



## Perancangan Desain *User Interface* E-ASET Pada Dinas Perdagangan Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode *Design Thinking*

### *E-ASET User Interface Design at the South Sumatra Province Trade Service Using the Design Thinking Method*

Anisah Mayang Sari<sup>1</sup>, Muhammad Kadafi<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang

<sup>2</sup> Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang

Corresponding author : [anisaoop@gmail.com](mailto:anisaoop@gmail.com); [kadafi\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:kadafi_uin@radenfatah.ac.id)

#### Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat mengharuskan untuk terus berinovasi terhadap perkembangan zaman yang semakin maju. Begitu pula dengan instansi pemerintahan seperti Dinas Perdagangan Provinsi Sumatera Selatan dimana ada beberapa proses kerja yang masih menggunakan sistem manual. Salah satunya adalah pengelolaan aset penting kantor, dimana aset tersebut merupakan hal penting dan tak jarang juga terjadi kehilangan dan ketidak jelasan kepemilikan sehingga tidak terdata dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti membuat perancangan sistem baru yaitu sistem E-ASET yang merupakan sistem pengelolaan data aset untuk Dinas Perdagangan Provinsi Sumatera selatan dengan menerapkan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan dalam melakukan proses desain *User Interface* pada sistem E-ASET. *Design thinking* merupakan metode atau pendekatan yang memiliki 5 tahapan proses diantaranya, *Emphatize, Define, Ideate., Prototype* dan *Test* . Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu, studi literatur, observasi, dan wawancara, serta menggunakan analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah desain *prototype User Interface* sebagai bahan untuk dilakukannya pengembangan sistem oleh pihak professional agar dapat digunakan dengan lebih efekti dan terintegritas.

Kata Kunci: Perancangan, *Website, Design Thinking, User Interface*

#### Abstract

*The rapid development of technology requires to continue to innovate against the increasingly advanced times. Likewise with government agencies such as the Trade Office of South Sumatra Province where there are several work processes that still use a manual system. One of them is the management of important office assets, where these assets are important and not infrequently there is also loss and unclear ownership so that it is not recorded properly. This system can only be accessed by admins who have been assigned by the office. By applying the Design Thinking method as an approach in carrying out the User Interface design process in the E-ASET system. Design thinking is a method or approach that has 5 stages of the process including, Emphatize, Define, Ideate, Prototype and Test. The data collection methods used are literature studies, observations, and interviews, as well as using descriptive analysis. The result of this research is a prototype User Interface design as material for system development by professionals so that it can be used more effectively and with integrity.*

Keywords: *Design, Design, Website, Design Thinking, User Interface*

## PENDAHULUAN

Dinas Perdagangan Provinsi Sumatera Selatan merupakan salah satu instansi pemerintahan yang bergerak di bidang perdagangan Provinsi dimana dalam proses pelayanannya sudah menerapkan beberapa sistem informasi diantaranya *website* resmi Dinas Perdagangan Provinsi Sumatera Selatan, sistem SP2K, SIMPEG, dan lain sebagainya. Walaupun begitu masih ada beberapa kinerja proses yang dilakukan secara manual seperti pengelolaan aset kantor. Dimana hanya dilakukan pembukuan dan penginputan di *excel*. Hal tersebut sangat mempersulit dalam proses pelaporan karena tidak menutup kemungkinan ada beberapa aset penting yang tidak terdata dengan baik, ketidakjelasan kepemilikan aset, dan terjadi kehilangan maupun kerusakan yang tidak diketahui. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan perancangan sistem baru yaitu sistem E-ASET. Sistem ini dapat mempermudah proses kinerja pengelolaan aset agar lebih terorganisir, terdata secara lengkap, dan optimal.

Sebelum penelitian ini dibuat, penelitian tentang perancangan UI/UX menggunakan metode *design thinking* sebelumnya pernah dilakukan oleh (Haryuda et al., 2021: 111) yang berjudul “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING* BERBASIS WEB PADA *LAPORTE COMPANY*”. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sistem yang dibuat dan objek dari penelitian ini. Selain itu, pada tahapan test peneliti menggunakan teknik *manual testing*. *Manual testing* adalah sebuah teknik *test* dimana *tester* menyiapkan *test cases* secara manual dan mengeksekusi *test cases* untuk mengidentifikasi *defect* di *software* (Sharma, 2014: 252).

Penelitian ini penting dilakukan untuk mempermudah *programmer* dalam melakukan pengembangan sistem dengan adanya konsep desain produk yang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat desain *user interface website* E-ASET dengan menggunakan metode *design thinking* dengan menerapkan lima alur proses diantaranya, *emphatize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test*.

## METODE

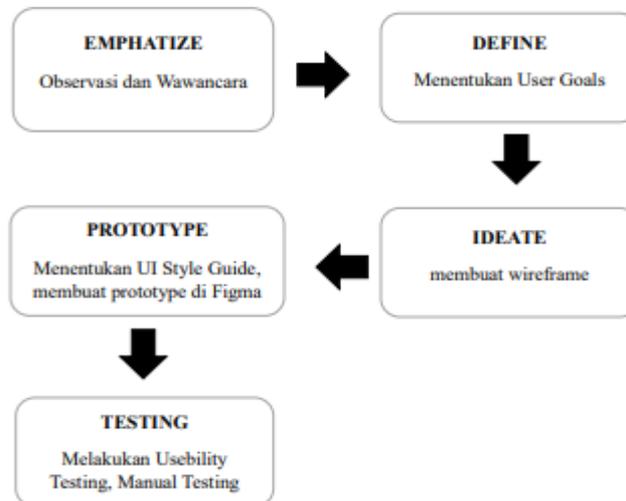
Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *mix method* yaitu kombinasi antara penelitian kuantitatif dan kualitatif (Soedewi, 2022: 81). Pendekatan *mixed method* dilakukan karena penelitian ini memiliki beberapa pertanyaan dari permasalahan yang perlu diuji (Masrizal, 2012: 53). Adapun Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu, dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi literatur data melalui buku dan jurnal.

Observasi dan wawancara dilakukan dengan melakukan survey langsung pada kantor Dinas Perdagangan Provinsi Sumatera Selatan dan melakukan wawancara kepada calon admin atau penanggung jawab dari aset kantor tersebut. wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan pada penelitian ini

adalah metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan sebuah metode pendekatan dimana terjadi kolaborasi antara perancang dan pengguna. Pada metode ini terdapat lima tahapan proses diantaranya, *emphatize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test*.

Berikut ini merupakan tahapan dalam penelitian ini yang dirujuk dari tahapan metode *design thinking* sebagai berikut:

**Gambar 1.** Tahapan Penelitian menggunakan metode *design thinking*  
(Sumber: Anisah Mayang Sari, 2023)



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 *Emphatize*

Pada tahapan pertama dalam penelitian ini adalah *emphatize*, dimana penulis melakukan pengamatan/observasi dan wawancara terhadap pengguna. Pengamatan yang dilakukan adalah dengan melihat bagaimana proses kerja pada kantor Dinas Perdagangan Provinsi Sumatera Selatan, selanjutnya melihat bagaimana interaksi pengguna dengan lingkungan dan pengamatan dalam manajemen pengelolaan aset. Tidak hanya itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada staf pengelola aset kantor dengan mengajukan beberapa pertanyaan agar mengetahui kebutuhan pengguna.

### 3.2 *Define*

Pada tahapan *define* penulis mengumpulkan data dan informasi yang sudah didapat pada tahapan *emphatize* sebelumnya, dimana data tersebut akan dikelola sehingga dapat ditemukan fokus permasalahan dan kebutuhan yang akan dijadikan acuan dalam pembuatan desain *website*. Setelah mengetahui kebutuhan pengguna mengenai *website* yang akan dirancang, maka proses *define* akan dilakukan dengan Menyusun daftar kebutuhan *website* dan menentukan tujuan pengguna (*user goals*).

**Gambar 2.** *User Goals website E-ASET* untuk menemukan kebutuhan pengguna  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)

USER GOALS	
<b>CONTENTS</b>	
<b>DASHBOARD</b>	
• USER/PENGGUNA	Data Admin
• TOTAL ASET	Data Keseluruhan Aset
• KATEGORI ASET	Data Aset (Tanah,Kendaraan,Tanah/Bangunan/Gedung)
• PERATURAN UU	Peraturan Perundang-undangan Tentang Aset
<b>KATEGORI ASET</b>	
• ASET BARANG	Data Aset Barang
• ASET KENDARAAN	Data Aset Kendaraan
• ASET TANAH/BANGUNAN/GEDUNG	Data Aset Tanah/Bangunan/Gedung
<b>INPUT DATA</b>	
• ASET BARANG	Form Input Aset Barang
• ASET KENDARAAN	Form Input Data Aset Kendaraan
• ASET TANAH/BANGUNAN/GEDUNG	Form Input Data Aset Tanah/Bangunan/Gedung
<b>USER</b>	
• LOGIN	Masuk Sebagai Akun Admin
• TAMBAH USER	Daftar Sebagai Admin Dengan Username & Password
<b>MONITORING DATA</b>	
• MONITORING DATA	Monitoring Jumlah Data (Statistik Aset, Statistik Tanah /Bangunan/Gedung, Statistik Laporan)
<b>LAPORAN</b>	
• LAPORAN	Download Laporan (Input Tahun, Kategori Aset, Type File, Preview Laporan)
<b>GANTI PASSWORD</b>	
• GANTI PASSWORD	Form Ganti Password
<b>LOGOUT</b>	
• GANTI PASSWORD	Keluar Dari Halaman Website

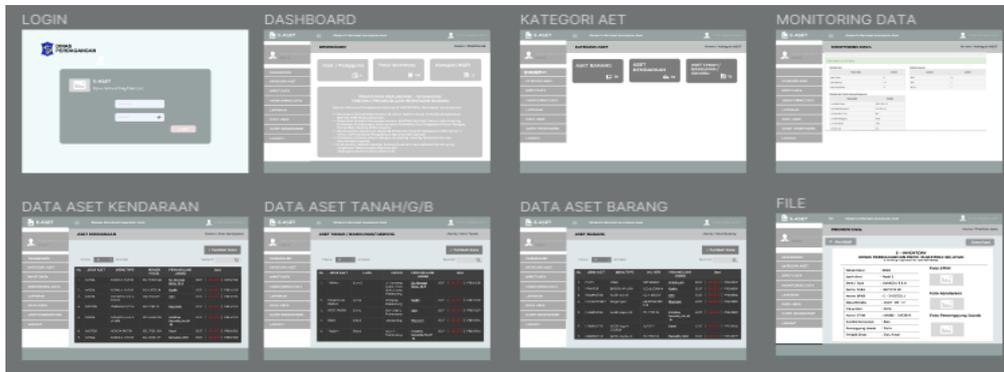
Pada gambar 3 merupakan user goals dari website E-ASET dimana terdapat beberapa konten diantaranya, *dashboard*, kategori aset, input aset, *monitoring* aset, laporan, ganti *password*, dan *logout*, selain itu ada juga tampilan data *user*.

### 3.3 Ideate

*Ideate* merupakan tahapan atau proses ketiga dalam metode *design thinking* dimana pada tahapan ini desainer akan menghasilkan ide dari solusi permasalahan dengan melakukan proses *brainstorming*. Hasil yang didapat dari proses *brainstorming* adalah berupa ide dari solusi permasalahan yang dihadapi oleh pengguna (Wibowo & Setiaji, 2020: 3).

Selanjutnya adalah membuat tampilan *wireframe*, *wireframe* merupakan kerangka gambar dalam merancang sebuah aplikasi atau *website*. Sederhananya *wireframe* adalah kerangka garis besar. Berikut ini merupakan tampilan *wireframe* pada E-ASET:

**Gambar 3.** Wireframe tampilan pada website E-ASET  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)



**Gambar 3.** Wireframe tampilan pada website E-ASET  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)

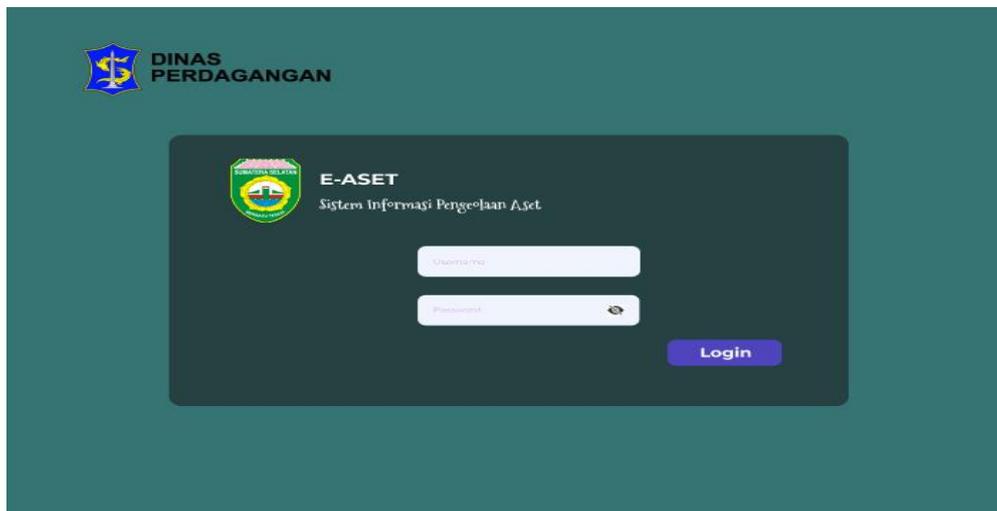


### 3.4 Prototype

Pada tahapan keempat ini merupakan tahapan dimana desainer membuat *prototype*. Pembuatan *prototype* sendiri bertujuan agar dapat menguji beberapa aspek tertentu dari sebuah solusi desain yang telah dihasilkan. Pada penelitian ini, pembuatan *prototype* dimulai dari pembuatan *style guide User Interface* sebagai panduan desainer dalam merancang *interface website*, kemudian dilanjutkan dengan proses asistensi dan pengembangan desain (Soedewi, 2022: 88).

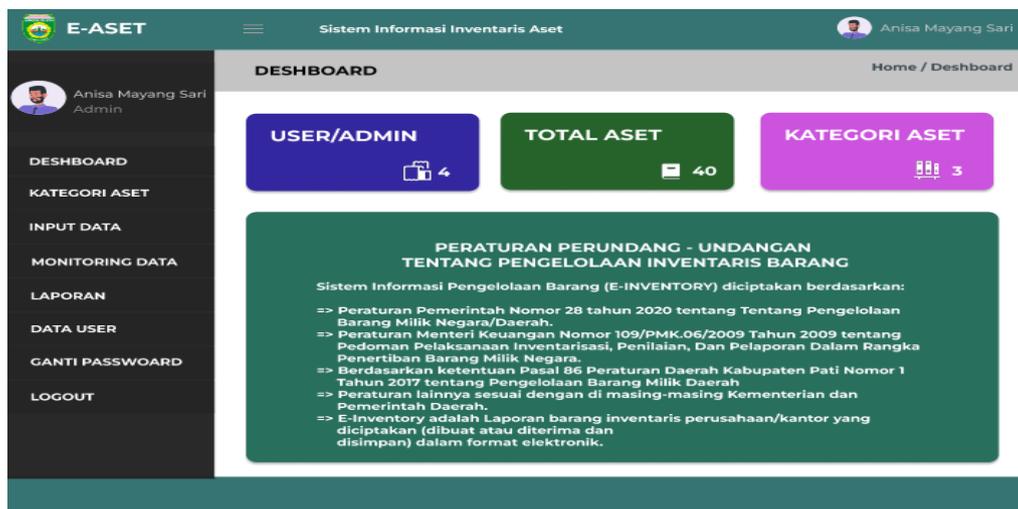
Berikut ini merupakan gambaran dari desain *website* E-ASET sebagai sistem pengelolaan manajemen aset. Dimulai dari mengisi halaman *login* dimana yang bisa mengakses *website* ini hanya *user* yang sudah terdata sebagai admin E-ASET. Disini juga ada beberapa pilihan menu diantaranya sebagai berikut:

**Gambar 4.** Tampilan Halaman *Login* pada *website* E-ASET  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)



Pada halaman *login* admin/user dapat memasukkan *username* dan *password* yang telah terdata. Hanya admin saja yang bisa mengakses *website* ini.

**Gambar 5.** Tampilan halaman *Dashboard* pada *website* E-ASET  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)



**Gambar 5.** Tampilan halaman *Dashboard* pada *website* E-ASET  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)

Pada halaman *dashboard* terdiri dari tampilan *user/admin*, total keseluruhan aset, dan kategori aset, serta undang-undang tentang aset. Pada tampilan *User/admin* berisi data admin seperti foto, nama, dan *username*. Pada tampilan total berisi data keseluruhan aset yang telah di *input*. Pada kategori aset, 3 kategori diantaranya aset barang, kendaraan, tanah/bangunan/gedung yang masing-masing kategori berisi data aset dari kategori

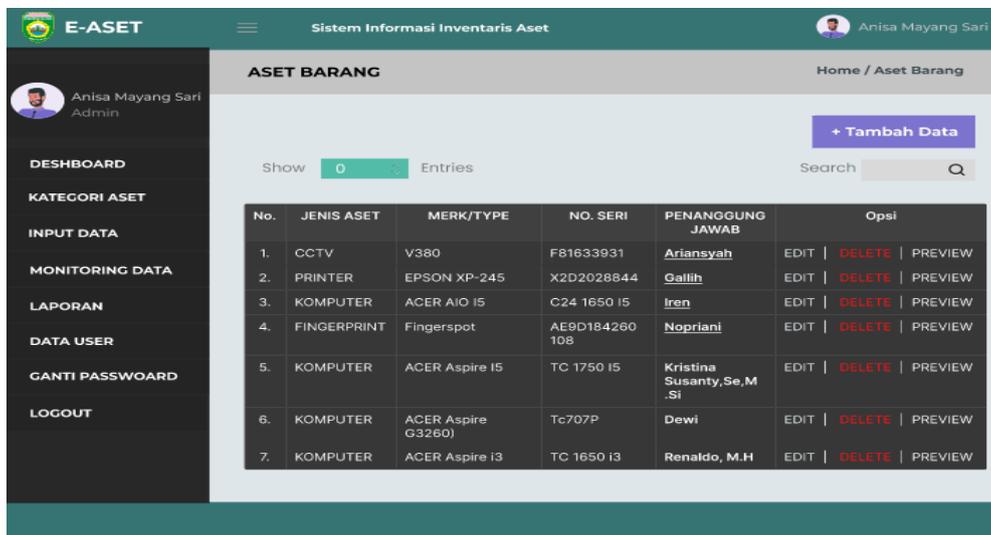
tersebut. Pada halaman kategori terdapat tiga pilihan menu diantaranya, aset barang, aset kendaraan, dan aset tanah/bangunan/gedung.

**Gambar 6.** Tampilan halaman Kategori Aset pada *website* E-ASET  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)



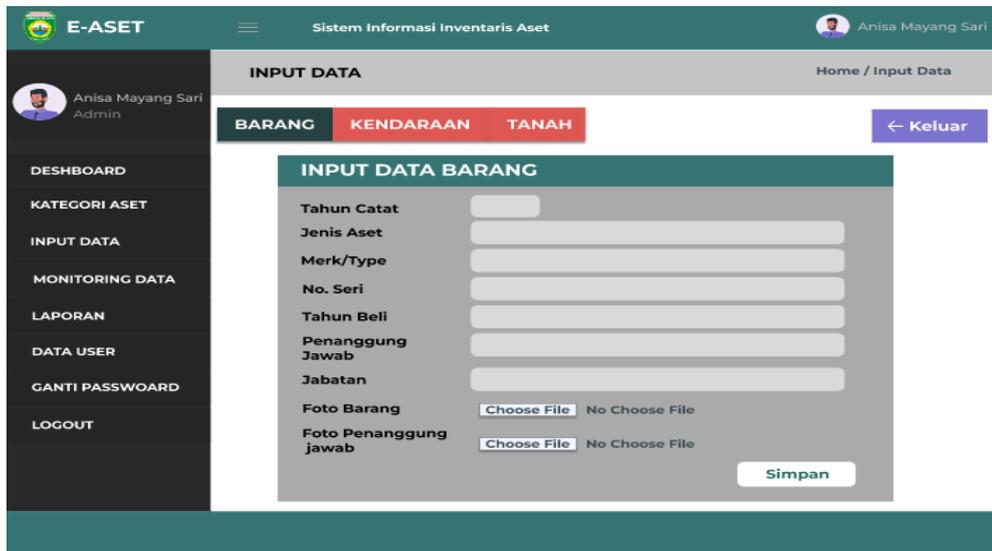
Pada halaman kategori terdapat tiga pilihan menu diantaranya, aset barang, aset kendaraan, dan aset tanah/bangunan/gedung.

**Gambar 7.** Tampilan halaman Data Aset pada *website* E-ASET  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)



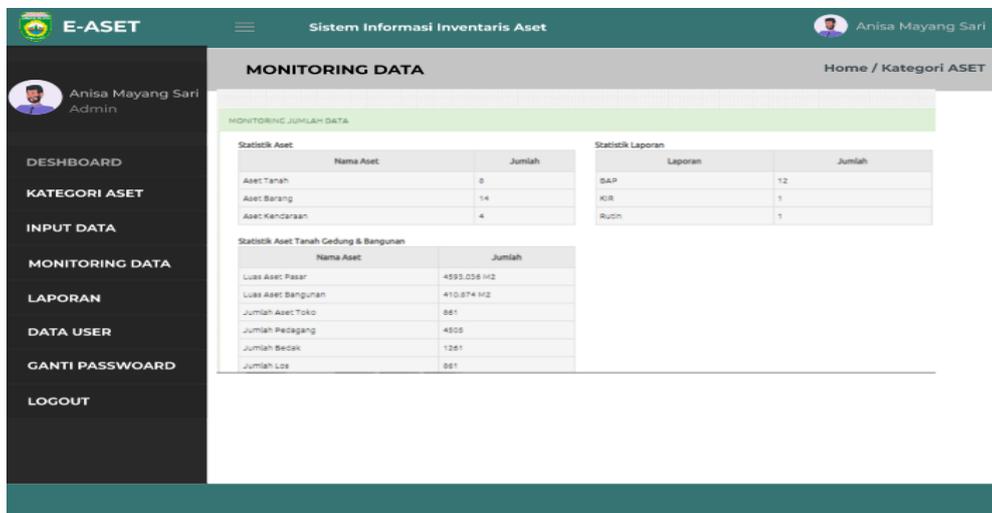
Setiap kategori data aset terdapat masing masing data sesuai dengan kategori yang dipilih. Misalnya, Ketika memilih kategori aset barang maka akan muncul seluruh tampilan data barang berupa jenis aset, merk/type, no. seri, penanggung jawab, dan beberapa menu opsi (edit, delete, dan preview data). Selain itu kita juga bisa menambahkan data baru pada item tambah data.

**Gambar 8.** Tampilan halaman *Input Data* kategori Barang pada *website* E-ASET  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)



Pada halaman *input* data juga terdiri dari tiga menu pilihan sesuai dengan masing-masing kategori aset yang akan diinput. Setiap form *input* data di setiap kategori berbeda-beda. Sesuai dengan kebutuhan data yang diperlukan.

**Gambar 9.** Tampilan halaman *Monitoring Data* Barang pada *website* E-ASET  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)



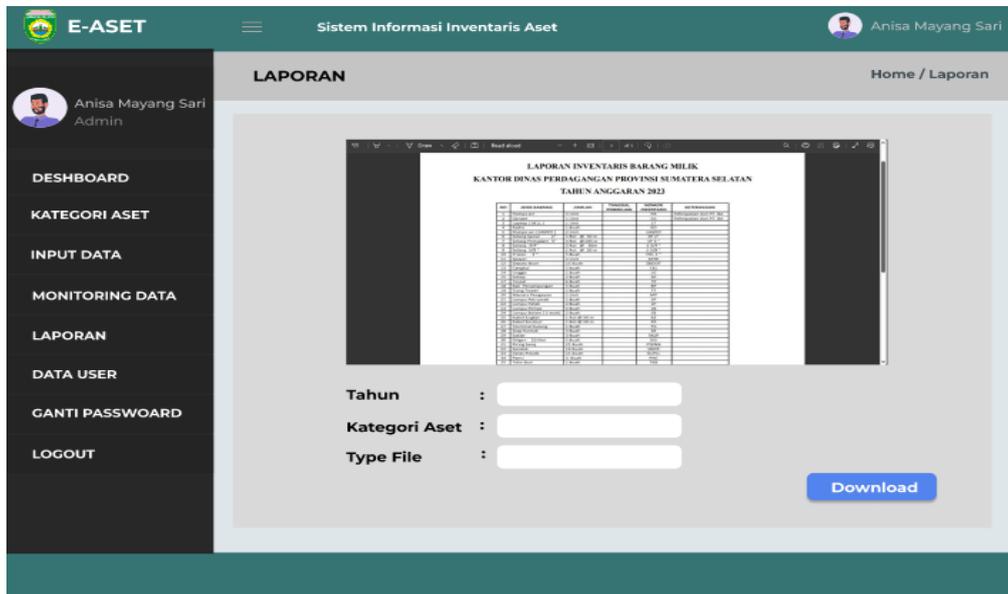
Statistik Aset	
Nama Aset	Jumlah
Aset Tanah	0
Aset Barang	14
Aset Kendaraan	4

Statistik Laporan	
Laporan	Jumlah
SAP	12
KIR	1
Ruth	1

Statistik Aset Tanah Gedung & Bangunan	
Nama Aset	Jumlah
Luas Aset Pasar	4555.036 m2
Luas Aset Bangunan	410.874 m2
Jumlah Aset Toko	861
Jumlah Pedagang	4805
Jumlah Bedak	1261
Jumlah Los	861

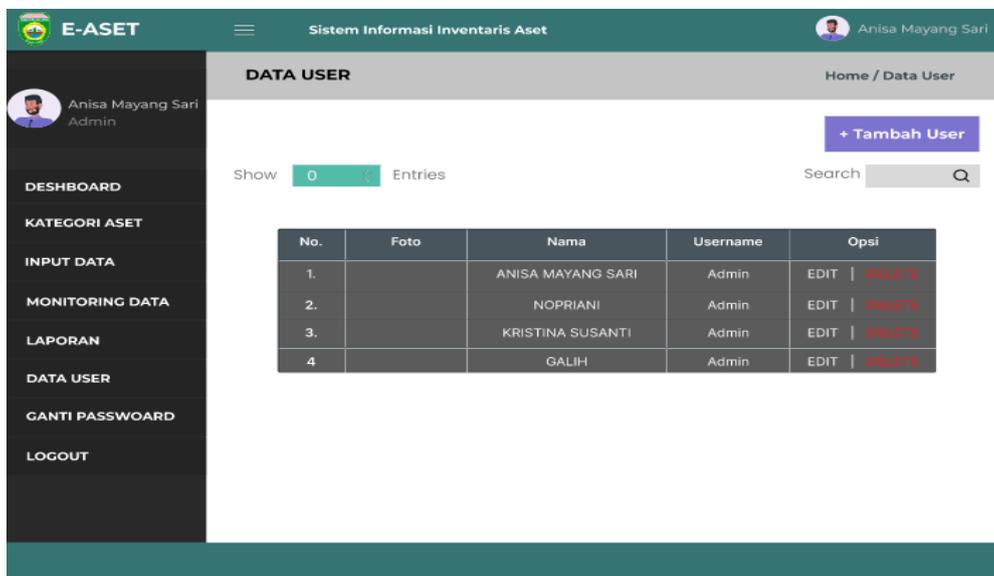
Pada halaman *monitoring* terdapat beberapa tampilan statistik data diantaranya, statistik aset, statistik laporan, dan statistik tanah/bangunan/gedung.

**Gambar 10.** Tampilan halaman Download Laporan pada *website* E-ASET  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)



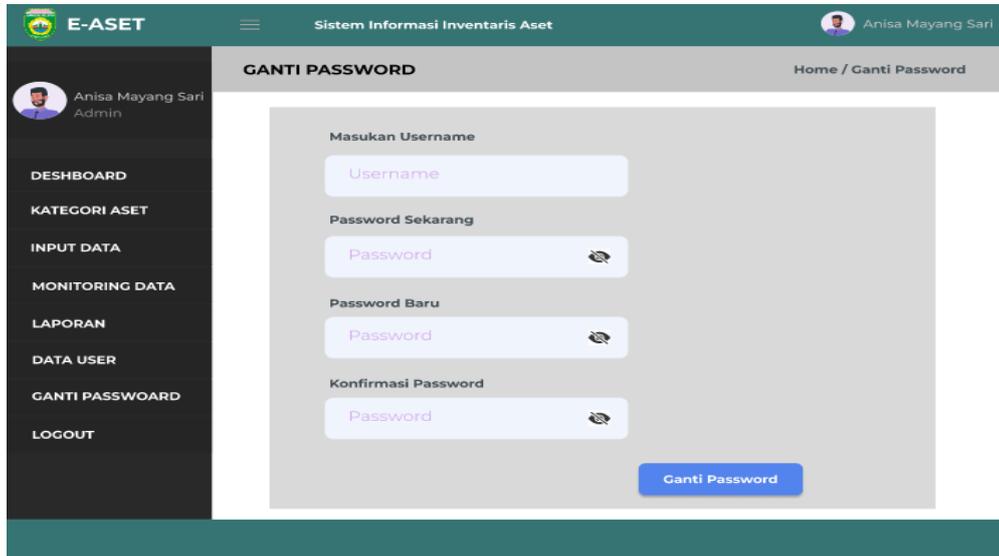
Pada halaman laporan kita bisa mencetak laporan dengan cara di *download* sesuai dengan kebutuhan laporan yang diperlukan. Sebelum mencetak laporan *user* perlu mengisi beberapa perintah, yaitu *input* tahun, kategori aset, dan *type file*.

**Gambar 11.** Tampilan halaman Data Admin/User pada *website* E-ASET  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)



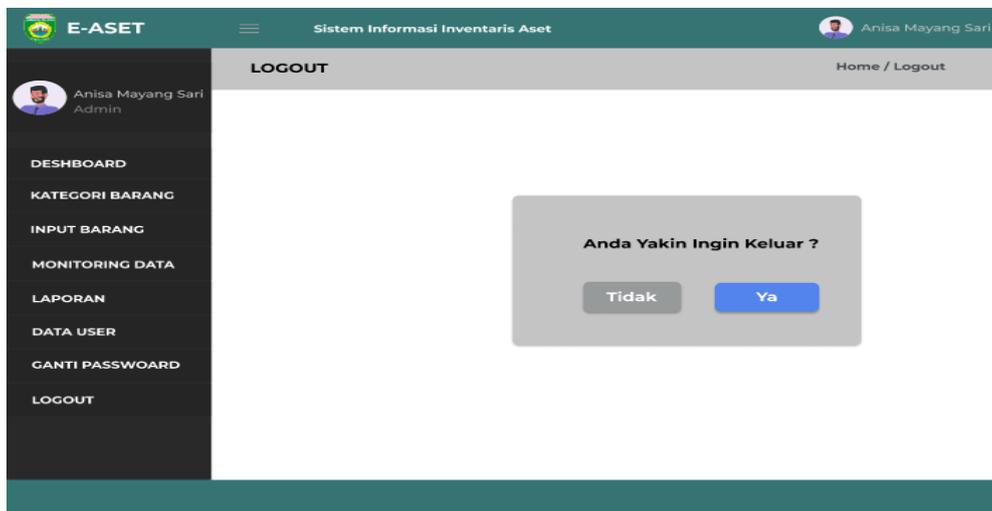
Pada halaman data *user* terdapat beberapa tampilan data *user* seperti foto, nama, dan *username*. Admin juga bisa menambahkan *user* baru sebagai admin jika sudah memenuhi aturan kantor. Selain itu juga ada tampilan *profile* dari admin.

**Gambar 12.** Tampilan halaman Ganti *Password* pada *website* E-ASET  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)



Selain menambahkan *user* baru, admin jg bisa melakukan ganti *password* untuk beberapa alasan. Pada halaman ganti *password* terdapat beberapa perintah diantaranya *input username*, *password* sekarang, *password* baru, dan konfirmasi *password*, jika sudah benar semua klik ganti *password* untuk mengubah *password* baru.

**Gambar 13.** Tampilan halaman *Logout* pada *website* E-ASET  
(Sumber dokumentasi: Anisah Mayang Sari, 2023)



Pada halaman *logout* kita akan diberikan pilihan untuk tetap dihalaman *website* atau mau keluar, jika “ya” maka akan keluar dari halaman *website* dan dialihkan ke halaman *login*. Jika “tidak” maka akan dialihkan ke halaman *dashboard*.

### 3.5 Test

Tahapan pengujian dilakukan apabila semua proses pada tahapan sebelumnya telah selesai dilakukan. Pengujian atau *testing* desain *prototype* dilakukan dengan

melakukan pengujian terhadap pengalaman pengguna website E-ASET. Dalam penerapan pengujian dilakukan dengan *usability testing*. Pada penelitian ini dilakukan dengan

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik manual *testing*, manual testing dilakukan karena lingkup pengguna *website* kecil. *Website* hanya dapat diakses oleh admin yang bertugas dan diberi tanggung jawab dalam mengelola aset. Jadi, untuk *feedback* didapat dari pengguna secara langsung (*the human element*) sehingga dapat diketahui apa yang *user* suka dan tidak suka. Selain itu juga mendapatkan *visual feedback* dimana *tools* dan *scripts* tidak dapat membantu dalam memberikan opini maupun input mengenai tampilan UI (Hidayanti & Rahayu, 2022, 87).

*Manual testing* adalah sebuah teknik *test* dimana *tester* menyiapkan *test cases* secara manual dan mengeksekusi *test cases* untuk mengidentifikasi *defect* di *software* (Sharma, 2014, 252). Pada Tabel 1. merupakan hasil dari pengujian menggunakan Teknik manual testing.

**Tabel 1.**  
Hasil *manual testing*

Identifikasi	Deskripsi	Prosedur pengujian	Hasil yang didapat	Keberhasilan	Ket.
Halaman <i>Login</i>	Pengujian pada menu <i>login</i>	Pada saat klik tombol <i>login</i> apakah bisa langsung menuju ke halaman menu <i>dashboard</i> ?	Ya, pada saat klik <i>login</i> , langsung menuju ke halaman <i>dashboard</i> /menu	100%	Selesai
Menu <i>deshboard</i>	Pengujian terhadap beberapa menu pada halaman <i>deshboard</i>	Buka semua pilihan menu, apakah bisa klik?	Hanya ada 2 menu yang bisa dibuka, yaitu menu <i>user/admin</i> dan kategori aset.	87%	Selesai
Menu kategori data	Pengujian terhadap menu aset barang, aset kendaraan, dan aset tanah/bangunan/gedung	Klik semua menu yang ada pada halaman kategori aset, apakah semua kategori langsung menuju ke tabel data aset?	Ya, Semua kategori atau menu yang ada di halaman kategori aset bisa diklik dan langsung menuju ke halaman data aset. Pada halaman data aset juga terdapat tombol pintas untuk menambahkan data.	100%	Selesai
Menu <i>monitoring</i> data	Pengujian terhadap menu <i>monitoring</i> data	Klik menu <i>monitoring</i> data, apakah menuju ke halaman tampilan <i>monitoring</i> data aset?	Ya, menu bisa diklik, dan langsung menampilkan halaman <i>monitoring</i> data	100%	Selesai
Menu <i>input</i> data	Pengujian terhadap menu <i>input</i> data	Klik menu <i>input</i> data, pilih menu yang ada, apakah semua menu bisa diklik? Dan pada saat simpan data apakah langsung menuju ke halaman data aset sesuai kategorinya?	Ya, semua menu bisa diklik dan halaman form yang muncul sesuai dengan masing – masing kategori aset. Ketika klik simpan data, menuju ke halaman data aset sesuai kategori yang diakses.	100%	Selesai
Menu data <i>user</i>	Pengujian terhadap menu data <i>user</i>	Klik menu data <i>user</i> , klik tambah <i>user</i> , klik simpan <i>user</i>	Menu data <i>user</i> bisa diklik, menuju ke halaman tabel data <i>user/admin</i> . Tombol tambah <i>user</i> bisa diakses menuju ke halaman form <i>input</i> data <i>user</i> . Klik <i>create</i> , menuju ke halaman data <i>user</i>	100%	Selesai
Menu ganti <i>password</i>	Pengujian terhadap menu ganti <i>password</i>	Klik menu ganti <i>password</i> , apakah menuju ke halaman form ganti <i>password</i> , apakah tombol ganti <i>password</i> bisa diklik?	Ya, menu bisa diklik, menuju ke halaman form ganti <i>password</i> , tombol ganti <i>password</i> bisa diklik, menuju ke halaman data <i>user</i>	100%	Selesai
Menu laporan	Pengujian terhadap menu laporan	Klik menu laporan, apakah menuju ke halaman laporan?, klik <i>download</i>	Ya menu bisa diklik dan menuju ke halaman laporan yang berisi form input tahun, kategori aset, <i>type file</i> , dan gambar <i>review</i> laporan, akan tetapi tombol <i>download</i> tidak bisa diakses	90%	Selesai
Menu <i>logout</i>	Pengujian terhadap menu <i>logout</i>	Klik menu <i>logout</i> , halaman <i>logout</i> yang berisi pilihan, pilih ya atau tidak	Menu <i>logout</i> bisa diklik, dan ada pilihan pada halaman <i>logout</i> jika ya berarti admin keluar dari aplikasi dan menuju kembali ke halaman <i>login</i> , jika tidak maka kembali ke halaman <i>deshboard</i>	100%	Selesai

(Sumber data: Anisah Mayang Sari, 2023)



Berdasarkan hasil *manual testing* yang dilakukan dengan melakukan *testing* dengan bantuan 4 user yang merupakan calon admin *website* tersebut sekaligus penanggung jawab terhadap data aset tersebut. setelah melakukan uji coba dan memberikan beberapa pertanyaan terkait dengan proses atau kinerja website maka di dapat hasil 97,4% pengguna memberikan respon yang baik terhadap tampilan *Prototype* UI E-ASET. Dan mendapatkan *feedback* yang bagus dengan membantu memberikan opini dan masukan terhadap beberapa *tool* tambahan sebagai bahan pengembangan sistem selanjutnya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### a. Kesimpulan

Pengelolaan aset Dinas Perdagangan Provinsi Sumatera Selatan masih menggunakan sistem manual dan belum memiliki aplikasi atau *website* khusus dalam pengelolaannya. Dimana hanya dibantu dengan *tools Microsoft Word* dan ada beberapa aset yang tidak terdata kepemilikannya, dan tak jarang juga ada yang rusak dan hilang. Hasil dari penerapan metode *design thinking* berupa desain *User Interface* (UI) E-ASET dan hasil *manual testing* mencapai 97,4% itu artinya UI/UX telah memenuhi standar untuk dilanjutkan ke tahapan pengembangan sistem. Dengan adanya rancangan sistem E-ASET ini diharapkan dapat membantu pegawai yang ada pada kantor Dinas Perdagangan Provinsi Sumatera Selatan dalam mengelola dan memenejemen aset. Pada penelitian ini penulis menggunakan manual testing, manual testing dilakukan karena lingkup pengguna *website* kecil.

### b. Saran

Hasil dari penelitian ini berupa desain UI *website* E-ASET diharapkan dapat dilanjutkan ke tahapan pengembangan sistem agar sistem ini dapat terealisasi secepatnya. Pada penlitian ini hanya menggunakan teknik *test* dengan *manual testing* untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan *tools* dalam tahapan *testing*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisono Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. Semarang. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity Menggunakan Metode Design Thinking. *Sisfotenika*, 11(1), 26. Jakarta.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. Cirebon. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>.



- Hidayanti, I., & Rahayu, S. (2022). Analisis Usability Website Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau*, 4(2), 86–93. Lubuk Linggau. <https://doi.org/10.52303/jb.v4i2.81>.
- Masrizal. (2012). Mixed Method Research. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas (JKMA)*, 6(2), 53–56. Padang. <https://doi.org/https://doi.org/10.24893/jkma.v6i2.89>
- Sharma, R. M. (2014). Quantitative Analysis of Automation and Manual Testing. *International Journal of Engineering and Innovative Technology (IJEIT)*, 4(1), 252–257. Bhopal M.P. India.
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 1(2), 228–233. Yogyakarta.
- Soedewi, S. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. Bandung. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thriftdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Automata*, 1(2), 1-5. Yogyakarta.