

ANALISIS UI/UX APLIKASI INARISK PERSONAL BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING

UI/UX ANALYSIS OF INARISK PERSONAL MOBILE APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD

Reza Azis¹, Wulan Dari^{2*}

^{1,2}Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Email: reza.azis@gmail.com

Abstrak

Indonesia adalah negara yang rawan bencana, sehingga aplikasi InaRISK Personal dikembangkan oleh Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) untuk memberikan informasi risiko bencana. Namun, aplikasi ini menghadapi berbagai masalah UI/UX yang mempengaruhi pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain UI/UX aplikasi InaRISK Personal agar lebih responsif dan *user-friendly* menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini melibatkan lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penelitian dilakukan melalui wawancara, observasi, dan penyebaran kuesioner kepada pengguna dan stakeholder aplikasi. Desain yang dihasilkan diuji dengan usability testing menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe aplikasi yang dikembangkan berhasil meningkatkan pengalaman pengguna, dengan skor rata-rata *usability testing* sebesar 5,7 (kategori “mudah”). Fitur seperti pemilihan mode *basic* dan *advance*, serta rute evakuasi yang ditambahkan, memberikan solusi terhadap kendala pengguna. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan aplikasi kebencanaan berbasis *mobile* yang efektif dan mudah digunakan.

Kata Kunci: InaRISK Personal, UI/UX, *Design Thinking*, *usability testing*, mitigasi bencana

Abstract

Indonesia is prone to disasters, prompting National Disaster Management Authority (BNPB) to develop the InaRISK Personal application to provide disaster risk information. However, the application faces various UI/UX issues affecting user experience. This research aims to enhance the UI/UX design of InaRISK Personal to be more responsive and user-friendly using the Design Thinking method. The method includes five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection involved interviews, observations, and questionnaires

distributed to users and application stakeholders. The resulting design was tested using usability testing with the Single Ease Question (SEQ) method. Findings indicate that the developed application prototype improved user experience, achieving an average usability testing score of 5.7 (“easy” category). Features such as basic and advanced modes and the addition of evacuation routes addressed user challenges. This research contributes to the development of effective and user-friendly disaster management mobile applications.

Keywords: InaRISK Personal, UI/UX, Design Thinking, usability testing, disaster mitigation.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang terkenal dengan keindahan alam dan keanekaragaman hayati, namun memiliki tingkat kerentanan tinggi terhadap bencana alam akibat posisi geografisnya yang berada di pertemuan tiga lempeng tektonik utama[1]. Untuk mengatasi tantangan ini, pemerintah membentuk Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) yang bertugas mengoordinasikan penanganan bencana secara terpadu. Sebagai bagian dari upaya mitigasi, BNPB mengembangkan aplikasi InaRISK Personal yang memberikan informasi tingkat bahaya suatu wilayah serta rekomendasi aksi antisipasi bencana[2].

Namun, aplikasi ini menghadapi berbagai kendala, seperti masalah responsivitas, kinerja lambat, dan kesulitan akses menu, yang berkontribusi pada rating rendah (3,6) di Google Play Store. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan berbasis metode Design Thinking yang berfokus pada

kebutuhan pengguna[3]. Metode ini mencakup lima tahapan: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*, guna menciptakan desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang lebih responsif dan *user-friendly*[4].

Penelitian ini bertujuan merancang solusi UI/UX aplikasi InaRISK Personal menggunakan metode Design Thinking. Dengan memanfaatkan data dari pengguna aktif dan stakeholder terkait, pengembangan diarahkan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan serta kepuasan pengguna. Hasil yang diharapkan adalah desain UI/UX baru yang lebih efektif, yang tidak hanya mendukung mitigasi bencana secara optimal tetapi juga menjadi referensi untuk penelitian lanjutan dalam pengembangan aplikasi kebencanaan.

LANDASAN TEORI

Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* atau yang juga dikenal sebagai aplikasi seluler

merupakan suatu jenis perangkat lunak yang dirancang khusus untuk dapat dioperasikan pada perangkat ponsel[5]. Tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk menyediakan berbagai fungsi dan layanan yang serupa dengan yang dapat ditemukan pada komputer, namun dalam format yang lebih ringkas dan mudah diakses melalui perangkat ponsel.

User Interface dan User Experience (UI/UX)

User Interface (UI) adalah sarana interaksi antara pengguna dan sistem dalam berbagai jenis aplikasi, termasuk *website*, *mobile*, dan perangkat lunak lainnya[6]. Desain UI disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan spesifik pengguna terhadap program yang sedang dikembangkan. Berbeda dengan UI yang berfokus pada tampilan, *User Experience* (UX) merupakan proses dalam membuat aplikasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan pengalaman untuk mendapatkan kemudahan dalam penggunaan perangkat lunak yang dikembangkan[7]. UX yang baik dapat memberikan kenyamanan bagi penggunanya hingga betah berlama-lama dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Metode Design Thinking

Design thinking adalah cara berpikir untuk memecahkan masalah dengan fokus pada kebutuhan

manusia[8]. Cara ini menggunakan kreativitas dan inovasi untuk menciptakan solusi yang berguna. *Design thinking* memiliki beberapa ciri penting, seperti berpusat pada pengguna, melibatkan kerja sama tim, bersikap optimis, dan selalu mencoba hal-hal baru. Dalam prosesnya, *design thinking* mendorong orang untuk memahami masalah dengan baik, menciptakan banyak ide, dan mencoba ide-ide tersebut sebelum memilih solusi terbaik. Pendekatan ini tidak hanya digunakan untuk mendesain produk, tetapi juga bisa diterapkan dalam berbagai bidang seperti sastra, seni, musik, sains, teknik dan bisnis[9].

Prototype

Prototype adalah versi awal atau rancangan kasar dari produk yang akan dikembangkan untuk menunjukkan ide atau konsep desain kepada pengguna atau tim proyek. Dalam konteks desain UI/UX, prototype biasanya berbentuk representasi visual atau interaktif dari antarmuka aplikasi yang memungkinkan pengembang dan pemangku kepentingan untuk memahami bagaimana aplikasi tersebut akan berfungsi dan terlihat[7].

Wireframe

Wireframe adalah representasi visual sederhana dari struktur dan

tata letak halaman aplikasi atau situs web[10]. *Wireframe* berfokus pada fungsi dan hubungan antar elemen daripada aspek estetika seperti warna atau gambar.

Figma

Figma merupakan aplikasi desain daring yang banyak digunakan untuk membuat tampilan atau prototipe aplikasi *mobile*, *desktop*, *website*, dan lainnya[11]. Aplikasi ini dapat dijalankan pada peramban yang ada di sistem operasi Windows, Linux, maupun Mac dengan syarat terhubung ke internet[12].

Usability Testing

Usability testing merupakan tahapan pengujian perangkat lunak yang bertujuan untuk mengevaluasi seberapa mudah suatu produk dapat digunakan oleh pengguna[13]. Pengujian ini menjadi tahap akhir dalam rangkaian pengujian perangkat lunak dan memiliki beberapa teknik atau metode yang dapat diterapkan.

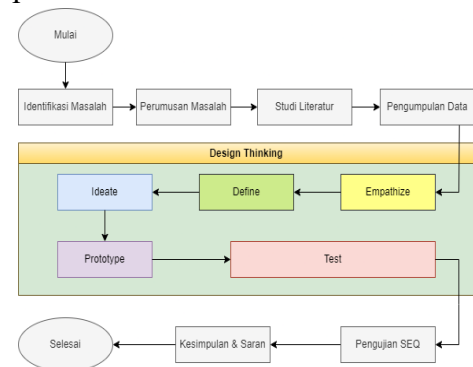
Single Ease Question (SEQ)

SEQ merupakan metode pengukuran yang digunakan dalam *usability testing* untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam menyelesaikan tugas tertentu[14]. Metode ini menggunakan pertanyaan sederhana yang diberikan setelah pengguna menyelesaikan setiap tugas dalam sesi pengujian[15].

METODE PENELITIAN

1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini mencakup tahapan-tahapan dari awal penelitian yaitu identifikasi masalah hingga ke tahapan akhir yaitu pengujian SEQ. Adapun tahapannya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian (Azis, 2024)

Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan penelusuran mendalam terhadap latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi secara spesifik masalah-masalah kunci yang akan menjadi fokus penelitian.

Perumusan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah, peneliti kemudian merumuskan masalah penelitian secara jelas dan terukur. Perumusan masalah ini akan menjadi landasan bagi seluruh penelitian dan akan menjadi pertanyaan yang akan dijawab melalui proses penelitian.

Studi Literatur

Untuk mengumpulkan informasi dan teori-teori yang relevan dengan topik penelitian, peneliti melakukan studi literatur. Peneliti mencari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, dan buku yang membahas tentang pengembangan UI/UX, aplikasi berbasis mobile, metode *design thinking*, serta aplikasi InaRISK Personal.

Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang relevan, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan sejumlah pengguna dan observasi terhadap aplikasi InaRISK Personal yang ada di Direktorat Sistem Penanggulangan Bencana BNPB. Selain itu, peneliti juga menyebarkan kuesioner secara online kepada pengguna yang lebih luas.

Penerapan Design Thinking

Setelah data terkumpul, penulis menerapkan metode *design thinking* sebagai kerangka kerja dalam pengembangan UI/UX aplikasi InaRISK Personal. Tahapan-tahapan dalam *design thinking* dilakukan secara sistematis, mulai dari tahap *empathize* (memahami pengguna), *define* (mendefinisikan masalah), *ideate* (menghasilkan ide), *prototype* (membuat prototipe), hingga *testing* (menguji prototipe).

Pengujian SEQ

Setelah prototipe dibuat, peneliti melakukan pengujian SEQ (*Single Ease Question*) untuk mengevaluasi efektifitas desain (UI) dan mengukur tingkat kemudahan (UX) dari prototipe aplikasi InaRISK Personal yang telah dikembangkan.

2. Analisis Data

Untuk mendapatkan data penulis mengirimkan 2 kali kuesioner, pada kuesioner pertama digunakan untuk mendapatkan informasi pengguna pada tahap *empathize*. Penulis akan mengirimkan kuesioner secara daring menggunakan *whatsapp* ke *group* yang isinya perwakilan BPBD dan Bappeda seluruh Indonesia.

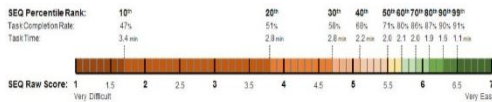
Tabel1. Kuesioner Penggunaan InaRISK Personal

No	Pertanyaan
1	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi InaRISK Personal?
2	Seberapa sering Anda menggunakan aplikasi ini?
3	Apa tujuan utama Anda menggunakan aplikasi InaRISK Personal?
4	Fitur apa yang paling sering Anda gunakan dalam aplikasi?
5	Apakah ada fitur yang menurut Anda kurang atau tidak tersedia?
6	Seberapa puas Anda dengan kemudahan penggunaan aplikasi InaRISK Personal?
7	Apakah Anda mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi ini?
8	Seberapa sering Anda mencari bantuan atau informasi tambahan saat menggunakan aplikasi?

- 9 Apakah tampilan antarmuka (UI) aplikasi mudah dipahami?
- 10 Apakah Anda merasa bahwa aplikasi ini memenuhi kebutuhan Anda?
- 11 Apa saran atau masukan yang ingin Anda berikan untuk meningkatkan aplikasi InaRISK Personal?
- 12 Apakah ada fitur lain yang ingin Anda lihat di masa depan dalam aplikasi ini?

Sumber : Azis, 2024

Kuesioner kedua merupakan pengukuran *usability testing* menggunakan SEQ. Skala penilaian SEQ dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Skala Likert SEQ
(<https://measuringu.com>, 2024)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pegawai Direktorat Sistem Penanggulangan Bencana yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 1 Direktur dan 24 staf. Mengingat jumlah populasi yang kecil, seluruh anggota populasi dilibatkan sebagai sampel dalam *usability testing*. Hasil perhitungannya diambil dari rata-rata jawaban responden atau menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai SEQ} = \frac{\text{Total Nilai Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Responden}}$$

Dan hasil nilai SEQ tersebut dikelompokkan menjadi seperti Tabel 2.

Tabel 2. Penilaian SEQ

Nilai SEQ	Keterangan
1 s.d 3	Sangat Sulit
3,1 s.d 4	Sulit
4,1 s.d 5	Cukup Mudah
5,1 s.d 6	Mudah
6,1 s.d 7	Sangat Mudah

Sumber : Azis, 2024

Jika hasil nilai SEQ $\geq 5,1$ maka prototipe dianggap mudah untuk digunakan dan menjawab permasalahan yang dihadapi pengguna.

HASIL PEMBAHASAN

1. *Empathize*

Pada tahap *emphatize* peneliti melakukan observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner.

Observasi

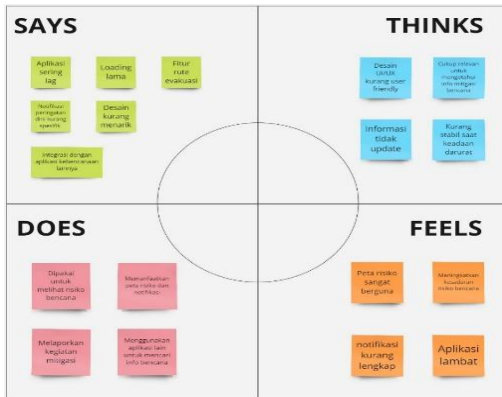
Observasi dilakukan peneliti di Badan Nasional Penanggulangan Bencana dengan memasang aplikasi InaRISK Personal di *handphone* pribadi. Mulai dari proses instalasi, registrasi hingga masuk ke dalam fitur-fitur yang tersedia di aplikasi InaRISK Personal.

Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti kepada beberapa narasumber yang terbiasa menggunakan aplikasi InaRISK Personal dan staf di Direktorat Pengembangan Strategi Penanggulangan Bencana yang merupakan tim pengembang aplikasi.

Kuesioner

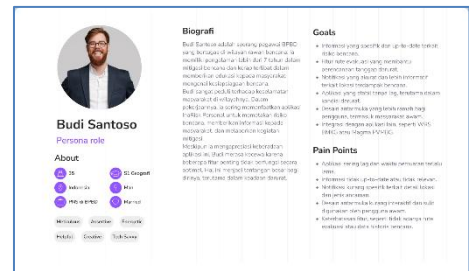
Peneliti membuat kuesioner sebanyak 12 pertanyaan di luar pertanyaan demografi responden (nama, provinsi lokasi tinggal, usia, pendidikan dan pekerjaan). Hasil dari penyebaran kuesioner ini penulis mendapatkan 58 responden dengan mayoritas pengguna berada pada rentang usia 31-40 tahun dan latar belakang pendidikan S1. Selanjutnya penulis menuangkan hasil kuesioner tersebut dan memetakannya ke dalam *Empathy Map* yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. *Empathy Map* (Azis, 2024)

2. Define

Selanjutnya berdasarkan data yang telah diperoleh penulis membuat *user persona*. Pada *user persona* terdapat informasi nama, peran, demografi (umur, status dan pendidikan), biografi, harapan (*goals*) dan masalah (*pain*) yang dihadapi oleh *user persona* saat menggunakan aplikasi InaRisk Personal yang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. *User Persona* (Azis, 2024)

Berikut adalah detail dari *user persona* yang telah dibuat:

Nama Persona: Budi Santoso

Peran Persona: Pegawai Negeri Sipil (PNS) di Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD)

Demografi Persona:

- Usia: 35 tahun
- Status: Menikah, dengan dua anak
- Pendidikan: Sarjana (S1) Geografi

Biografi Persona:

Budi Santoso adalah seorang pegawai BPBD yang bertugas di wilayah rawan bencana. Ia memiliki pengalaman lebih dari 7 tahun dalam mitigasi bencana dan kerap terlibat dalam memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai kesiapsiagaan bencana.

Budi sangat peduli terhadap keselamatan masyarakat di wilayahnya. Dalam pekerjaannya, ia sering memanfaatkan aplikasi InaRisk Personal untuk memetakan risiko bencana, memberikan informasi kepada masyarakat, dan melaporkan kegiatan mitigasi.

Meskipun ia mengapresiasi keberadaan aplikasi ini, Budi merasa kecewa karena beberapa fitur penting tidak berfungsi secara optimal. Hal ini menjadi tantangan besar bagi dirinya, terutama dalam keadaan darurat.

Harapan Persona:

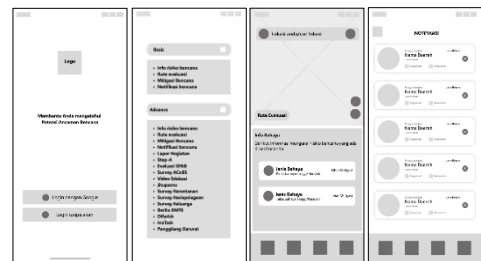
- Informasi yang spesifik dan *up-to-date* terkait risiko bencana.
- Fitur rute evakuasi yang membantu perencanaan tanggap darurat.
- Notifikasi yang akurat dan lebih informatif terkait lokasi terdampak bencana.
- Aplikasi yang stabil tanpa *lag*, terutama dalam kondisi darurat.
- Desain antarmuka yang lebih ramah bagi pengguna, termasuk masyarakat awam.
- Integrasi dengan aplikasi lain, seperti WRS BMKG atau Magma PVMBG.

Masalah yang Dihadapi Persona:

- Aplikasi sering *lag* dan waktu pemuatan terlalu lama.
- Informasi tidak *up-to-date* atau tidak relevan.
- Notifikasi kurang spesifik terkait detail lokasi dan jenis ancaman.
- Desain antarmuka kurang interaktif dan sulit digunakan oleh pengguna awam.
- Keterbatasan fitur, seperti tidak adanya rute evakuasi atau data historis bencana.

3. Ideate

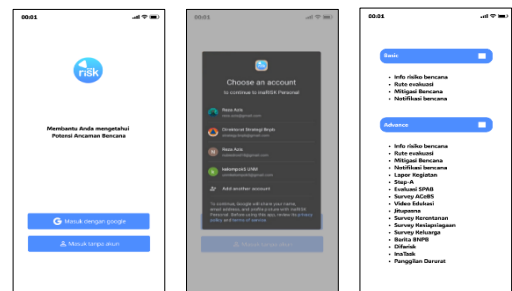
Dari hasil penelitian di tahap *empathize* dan *define*, peneliti sudah mendapatkan apa yang menjadi masalah dihadapi dan harapan yang diinginkan oleh pengguna InaRISK Personal. Untuk itu pada tahap ideate ini, penulis menuangkan ide-ide ke dalam desain *wireframe* menggunakan aplikasi Figma untuk memberikan solusinya.



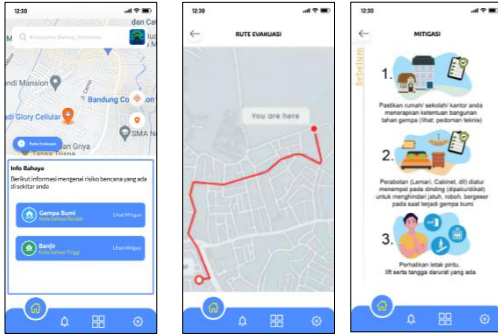
Gambar 6. *Wirefire* (Azis, 2024)

4. Prototype

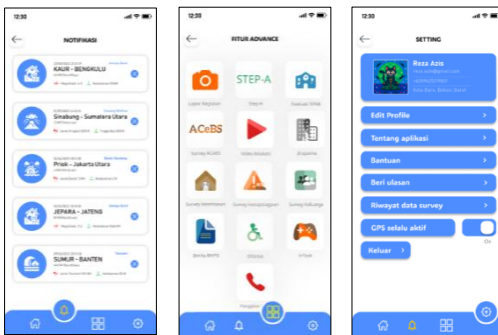
Pada tahapan *prototype*, penulis mengembangkan desain *wireframe* yang telah dibuat pada tahapan *ideate* sebelumnya. Desain pada *prototype* diberi warna dan disesuaikan dengan preferensi pengguna di tahap *define*, dengan harapan mendekati tampilan aplikasi InaRISK Personal yang dibutuhkan oleh pengguna.



Gambar 7. Halaman *login*, pilih akun dan pilih fitur (Azis, 2024)



Gambar 8. Halaman utama (*home*), rute evakuasi dan mitigasi bencana (Azis, 2024)



Gambar 9. Halaman notifikasi, fitur *advance* dan *setting* (Azis, 2024)

5. Tes

Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji coba (*test*) pada *prototype* aplikasi InaRISK Personal yang telah dibuat menggunakan *usability testing* dengan metode *Single Ease Question* (SEQ) dimana penulis memberikan kuesioner dan link *prototype* kepada 25 pegawai di Direktorat Sistem Penanggulangan Bencana. Berikut pertanyaannya :

1. Secara keseluruhan, seberapa mudah Anda menggunakan fitur-fitur yang ada pada aplikasi InaRISK Personal?
 2. Secara keseluruhan, seberapa puas Anda dalam menggunakan aplikasi InaRISK Personal?
- Hasil kuesioner kemudian dihitung dan diukur menggunakan rumus yang telah dijelaskan sebelumnya.

$$\text{Nilai SEQ} = \frac{142,5}{25} = 5,7$$

Detail hasil nilai SEQ dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil *Usability Testing*

Nama	Nilai Rata-Rata (Q1 dan Q2)
R1	6,0
R2	5,0
R3	6,0
R4	5,0
R5	6,0
R6	7,0
R7	6,5
R8	5,5
R9	4,0
R10	6,0
R11	6,0
R12	5,5
R13	7,0
R14	5,0
R15	5,0
R16	5,5
R17	6,5
R18	7,0
R19	5,5
R20	5,0
R21	5,0
R22	6,0
R23	5,0
R24	5,5
R25	6,0
Total Nilai Jawaban	142,5

Nilai SEQ	5,7
--------------	-----

Sumber : Azis, 2024

Berdasarkan pengujian *usability testing* dengan Single Ease Question (SEQ) yang dapat dilihat pada Tabel 3 terhadap 25 pegawai Direktorat Sistem Penanggulangan Bencana, diperoleh nilai SEQ-nya adalah 5,7. Nilai ini menunjukkan bahwa prototipe InaRISK Personal mudah digunakan, baik dari segi antarmuka pengguna (UI) maupun pengalaman pengguna (UX).

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan UI/UX aplikasi InaRISK Personal berbasis *Design Thinking* menunjukkan efektivitas metode ini dalam menghasilkan desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Prototipe yang dikembangkan memberikan kemudahan penggunaan, terbukti dari hasil *usability testing* dengan skor rata-rata 5,7 yang menunjukkan tingkat kemudahan dan kepuasan yang tinggi. Pengembangan desain juga berhasil mengakomodasi kebutuhan pengguna, seperti fitur pemilihan kebutuhan dan rute evakuasi yang dirancang berdasarkan masukan pengguna untuk memberikan solusi yang lebih bermanfaat.

Pengembangan lebih lanjut aplikasi InaRISK Personal disarankan untuk memperhatikan integrasi teknologi baru seperti AI dan aplikasi modular guna meningkatkan fleksibilitas penggunaan. Selain itu,

metode perancangan alternatif dapat diterapkan untuk memperoleh inovasi baru, serta *usability testing* secara berkala perlu dilakukan untuk memastikan aplikasi tetap relevan, mudah digunakan, dan sesuai kebutuhan pengguna di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Heryati, “Peran Pemerintah Daerah Dalam Penanggulangan Bencana,” J. Pemerintah. Dan Keamanan Publik (JP dan KP), vol. 2, no. 2, pp. 139–146, 2020, doi: 10.33701/jpkp.v2i2.1088.
- [2] B. Sudrajad, D. Napitupulu, and A. Rhofiq, “Sosialisasi Penggunaan Aplikasi InaRISK Personal Kepada Siswa Sekolah Menengah Atas Dalam Upaya Mewujudkan Satuan Pendidikan Aman Bencana (SPAB) di Kota Jayapura,” J. Altifani Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy., vol. 3, no. 3, pp. 440–449, 2023, doi: 10.59395/altifani.v3i3.423.
- [3] D. Ariska and S. Nurlela, “Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking,” J. Infortech, vol. 4, no. 2, pp. 86–91, 2022.
- [4] N. S. Wardana and E. P. Mandyartha, “Pengembangan

- Aplikasi Ina-Rsik Personal Menggunakan Metode Design Thinking Dengan Figma,”* Scan J. Teknol. Inf. dan Komun., vol. 17, no. 3, 2023, doi: 10.33005/scan.v17i3.3598.
- [5] Y. W. S. Putra *et al.*, *Pengantar Aplikasi Mobile*. Sukabumi: Haura Utama, 2023.
- [6] H. Himawan and M. Yanu F., *Buku Ajar Interface User Experience*. Yogyakarta: LPPM UPN Veteran Yogyakarta, 2020.
- [7] R. F. A. Aziza, A. Nurmasani, and M. Azizah, *Teori dan Praktik Desain UI/UX Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2024.
- [8] D. W. Darmalaksana, M. Ag, *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat*. Bandung: Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020.
- [9] R. Yulius, M. F. A. Nasrullah, D. K. Sari, and M. A. Alban, *Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2022.
- [10] A. Pramono and A. I. Setiawan, *Eksplorasi Design Thinking dalam Pengembangan UI Prototyping*. Indramayu: Penerbit Adab, 2024.
- [11] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, “Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma,” *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [12] F. Staiano, *Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Elevate your design craft with UX/UI principles and create interactive prototypes*. Birmingham: Packt Publishing, 2023.
- [13] S. A. Nuswantoro, *Interaksi Manusia dan Komputer: Pengantar dan Prinsip Dasar*. Indramayu: Penerbit Adab, 2023.
- [14] I. B. Karo Sekali, C. E. J. . Montolalu, and S. A. Widiana, “Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking,” *J. Ilm. Inform. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.17.
- [15] E. Y. Mahhendra and A. S. Y. Irawan, “Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Aplikasi Amartha (Studi Kasus: Amartha Gold Investment),” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 3, pp. 20071–20079, 2023.