



## Perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Shalat (Ar-Rayyan) Dengan Metode Design Thinking Menggunakan Figma

Sepitri Daruyani<sup>1</sup>, Orita Dwi Purbiyanti<sup>2\*</sup>, Irawaty<sup>3</sup>,  
Adriel Widyana Putra<sup>4</sup>

Program Studi Sistem Informasi<sup>1,2,3,4</sup>,  
Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi<sup>1,2,3,4</sup>  
Universitas Gunadarma

[sepitri@staff.gunadarma.ac.id](mailto:sepitri@staff.gunadarma.ac.id)<sup>1</sup>, [orita@staff.gunadarma.ac.id](mailto:orita@staff.gunadarma.ac.id)<sup>2</sup>,  
[irawaty@staff.gunadarma.ac.id](mailto:irawaty@staff.gunadarma.ac.id)<sup>3</sup>, [adrielwidyanaputra1@gmail.com](mailto:adrielwidyanaputra1@gmail.com)<sup>4</sup>

**Received:** 2024-11-12. **Revised:** 2024-11-30. **Accepted:** 2024-12-20.  
**Issue Period:** Vol.8 No.2 (2024), Pp. 264-275

**Abstrak:** Aplikasi Pengingat Shalat (Ar-Rayyan) merupakan aplikasi untuk pengingat shalat, menentukan arah kiblat dan membaca Al-Quran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sebuah aplikasi pengingat shalat (Ar-Rayyan) menggunakan metode design thinking. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sebuah aplikasi pengingat shalat (Ar-Rayyan) menggunakan metode design thinking. Melalui tahapan-tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, penelitian ini berhasil mengumpulkan kebutuhan dan harapan pengguna, merumuskan masalah yang ada, menghasilkan berbagai ide solusi, membuat prototype desain UI/UX, dan menguji prototype tersebut dengan melibatkan pengguna. Berdasarkan hasil penelitian, 90% responden menganggap aplikasi ini mudah digunakan, 88% menganggap aplikasi ini mudah dipahami, 86% menyatakan bahwa aplikasi ini mempermudah membaca Al-Quran, dan 90% menyatakan efisiensinya. menyatakan informasi yang disajikan pada aplikasi tersebut mudah dipahami. Penggabungan metode Design Thinking dan alat desain Figma telah menunjukkan dampak penting dalam merancang UI/UX yang responsif, intuitif, dan menarik bagi pengguna..

**Kata kunci:** Aplikasi pengingat shalat, Figma, Metode Design Thinking, Perancangan UI/UX

**Abstract:** Ar-ryan is here to overcome this problem and help Muslims carry out their prayers more consistently and attentively. The Prayer Reminder Application (Ar-Rayyan) is an application for prayer reminders, determining the Qibla direction and reading the Al-Quran. This research aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of a prayer reminder application (Ar-Rayyan) using the design thinking method. This research aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of a prayer reminder application (Ar-Rayyan) using the design thinking method. Through the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, this research succeeded in gathering user needs and expectations, formulating existing problems, generating various solution ideas, creating a UI/UX design prototype, and testing the prototype by involving users. Based on research results,





*90% of respondents thought this application was easy to use, 88% thought this application was easy to understand, 86% stated that this application made it easier to read the Koran, and 90% stated its efficiency. states that the information presented in the application is easy to understand. Combining the Design Thinking method and the Figma design tool has shown a significant impact in designing UI/UX that is responsive, intuitive and attractive to users*

**Keywords:** Prayer reminder application, Figma, Design Thinking Method, UI/UX Design

## I. PENDAHULUAN

Menurut hukum syara' shalat adalah melakukan sebuah Gerakan yang di dalamnya ada kalimat-kalimat al-quran yang diucapkan. Menghadap arah kiblat dan pelaksanaan ibadah shalat merupakan dua kesatuan pelaksanaan dalam ibadah wajib. Menghadap arah kiblat merupakan syarat sahnya shalat, beberapa persoalan bagi umat Islam berkaitan dengan penentuan arah kiblat adalah masjid, mushalla, surau, atau lapangan tempat shalat idul fitri dan idul adha belum tepat menghadap arah kiblatnya[1].Ibadah yang diwajibkan oleh Allah SWT pada umat Nabi Muhammad SAW salah satunya yaitu ibadah shalat. Undang-undang mengharuskan shalat wajib bagi setiap orang yang mempunyai tanggung jawab hukum (mukallaf). Seseorang tidak dapat mengelak dari kewajiban shalat kecuali telah menunaikannya sesuai dengan syariat dengan ketentuannya dan tidak dapat diwakilkan [2]. Pelaksanaannya, karena yang dihendaki oleh Allah dalam perbuatan itu adalah perbuatan itu sendiri sebagai tanda kepatuhannya pada Allah[3]. Semakin padat kegiatan membuat sebagian orang tidak memprioritaskan suatu kewajiban yang seharusnya dikerjakan dan malah menjadi lalai untuk di lakukan. Contohnya, yang merupakan salah satu kewajiban adalah ibadah shalat fardhu lima waktu bagi umat muslim yang kadangkala terlambat, dan juga terlupakan. Adapun salah satu faktor penyebabnya adalah terbatasnya informasi atau peringatan ketika waktu shalat fardhu lima waktu telah tiba. Misalkan ketika seorang muslim dalam perjalanan atau berada di suatu tempat dan juga daerah yang suara adzan tidak terjangkau dari masjid yang terdekat ketika waktu shalat telah tiba, maka ada kemungkinan orang di daerah tersebut tidak tahu. Selain permasalahan tersebut, jarang juga seorang muslim menemukan kendala dalam menentukan arah kiblat pada suatu tempat dikarenakan kurangnya informasi dalam menentukan arah kiblat

## II. METODE DAN MATERI

### 2.1. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam rangka mengumpulkan data untuk menyelesaikan penulisan ini adalah Studi Pustaka, Melakukan pencarian sumber-sumber data dukungan, landasan teori yang mendukung data informasi sebagai acuan dalam melakukan perencanaan, percobaan, pembuatan, dan penyusunan laporan

### 2.2. Ar-Rayyan

Ar-ryan adalah sebuah aplikasi pengingat shalat yang inovatif dan membantu para penggunanya untuk tetap konsisten dan tepat waktu dalam menjalankan ibadah shalat lima waktu. Aplikasi ini didesain dengan tampilan yang menarik dan fitur yang user-friendly sehingga mudah digunakan oleh semua kalangan. Manfaat utama dari Ar-ryan adalah memberikan pengingat akurat untuk setiap waktu shalat, termasuk waktu subuh, zuhur, asar, maghrib, dan isya, dengan mengadaptasi zona waktu masing-masing pengguna.[4]

### 2.3. Shalat

Shalat menurut bahasa berarti doa. Menurut Istilah ahli fiqih berarti: Perbuatan (gerak), dan perkataan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam dengan syarat-syarat tertentu[5]. Sholat adalah kewajiban bagi seluruh umat Islam sebagai pedoman bertaqwa kepada Maha pencipta. Setiap muslim, wajib melaksanakan salat lima waktu yang meliputi (Dzuhur, Asar, Magrib, Isya dan Subuh) dimana sholat merupakan sarana berkomunikasi kepada Allah baik dalam keadaan senang maupun susah.[6]





#### 2.4. Website

Website menjadi sebuah karakteristik untuk mendiskripsikan suatu ciri khas dari sebuah perusahaan atau organisasi. Membuat website dapat meningkatkan kepercayaan perusahaan di kalangan pelanggannya. Membangun situs web memiliki kemampuan untuk menampilkan produk secara digital kepada khalayak luas[7]. Teknologi yang berkembang dengan sangat cepat serta hampir seluruh lapisan masyarakat telah merasakan manfaat teknologi menjadikan Website sebagai metode yang cocok untuk mempromosikan dan memberikan informasi. Seperti pada Website ini sangat berperan menyampaikan informasi mengenai dampak krisis iklim dari kerusakan lingkungan. Sejak awal tahun 1990, world wide web atau situs web telah mengubah cara kehidupan pribadi dan profesional kita. Web menjadi suatu domain yang terus berkembang dan berfungsi sebagai perpustakaan informasi yang dapat diakses dari berbagai tempat melalui mesin pencari dan portal. Membuat website dapat meningkatkan kepercayaan perusahaan di kalangan pelanggannya. Membangun situs web memiliki kemampuan untuk menampilkan produk secara digital kepada khalayak luas. Selain itu, web telah menjadi platform utama bagi usaha dan perusahaan untuk menjalankan kegiatan bisnisnya[8]

#### 2.5. User Interface

Sebuah hasil yang memprioritaskan aspek visual. Antarmuka pengguna menyediakan sarana bagi input, memungkinkan pengguna untuk mengontrol sistem, dan output, memungkinkan sistem memberikan informasi kepada pengguna melalui umpan balik. User Interface juga dapat diartikan sebagai representasi visual dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Antarmuka Pengguna memprioritaskan elemen seperti warna dan bentuk, sekaligus menawarkan kepada pengguna alat yang diperlukan untuk mencapai tujuan mereka. Antarmuka Pengguna yang dirancang dengan baik dengan mudah menggabungkan persona visual dengan keterlibatan pengguna, memikat pengguna untuk memperpanjang interaksi mereka tanpa merasa kewalahan.[8][9]

#### 2.6. User Experience (UX)

User Experience (UX) adalah tentang bagaimana pengguna merasakan dan berinteraksi dengan keseluruhan produk digital. Tujuan dari desain User Experience (UX) adalah untuk membuat pengalaman yang menyenangkan, memuaskan, dan mudah bagi pengguna saat menggunakan produk[10]. Aplikasi-aplikasi seperti Instagram, WhatsApp, dan toko online merupakan contoh penerapan User Experience yang baik. Aplikasi-aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna saat menggunakan produk. Sebagai hasilnya, pengguna dapat menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut dalam waktu yang lama tanpa merasa bosan.[11]

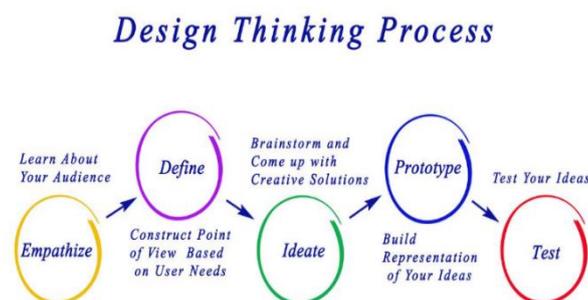
#### 2.7. Design Thinking

Design Thinking merupakan metode inovasi yang fokus objeknya adalah manusia dalam menggunakan alat desain guna mengintegrasikan kebutuhan orang-orang pada umumnya, kemungkinan teknis, serta salah satu prosedur demi keberhasilan sebuah proyek atau bisnis. Pemikiran desain mampu menawarkan solusi terhadap tantangan yang dihadapi. Metode ini melibatkan eksperimen yang sedang berjalan, seperti membuat sketsa, prototype, testing, dan mengevaluasi kerangka dan ide purwarupa.[12]. Proses Design Thinking terdiri lima tahapan yaitu:

- a. Empathize merupakan Fase awal Design Thinking melibatkan hubungan dengan pengguna atau audiens target kami pada tingkat yang lebih dalam.
- b. Define yaitu mendefinisikan masalah dengan jelas dan menyeluruh pada akar penyebab masalah yang ingin diselesaikan, dan tetapkan tujuan yang tepat untuk solusi yang akan dibuat..
- c. Ideate adalah fase inovatif dalam proses Design Thinking melibatkan brainstorming berbagai solusi potensial. Tim berkolaborasi untuk menghasilkan banyak ide dan alternatif inovatif
- d. Prototype adalah versi sederhana dari solusi yang akan diuji dengan pengguna.. Memiliki Prototipe memungkinkan tim untuk mengumpulkan umpan balik awal, menyempurnakan dan mengembangkan konsep mereka, semuanya sebelum menginvestasikan waktu dan sumber daya yang besar..



e. Test, pengujian prototype dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik dan mengetahui kekurangan dan kelebihan dari prototype.



Gambar 1. Diagram Desain Thinking

## 2.8. User Flow

User flow adalah serangkaian tugas atau langkah yang perlu pengguna lalui dari awal hingga akhir untuk dapat menjalankan suatu fungsi atau fitur. Dalam arti lain, User flow adalah langkah langkah user dalam menggunakan sebuah produk untuk menyelesaikan suatu masalah.[13], Serangkaian tindakan yang harus dilakukan oleh pengguna situs web atau aplikasi untuk menyelesaikan tugas disebut sebagai aliran pengguna atau aliran pengguna. Prosedur yang dilalui pengguna untuk melakukan pembelian di situs web e-niaga dapat berfungsi sebagai ilustrasi alur pengguna. Alur pengguna dapat memainkan fungsi serupa dalam desain aplikasi dengan yang terlihat di situs web. Namun, untuk membuat alur pengguna yang efektif, dalam aplikasi, strategi yang berfokus pada pengguna sering kali menjadi tujuan utama.[14]

## III. PEMBAHASA DAN HASIL

### 3.1. Gambaran Umum Aplikasi

Ar-Rayyan adalah sebuah aplikasi pengingat shalat yang inovatif dan membantu para penggunanya untuk tetap konsisten dan tepat waktu dalam menjalankan ibadah shalat lima waktu. Aplikasi ini didesain dengan tampilan yang menarik dan fitur yang *user-friendly* sehingga mudah digunakan oleh semua kalangan. Manfaat utama dari Ar-Rayyan adalah memberikan pengingat akurat untuk setiap waktu shalat, termasuk waktu subuh, zuhur, asar, maghrib, dan isya, dengan mengadaptasi zona waktu masing-masing pengguna. Selain itu, Ar-Rayyan juga dilengkapi dengan pengaturan untuk mengganti suara adzan sesuai dengan preferensi pengguna, sehingga memberikan suasana yang lebih personal dan menyenangkan dalam melaksanakan ibadah shalat. Aplikasi ini juga dapat diatur untuk memberikan notifikasi pengingat di antara waktu-waktu shalat penting lainnya, seperti waktu dzikir dan waktu membaca Al-Quran

### 3.2. Tahap Empathize

Tahap *empathize* merupakan proses pengambilan data dengan melakukan wawancara untuk menggali masalah terhadap pengguna: dalam proses pengumpulan data terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu menentukan jumlah narasumber, menentukan target wawancara, dan membuat daftar pertanyaan wawancara.

Kemudian untuk wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk mencari tahu dan memperkuat kebutuhan yang akan diimplementasikan

Table 1 Kriteria Wawancara



No	Kriteria Wawancara
1	Laki – Laki ataupun Perempuan
2	Berusia 15 – 35 tahun
3	Pekerjaa ataupun Mahasiswa
4	Sering atau pernah menggunakan aplikasi pengingat shalat
5	Beragama Islam

### 3.3. Tahap Define

Tahap selanjutnya adalah tahap *define*. Tahap *define* mengumpulkan data informasi yang sudah dikumpulkan selama tahap *empathize* yaitu kuesioner dan *pain points*. Tahap *define* membantu untuk mengumpulkan ide-ide hebat untuk membangun fitur, fungsi dan elemen yang tujuannya untuk pembuatan perancangan *user experience* Aplikasi Pengingat Shalat

Bedasarkan hasil dari tahap *empathize*, didapatkan 2 kriteria responden yang akan diimplementasikan dalam user person, yang berisikan informasi identitas, personality, sikap terhadap dan perasaan pengguna terhadap suatu produk



Gambar 2. User Persona 1

Pada Gambar 2 merupakan *User persona* dari Zaidan yang mengharapkan adanya fitur notifikasi shalat



Gambar 3. User Persona 2

Pada Gambar 3 merupakan User persona yang mengharapkan adanya Bahasa latin di dalam Al-Quran dan menambahkan fitur kiblat

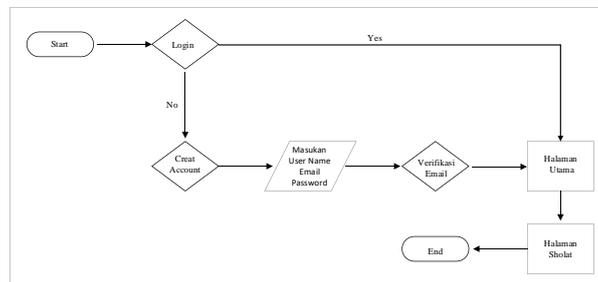
### 3.4. Tahap Ideate

Merupakan proses pengumpulan dan menuangkan berbagai ide solusi bagi masalah-masalah yang sudah ditemukan dan didefinisikan sebelumnya. Proses brainstorming dilakukan bersama tim UI/UX. Jumlah yang diberikan tidak terbatas jumlahnya namun masih sesuai dengan tujuan utama dari sebuah permasalahan. Semua solusi diberikan dapat dikembangkan dalam design pertama ataupun berikutnya. Ide yang sudah dikumpulkan akan dilakukan penyaringan kembali menyesuaikan dengan aspek kepentingan pengguna, sehingga designer UI/UX dapat memilih hal pertama apa yang akan dikembangkan terlebih dahulu untuk sistem

### 3.5. User Flow

User Flow berupa langkah-langkah atau alur yang harus dilakukan user untuk menggunakan suatu aplikasi atau website dengan menyelesaikan suatu tugas. User flow sebagai alur pemahaman dalam sebuah aplikasi. User flow harus dibuat sedemikian mudah agar user atau pengguna dengan nyaman menggunakan suatu aplikasi tanpa harus membuka buku petunjuk untuk menggunakan aplikasi atau website tersebut. Tahap user flow dibuat menggunakan aplikasi Figma. User Flow meliputi :

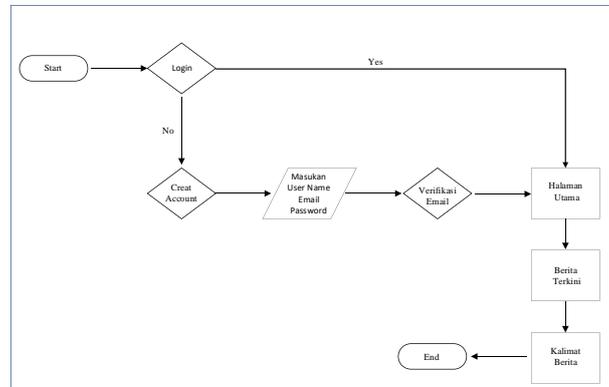
#### 3.5.1. User Flow Halaman Utama



Gambar 4. User Flow Halaman Utama

User Flow ini menggambarkan langkah-langkah pengguna saat memasuki halaman utama pada aplikasi pengingat shalat Ar-Rayyan.

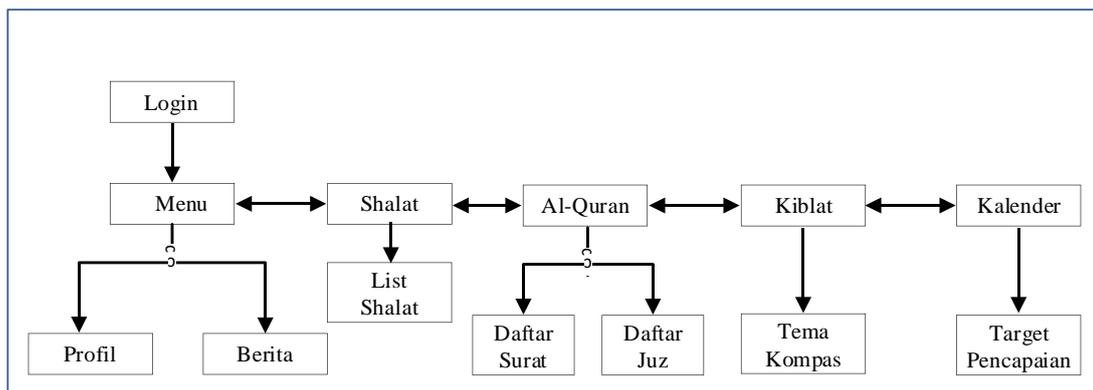
#### 3.5.2. User Flow Berita terkini



Gambar 5. User Flow Berita terkini

User Flow ini menggambarkan langkah-langkah pengguna saat memasuki halaman berita terkini pada aplikasi pengingat shalat Ar-Rayyan.

### 3.5.3. Struktur Navigasi



Gambar 6. Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah susunan menu atau hierarki dari suatu situs yang menggambarkan isi dari setiap halaman dan link atau navigasi tiap halaman pada suatu situs website atau aplikasi

### 3.6. Prototype

Prototyping merupakan tahap keempat dalam Design Thinking, dimana tahap ini adalah proses perancangan tampilan website. Rancangan website ini di buat berdasarkan dengan data kebutuhan pengguna yang telah di dapat dari tahap Empathize, Define dan Ideate.

### 3.7. Wireframe

Wireframe adalah kerangka lanjutan dengan versi detail dari kerangka sederhana sebelumnya. Dalam wireframe ini ditambahkan beberapa elemen seperti warna, icon, gambar, dll.

#### 3.7.1 Halaman Awal / Logo

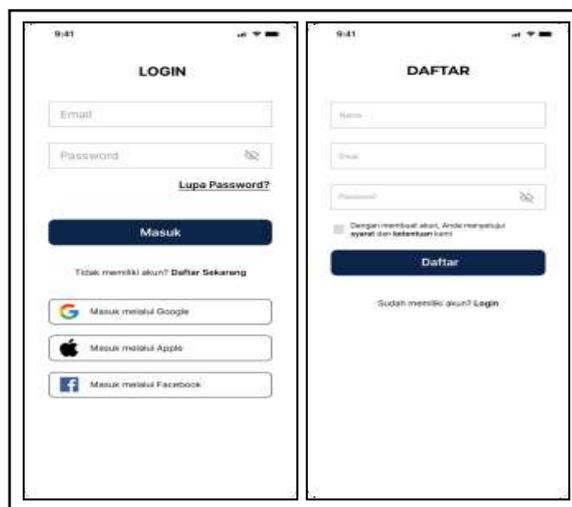




Gambar 7. Halaman Awal / logo

Halaman awal / logo merupakan halaman yang muncul pertama kali saat membuka aplikasi.

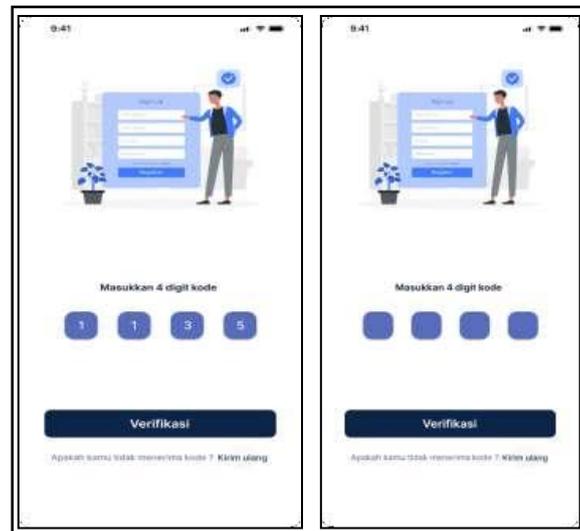
### 3.7.2. Halaman Login dan daftar



Gambar 8. Halaman Login dan daftar

Halaman login digunakan untuk user yang sudah membuat akun dan halaman daftar digunakan untuk user yang belum mempunyai akun.

### 3.7.3. Halaman Verifikasi



Gambar 9. Halaman Verifikasi

Halaman verifikasi digunakan *user* setelah membuat akun pada halamandaftar.

#### 3.7.4. Halaman Profil



Gambar 10. Halaman Profil

Halaman profil digunakan *user* untuk mengisi data diri.

#### 3.7.5. Halaman Beranda





Gambar 11. Halaman Beranda

Halaman beranda akan muncul setelah *user* klik button “masuk” pada halaman login dan akan muncul juga Ketika klik button “verifikasi” pada halaman verifikasi

### 3.7.6. Halaman Waktu Shalat



Gambar 12. Halaman Waktu Shalat

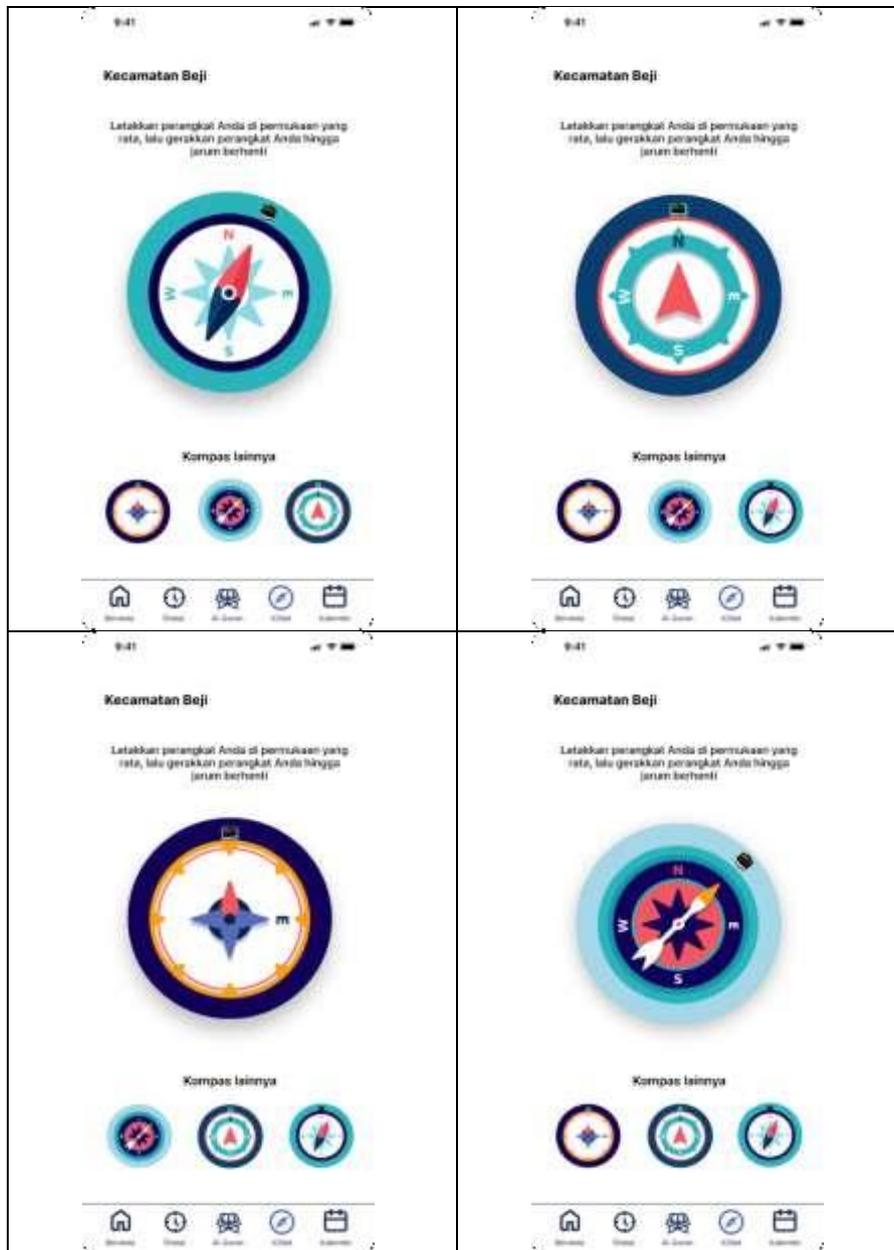
Tampilan ini berisi waktu waktu imsak dan shalat, selain itu terdapat fitur lokasidan waktu terkini. Pada fitur waktu shalat terdapat ikon “speaker” yang berfungsi untuk menghidup matikan alarm shalat

### 3.7.7. Halaman Kiblat



DOI: 10.52362/jisicom.v8i2.1669

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Gambar 13. Halaman Kiblat

Halaman kiblat adalah halaman yang digunakan untuk menunjukkan arah kiblat dengan menggunakan media kompas. Untuk menentukan arah kiblat *user* hanya perlu mengikuti posisi arah kompas yang menunjukkan posisi sejajar dengan indicator Ka'bah

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan dari uraian diatas perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) aplikasi pengingat shalat Ar-Rayyan dengan menerapkan metode Design Thinking menghasilkan solusi yang





berfokus pada kebutuhan dan harapan pengguna. Proses ini menggabungkan pemahaman mendalam tentang pengguna dengan kreativitas dalam menghasilkan solusi yang inovatif. Hasilnya adalah aplikasi yang mudah digunakan, dan mengakomodasi kebutuhan pengguna dari berbagai latar belakang. Melalui tahap Design Thinking, yaitu empathize, Define, ideate, Prototype, test. Saya berhasil menciptakan antarmuka yang sederhana namun kuat, serta pengalaman yang mendalam dalam menjalankan ibadah shalat. Design ini dirancang agar tampilan nyaman dan user-friendly, rancangan dibuat dengan website Figma. Prototype yang dihasilkan merupakan langkah awal dalam pengembangan lebih lanjut aplikasi ini, sehingga dapat terus ditingkatkan dan disempurnakan untuk memberikan pengalaman terbaik kepada pengguna.

#### REFERENSI

- [1] Sunardi, A. Fadlil, dan M. N. Darajat, "Perancangan Aplikasi Arah Kiblat dan Jadwal Waktu Shalat Berbasis Android 'AQ-Shalat,'" *AL-MARSHAD J. Astron. Islam DAN ILMU-ILMU BERKAITAN*, vol. 7, no. 2, hal. 202–214, 2021.
- [2] Imroatul Munfaridah, "Problematika dan Solusinya Tentang Penentuan Waktu Shalat dan Puasa di Daerah Abnormal (Kutub)," *e-Journal Al-Syakhshiyah J. Law Fam. Stud.*, vol. 3, no. 1, hal. 37–50, 2021.
- [3] Muhajir, "AWAL WAKTUSHALATTELAAH FIQH DAN SAINS," *Madinah J. Stud. Islam*, vol. 7, no. 2, hal. 202–213, 2020.
- [4] A. S. A. Andhik Ampuh Yunanto, Febi Fidhiyanti Putri, Desy Intan Permatasari, Nailussa'ada, Fadilah Fahrul Hardiansyah, Umi Sa'adah, "PENERAPAN METODE KISS PRINCIPLE PADA APLIKASI PENGINGAT SHALAT BERBASIS WEB DAN SELULER," *Semin. Nas. Terap. Ris. Inov.*, vol. 9, no. 1, hal. 790–798, 2023.
- [5] dan Z. A. Siti Khairun Nisa, "Pola Asuh Orang Tua dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, hal. 517–527, 2023.
- [6] R. R. Ubed Muhtaroom, "IMPLEMENTASI METODE DEMONSTRASI DALAM PEMBELAJARAN FIQH MATERI SHOLAT FARDHU KELAS XI DI SMAM 6 GRESIK," *Res. Dev. J. Educ.*, vol. 9, no. 1, hal. 313–320, 2023.
- [7] A. S. Arianda Budiman Muhammad Nur Rahman, Ignasius Riandro Raul, Rifqi Taufiqurrohman, "Efektivitas Selenium dalam Pengujian Fungsionalitas Aplikasi Kasir Berbasis Web dengan Metode Blackbox," *JRIIN J. Ris. Inform. dan Inov.*, vol. 01, no. 01, hal. 252–261, 2023.
- [8] M. Saefudin, Sudjiran, dan M. A. Mawarti, "IMPROVING USER EXPERIENCE THROUGH GREENPEACE WEBSITE UI/UX REDESIGN WITH THINKING DESIGN METHOD," *JISICOM (Journal Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 7, no. 2, hal. 419–435, 2023.
- [9] W. R. S. Adzhal Arwani Mahfudh, "Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada TPQ," *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 4, no. 2, hal. 255–262, 2022.
- [10] R. F. Danang Haryuda Putra, Marsani Asfi, "PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY," *JITTER (Jurnal Ilm. Teknol. Inf. Ter.*, vol. 8, no. 1, hal. 111–117, 2021.
- [11] A. Nurhasanah dan A. Voutama, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: FAKULTAS ILMU KOMPUTER)," *JITET (Jurnal Inform. dan Tek. Elektro Ter.*, vol. 12, no. 3S1, hal. 3697–3705, 2024.
- [12] H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, dan dan D. H. Bangkalang, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI KTM MULTIFUNGSI MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, hal. 111–125, 2022.
- [13] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, dan A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, hal. 208–219, 2020.
- [14] A. Mirza, M. D. Lusita, dan D. Diana, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi E-Commerce Tech.An Gadget Berbasis Mobile Menggunakan Metode Desig Thinking," *JISICOM (Journal Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 7, no. 1, hal. 58–73, 2023.

