedia.

4. Prototype Galeri



Gambar 5 *Prototype Galeri*

Halaman galeri dirancang untuk menampilkan kumpulan gambar testimoni pelanggan sebagai media yang menunjukkan pengalaman nyata pengguna terhadap layanan *dealer*. Pengguna dapat mengakses *menu* Galeri melalui halaman *home* untuk melihat berbagai testimoni pelanggan sehingga dapat meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap *website* dan layanan yang diberikan. *Prototype Layanan*



Gambar 6 *Prototype Layanan*

Halaman layanan dirancang untuk menampilkan berbagai layanan yang tersedia pada *website*. Pengguna dapat mengakses menu layanan melalui halaman *home* untuk melihat informasi layanan seperti servis berkala, perbaikan umum, *body & cat*, *service cepat*, *booking service*, dan *booking test drive*.

5. Prototype Booking Service



Gambar 7 Prototype Booking Service

Halaman *Booking Service* dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan servis kendaraan secara *online*. Pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu sebelum mengakses *menu* layanan dan memilih fitur *Booking Service*. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat daftar *booking* yang telah dibuat sebelumnya serta menambahkan *booking* baru melalui *form* tambah *booking service* yang disediakan oleh sistem.

6. Prototype Booking Test Drive



Gambar 8 Prototype Booking Test Drive

Halaman *Booking Test Drive* dirancang untuk memudahkan pengguna melakukan pemesanan uji coba kendaraan secara *online* sebelum pembelian. Pengguna perlu melakukan *login* terlebih dahulu untuk mengakses *menu* layanan dan memilih fitur *Booking Test Drive*. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat daftar *booking* yang telah dibuat serta menambahkan *booking* baru melalui *form* tambah *booking test drive* yang disediakan oleh sistem.

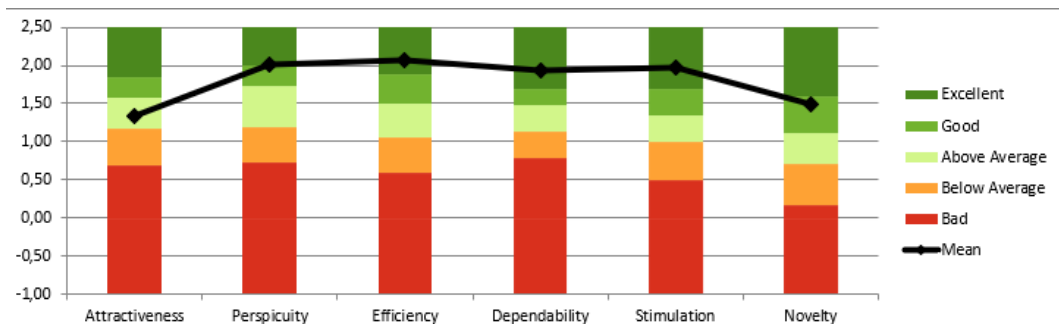
4.2. Testing

Pada tahap pengembangan UI/UX, proses *testing* dilakukan untuk memastikan desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mudah digunakan. Pengujian dilakukan menggunakan kuesioner UEQ yang dibagikan kepada 38 responden setelah mencoba *prototype website* terlebih dahulu. Kuesioner disebarikan pada 07 Mei 2026, kemudian hasil pengujian dianalisis menggunakan *UEQ Analysis Tool* untuk menghitung nilai *mean* pada setiap aspek UEQ.

Scale	Mean
Attractiveness	1,33
Perspiciuity	2,02
Efficiency	2,06
Dependability	1,93
Stimulation	1,97
Novelty	1,49

Gambar 9 Nilai Mean

Hasil perhitungan rata-rata pada masing-masing aspek UEQ ditampilkan pada Gambar 9. Pada Gambar 9 merupakan penjabaran nilai *mean* dari setiap aspek UEQ secara lebih rinci. Setelah itu, hasil dari nilai *mean* dimasukkan kedalam *benchmark*.



Gambar 10 Hasil *Benchmark* Versi 12

Pada tahap pengembangan UI/UX, proses *testing* dilakukan untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mampu

memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik dibandingkan *website* sebelumnya. Pengujian dilakukan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang disebarikan kepada 38 responden setelah mencoba prototype *website* yang telah dikembangkan. Seluruh data hasil pengujian dianalisis menggunakan *UEQ Analysis Tool* untuk memperoleh nilai rata-rata (*mean*) pada setiap aspek pengalaman pengguna.

Berdasarkan hasil analisis UEQ, seluruh aspek memperoleh nilai positif yang menunjukkan bahwa *prototype website* yang dirancang telah memberikan pengalaman pengguna yang baik. Nilai rata-rata setiap aspek terdiri dari *Attractiveness* sebesar 1,33, *Perspicity* sebesar 2,02, *Efficiency* sebesar 2,06, *Dependability* sebesar 1,93, *Stimulation* sebesar 1,97, dan *Novelty* sebesar 1,49. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengguna memberikan penilaian positif terhadap kualitas antarmuka, kemudahan penggunaan, efisiensi interaksi, keandalan sistem, daya tarik visual, serta unsur kebaruan yang terdapat pada *website*.

Hasil *benchmark* UEQ versi 12 menunjukkan bahwa perancangan ulang *website Dealer ABC Palembang* berhasil meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada seluruh aspek penilaian. Aspek *Perspicity* memperoleh nilai sebesar 2,02 dan aspek *Efficiency* memperoleh nilai sebesar 2,06 yang termasuk dalam kategori *Excellent*. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna dapat memahami alur penggunaan *website* dengan lebih mudah serta mampu menyelesaikan tugas yang diinginkan secara lebih cepat dan efisien.

Aspek *Dependability* memperoleh nilai sebesar 1,93 dan berada pada kategori *Good*. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna merasa *website* memiliki tingkat keandalan yang baik, mudah dikontrol, serta memberikan rasa aman selama proses penggunaan. Sementara itu, aspek *Stimulation* memperoleh nilai sebesar 1,97 yang menunjukkan bahwa *website* mampu memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Aspek *Novelty* memperoleh nilai sebesar 1,49 yang mengindikasikan bahwa desain yang dihasilkan memiliki unsur kebaruan dan inovasi yang cukup baik dibandingkan dengan *website* sebelumnya.

Selain itu, aspek *Attractiveness* memperoleh nilai sebesar 1,33 dan berada pada kategori *Above Average*. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna menilai tampilan *website* lebih menarik, modern, dan nyaman digunakan. Penggunaan tata letak yang lebih terstruktur, pemilihan warna yang lebih konsisten, serta penambahan fitur seperti *create account*, *login*, *booking service*, dan *booking test drive* memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik dibandingkan kondisi sebelumnya.

5. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *website Dealer ABC Palembang* menggunakan metode *Design Thinking* serta mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna menggunakan *User Experience Questionnaire Short Version* (UEQ-S) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Design Thinking* mampu menghasilkan perbaikan pengalaman pengguna pada seluruh aspek evaluasi. Berdasarkan hasil *benchmark* UEQ, aspek *Perspicity* dan *Efficiency* memperoleh kategori *Excellent*,

sedangkan aspek *Attractiveness*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* berada pada kategori *Above Average* hingga *Good*. Temuan ini menunjukkan bahwa perancangan ulang yang dilakukan berhasil meningkatkan kemudahan penggunaan, efisiensi interaksi, keandalan sistem, serta daya tarik visual website dibandingkan kondisi sebelumnya.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi evaluasi awal menggunakan UEQ-S dan evaluasi akhir menggunakan UEQ dalam kerangka *Design Thinking* dapat digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan pengalaman pengguna secara sistematis sekaligus mengukur efektivitas solusi desain yang dihasilkan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi praktis berupa rancangan UI/UX yang lebih berorientasi pada kebutuhan pengguna serta kontribusi metodologis melalui penerapan evaluasi pengalaman pengguna secara berkelanjutan pada proses perancangan sistem berbasis web.

6. Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa serta mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak, khususnya kepada co-author dan Universitas Multi Data Palembang yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penelitian ini berlangsung

7. Pernyataan Penulis

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menyatakan bahwa data dan makalah bebas dari plagiarisme serta penulis bertanggung jawab secara penuh atas keaslian artikel.

Bibliografi

- Aziz, F., Saputri, D. U. E., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). *Jurnal Infortech*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.31294/infortech.v5i1.15156>
- Hartawan, & Syarif, M. (2019). Analisa user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan usability testing pada aplikasi android pemesanan test drive mobil. *Jurnal ESIT (E-Bisnis, Sistem Informasi, Teknologi Informasi)*, 14(2), 46–52. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/ESIT/article/view/14841>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Proses Cara Mendapatkan Pandangan Dari User Serta Memahami Kebutuhan Pengguna. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117.
- Hendra, H., & Riti, Y. F. (2023). Perancangan Dan Implementasi Website Dengan Konsep Ui/Ux Untuk Mengoptimalkan Marketing Perusahaan. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3s1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3s1.3430>

- Ibrahim, A. A.-Z., & Lestari, I. (2023). Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(2), 96–105. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.599>
- Khanza Pangestu, K., Lathif, T., Suryanto, M., & Pratama, A. (2023). User Experience Questionnaire (Ueq) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Upn. *442 Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 7(2), 442–451. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.718>
- Kurnianto, F., Informatika, J., Industri, F. T., Gustri, E., & Jurusan Informatika, W. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung. 1–69.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nabila, G., & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *Mdp Student Conference (Msc)*, 231–238.
- Rachman, A., & Sutopo, J. (2023). The Application of the Design Thinking Method in UI/UX Development: A Literature Review. *SemanTIK : Teknik Informasi*, 9(2), 139.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Salsabilah, S., Wahyuddin, M. I., & Sari, R. T. K. (2022). Analisa UI/UX Terhadap Perancangan Website Laundry dengan Metode Human Centered Design dan User Experience Questionnaire. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 720. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3547>
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 1(2), 228–233.
- Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan Ui / Ux pada aplikasi M-Voting. *Simposium Nasional RAPI*, 364–370.
- Syahindra, W. (2018). Perancangan Cetak Biru Teknologi Informasi Menggunakan Enterprise Architecture Planning Di Iain Curup. *Jurnal INSTEK (Informatika Sains Dan Teknologi)*, 3(2), 171–180. <https://doi.org/10.24252/instek.v3i2.5716>
- Wulandari, I. R., & Farida, L. D. (2018). Pengukuran User Experience Pada E-Learning Di Lingkungan Universitas Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq). *JurnalMantikPenusa*, 2(August 2018), 145. https://www.researchgate.net/publication/335442585_PENGUKURAN_USE_R_EXPERIENCE_PADA_E-LEARNING_DI_LINGKUNGAN_UNIVERSITAS_MENGGUNAKAN_USER_EXPERIENCE_QUESTIONNAIRE_UEQ?enrichId=rgreq-979ad1908785976031012f6b311e0cd7-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMzNTQ0MjU4N