

## PENERAPAN RE-DESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE TPA HIMAWARI KREO DALAM MENINGKATKAN PELAYANAN PADA MASYARAKAT

Vivi Monita<sup>1\*</sup>, Rizka Rachmawati<sup>2</sup>, Putri Rahmawati<sup>3</sup>, Seshariana Rahma Melati<sup>4</sup>, Reza Ramadani Firman<sup>5</sup>, Rahmadi<sup>6</sup>

<sup>1\*,2,3,4,5,6</sup> Universitas Telkom, Jakarta, Indonesia

e-mail: [monitavivii@telkomuniversity.ac.id](mailto:monitavivii@telkomuniversity.ac.id)

Received : Desember, 2024

Accepted : Januari, 2025

Published : Januari, 2025

### Abstrak

Website yang *user-friendly* menjadi kebutuhan penting bagi organisasi layanan, termasuk TPA Himawari Kreo, yang memerlukan platform digital untuk menyampaikan informasi secara efektif dan mendukung interaksi dengan orang tua. Namun, desain antarmuka dan pengalaman pengguna *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) pada website TPA Himawari Kreo saat ini kurang optimal, yang menghambat akses informasi oleh pengguna. Untuk mengatasi hal ini, program pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode *Human-Centered Design* (HCD) guna merancang ulang UI/UX website TPA Himawari Kreo dengan fokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna. Metode HCD melalui tahapan *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Tahap *inspiration* dilakukan melalui survei dan wawancara untuk memahami kebutuhan pengguna dan mengetahui hambatan yang sering dihadapi. Ide-ide desain dikembangkan dalam tahap *ideation*, dan tahap *implementation* memastikan desain akhir memenuhi harapan pengguna yang dilakukan dengan memperoleh validasi dari target pengguna. Hasil pengabdian masyarakat ini menunjukkan peningkatan dalam kemudahan akses informasi, keterlibatan dan kenyamanan pengguna, serta meningkatkan citra profesional TPA Himawari Kreo di mata calon pengguna.

Kata Kunci : User interface, User experience, Human-centered design

### Abstract

A *user-friendly* website is essential for organizational services, including TPA Himawari Kreo, which requires a digital platform to convey information effectively and support interaction with parents. However, the current design of the *User Interface* (UI) and *User Experience* (UX) on the TPA Himawari Kreo website could be more optimal, which hinders user access to information. To overcome this, this community service program uses the *Human-Centered Design* (HCD) method to redesign the UI/UX of the TPA Himawari Kreo website with a focus on user needs and preferences. The HCD method goes through *inspiration*, *ideation*, and *implementation* stages. The *inspiration* stage is carried out through surveys and interviews to understand user needs and identify challenges often faced. Design ideas are developed in the *ideation* stage, and the *implementation* stage ensures that the final design meets user expectations by obtaining validation from target users. The results of this community service show an increase in ease of access to information, user involvement, and comfort, as well as an improvement in the professional image of TPA Himawari Kreo in the eyes of potential users.

Keywords : User interface, User experience, Human-centered design

### Pendahuluan

Di era digital yang terus berkembang, website menjadi alat yang vital bagi institusi dalam menyampaikan informasi, memfasilitasi interaksi, dan meningkatkan visibilitas layanan mereka kepada masyarakat. Hal ini tidak terkecuali bagi lembaga-lembaga yang bergerak di bidang pelayanan anak, seperti *daycare*. TPA Himawari

Kreo merupakan salah satu lembaga yang menyediakan layanan penitipan anak dan edukasi bagi masyarakat urban yang membutuhkan solusi praktis untuk mengawasi anak-anak mereka selama mereka bekerja. Mengingat peran penting yang diemban oleh TPA Himawari Kreo, perancangan website yang informatif, menarik, dan mudah diakses menjadi kebutuhan utama agar orang tua

atau calon pengguna dapat memahami layanan yang tersedia secara menyeluruh.

Namun, tantangan utama yang dihadapi oleh TPA Himawari Kreo adalah desain website yang masih kurang optimal dari segi antarmuka pengguna *User Interface* (UI) dan pengalaman pengguna *User Experience* (UX). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa desain UI/UX yang buruk dapat menghambat pengguna dalam mengakses informasi yang disediakan (Kristin Angelina, 2022; Kurnia Ningrum, N., *et al.*, 2022). Hal ini sejalan dengan kebutuhan utama TPA Himawari Kreo untuk menyediakan akses yang ramah pengguna, terutama bagi para orang tua yang ingin mendapatkan informasi dengan mudah dan cepat mengenai aktivitas, keamanan, serta fasilitas yang disediakan oleh *daycare*. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas website, metode *Human-Centered Design* (HCD) dipilih sebagai pendekatan utama dalam perancangan UI/UX website TPA Himawari Kreo.

Metode HCD menekankan pada keterlibatan pengguna dalam seluruh proses desain, yang bertujuan untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan, preferensi, dan ekspektasi pengguna. HCD melibatkan empat tahap utama, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*, yang semuanya berfokus pada menciptakan desain yang relevan dan intuitif (Zulfikri, 2022). Dalam konteks TPA Himawari Kreo, pendekatan HCD tidak hanya memastikan website yang mudah digunakan tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih positif bagi para orang tua (Maulana, T. I., 2022). Pendekatan ini selaras dengan tujuan pengabdian masyarakat, yaitu menciptakan solusi yang berkelanjutan, relevan, dan memiliki dampak positif terhadap kebutuhan masyarakat setempat.

Layanan *daycare* berfokus pada penyediaan lingkungan yang aman dan menyenangkan bagi anak-anak, serta memberikan kenyamanan bagi orang tua. Website sebagai media informasi harus mampu mencerminkan nilai-nilai ini melalui desain yang intuitif dan fungsional. Sayangnya, berdasarkan hasil survei dan masukan dari pengguna, ditemukan bahwa website TPA Himawari Kreo masih memiliki beberapa kelemahan dari segi UI/UX, yang meliputi navigasi yang kurang jelas, informasi yang sulit diakses, serta tampilan yang tidak mencerminkan citra profesional dari lembaga tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan oleh (Widodo, 2023), desain UI/UX yang kurang efektif dapat berdampak negatif terhadap citra lembaga dan mengurangi minat pengguna dalam menggunakan website.

Dalam beberapa kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan, seperti oleh (Shirvanadi, 2021), pentingnya perancangan UI/UX yang berbasis pada pengguna telah diidentifikasi

sebagai faktor kunci dalam meningkatkan engagement dan kepuasan pengguna (Supriyadi, S., *et al.*, 2023). Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa ketika pengguna diikutsertakan dalam proses desain, hasil akhirnya lebih memuaskan dan relevan. Dengan demikian, untuk menjawab kebutuhan pengguna dan meningkatkan kualitas layanan, pendekatan HCD dapat memberikan solusi yang tepat guna.

HCD bukan sekadar metodologi desain, melainkan sebuah pendekatan yang memungkinkan pengembang untuk memahami permasalahan dari sudut pandang pengguna, menguji berbagai alternatif solusi, dan secara iteratif menyempurnakan hasil desain berdasarkan umpan balik pengguna. Pendekatan ini terbukti efektif di berbagai bidang, termasuk pada layanan pendidikan dan publik yang serupa dengan TPA Himawari Kreo. Menurut kegiatan yang telah dilakukan oleh (Zulfikri, 2022), metode HCD mampu meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna dengan memberikan mereka akses yang lebih baik pada layanan yang ditawarkan secara online.

## MASALAH, TARGET DAN LUARAN

TPA Himawari Kreo, sebagai penyedia layanan penitipan anak, memerlukan platform digital yang *user-friendly* agar informasi dan layanan yang disediakan dapat diakses dengan mudah oleh orang tua. Namun, website TPA Himawari Kreo saat ini masih menghadapi beberapa kendala dalam hal antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX). Desain yang tidak intuitif dan navigasi yang rumit berpotensi menghambat penyampaian informasi, mengurangi kenyamanan pengguna, dan menurunkan minat calon pengguna untuk memanfaatkan layanan *daycare* yang tersedia. Kendala tersebut dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan dan kepuasan pengguna terhadap website tersebut, yang pada gilirannya berdampak pada citra TPA Himawari Kreo di mata publik. Oleh karena itu, diperlukan upaya perancangan ulang UI/UX agar website dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dengan baik.

Target utama dari pengabdian ini adalah untuk mengembangkan desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada website TPA Himawari Kreo menggunakan metode HCD. Metode HCD memungkinkan proses desain yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna, sehingga hasil akhir dapat meningkatkan kemudahan akses informasi, keterlibatan, dan kenyamanan pengguna. Selain itu, desain baru ini bertujuan untuk memperkuat citra profesional TPA Himawari Kreo sebagai layanan penitipan anak yang aman dan terpercaya bagi orang tua.

Luaran dari program pengabdian ini meliputi: (1) Website TPA Himawari Kreo dengan desain UI/UX yang baru dan lebih ramah pengguna, dirancang melalui metode HCD yang melibatkan

pengguna dalam proses desain. (2) Artikel ilmiah yang mendokumentasikan proses dan hasil pengabdian ini, yang diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi sejenis yang ingin meningkatkan kualitas website menggunakan metode HCD.

## Metode

Pengabdian ini menggunakan pendekatan HCD yang memfokuskan pada pemahaman kebutuhan dan preferensi pengguna untuk menciptakan antarmuka dan pengalaman pengguna yang efektif. Proses HCD dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*, yang dilakukan secara berurutan dan iteratif untuk memastikan bahwa solusi desain memenuhi harapan pengguna. Berikut adalah penjelasan dari setiap tahap:

### 1. *Inspiration*

Tahap ini dilakukan untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna, dalam hal ini para orang tua yang menjadi target utama pengguna website TPA Himawari Kreo. Teknik pengumpulan data seperti wawancara, survei, dan observasi yang digunakan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi pengguna serta harapan mereka terhadap fitur-fitur yang diinginkan di website.

### 2. *Ideation*

Berdasarkan temuan dari tahap *inspiration*, tim pengabdian mengadakan sesi *brainstorming* untuk menghasilkan berbagai ide desain. Ide-ide ini diseleksi dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna melalui diskusi bersama pengguna untuk memastikan desain yang sesuai dan relevan dengan yang diharapkan.

### 3. *Implementation*

Tahap ini juga mencakup uji kelayakan dan *usability testing* untuk memastikan bahwa seluruh elemen UI/UX berfungsi dengan optimal dan mudah digunakan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan cara pendampingan di TPA Himawari Daycare. Pendampingan ini menggunakan metode asistensi dengan fokus pada peningkatan kemampuan dalam mendesain (UI/UX), dan memilih konten informasi yang baik untuk meningkatkan edukasi untuk para pembaca website dan calon orang tua untuk menitipkan anaknya di TPA Himawari Kreo.

## Hasil dan Pembahasan

Pengabdian masyarakat ini bertujuan merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada website TPA Himawari Kreo, yang dilakukan dengan menerapkan metode HCD. Hasil perancangan ini disusun melalui tiga tahapan, seperti: *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*,

yang berpusat pada kebutuhan pengguna dan melibatkan pengguna dalam setiap tahapan untuk memastikan desain yang relevan, fungsional, dan intuitif.

### 1. Hasil tahap *inspiration*

Pada tahap ini, wawancara dan survei dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, preferensi, dan masalah yang dihadapi pengguna utama, yaitu orang tua yang mengakses website untuk informasi mengenai layanan *daycare*. Pertanyaan dalam wawancara yang dilakukan seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1:** Pertanyaan wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Apakah informasi yang tersedia di website mudah diakses?
2.	Bagaimana kesan Anda terhadap antarmuka website saat ini?
3.	Informasi atau fitur apa yang Anda harapkan ada di website TPA Himawari Kreo?
4.	Apakah Anda merasa nyaman menggunakan website untuk mendapatkan informasi tentang layanan <i>daycare</i> ?

Berdasarkan dari hasil wawancara dan survei yang kami lakukan menunjukkan bahwa sebagian besar responden menginginkan kemudahan dalam mendapatkan informasi seperti jadwal, layanan, dan formulir pendaftaran. Selain itu, responden juga menyarankan adanya fitur yang mempermudah interaksi, seperti *chat* langsung atau formulir kontak untuk bertanya.

### 2. Hasil tahap *ideation*

Tahap *ideation* dilakukan setelah temuan pada tahap *inspiration* diperoleh, dengan tujuan mencegah terjadinya kesalahan dalam proses pembuatan desain. Tahap ini juga bertujuan untuk mencari dan menetapkan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi. Beberapa ide desain yang dihasilkan meliputi:

- Tata letak sederhana yang jelas untuk mengakses layanan utama seperti informasi pendaftaran, fasilitas *daycare*, dan jadwal kegiatan.
- Warna dan ikon yang ramah anak untuk menciptakan kesan yang positif.
- Penambahan fitur *live chat* untuk interaksi langsung antara orang tua dan pengelola *daycare*.

Proses ini melibatkan diskusi dan *brainstorming* dengan tim desain dan mendapatkan masukan dari pengguna melalui sesi *feedback*. Proses ini mengarah pada penentuan elemen visual yang tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga fungsional dalam mendukung kebutuhan pengguna. Proses *ideation* yang iteratif ini seperti yang telah dilakukan

oleh (S. A. Putri, *et al.*, 2022), yang menekankan pentingnya iterasi ide untuk mencapai solusi desain yang diusulkan lebih inovatif dan relevan. Kegiatan ini memanfaatkan teknik *wireframe*, yaitu struktur dasar atau sketsa awal tampilan desain yang digunakan untuk menentukan tata letak awal elemen website, seperti menu, logo, gambar, dan teks. Pada kegiatan ini, *wireframe* dirancang menggunakan perangkat lunak Figma.

Setelah tahap *wireframe* selesai, langkah berikutnya adalah merancang tampilan *high fidelity design*. *High fidelity design* merupakan hasil akhir dari desain produk yang dibuat secara mendetail, meliputi elemen seperti pewarnaan, ikon, gambar, font, bentuk, dan elemen lainnya (N. Aulia *et al.*, 2020). Pada tahap ini, proses pembuatan *high fidelity design* dilakukan menggunakan perangkat lunak Figma (Dafitri, H., *et al.*, 2023; Suriyanto, D. F., *et al.*, 2023). Berikut adalah contoh *high fidelity design* untuk TPA Himawari Kreo.



Gambar 1: Halaman landing



Gambar 2: Halaman kekhasan

Gambar 1 menunjukkan tampilan halaman *landing page* yang mencakup beberapa fitur utama, seperti Beranda, Kekhasan, Fasilitas & Galeri, Artikel & Testimoni, serta Hubungi Kami. Halaman ini dirancang agar pengguna dapat dengan mudah mengakses berbagai fitur untuk memperoleh informasi terkait layanan *daycare*.

Pada tab kekhasan terdapat tiga pilihan, seperti keunggulan, program islami, dan jadwal harian. Gambar 2 merupakan halaman kekhasan pada program Islami. Pada tab ini berisikan tentang kekhasan yang di miliki oleh TPA Himawari Kreo dengan mengaplikasikan metode dan kurikulum Jepang untuk pertumbuhan dan perkembangan anak-anak Indonesia yang didalamnya terdapat nilai-nilai Islam.

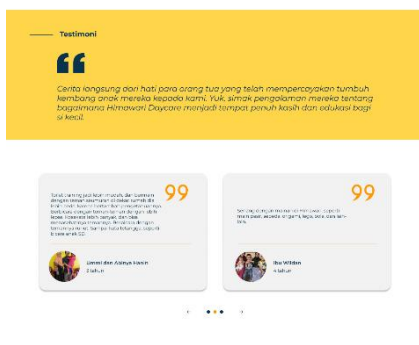
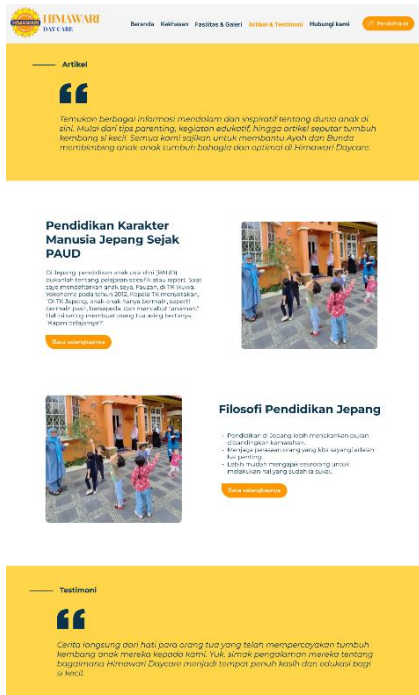
Gambar 3 merupakan tampilan halaman fasilitas yang terdapat di tab Fasilitas & Galeri. Pada tab Fasilitas & Galeri terdapat tiga pilihan, diantaranya adalah biaya penitipan anak, fasilitas gedung baru, dan menu makan. Pada halaman fasilitas ini menjelaskan fasilitas yang tersedia di gedung baru TPA Himawari Kreo, biaya penitipan anak yang menjelaskan besaran biaya yang dikeluarkan dengan beberapa katagori. Selain itu, Himawari menyediakan buku biaya penitipan anak yang dapat di unduh dan dapat dibaca dengan lengkap oleh para pengguna. Selanjutnya ada menu makan. Menu makan di TPA Himawari Kreo dibedakan berdasarkan kebutuhan gizi anak. Setiap hari menu makan anak berbeda, dari *snack* pagi, makan siang, hingga *snack* sore. Untuk memudahkan orang tua, kami juga menyediakan buku menu makanan yang dapat di unduh pada website.



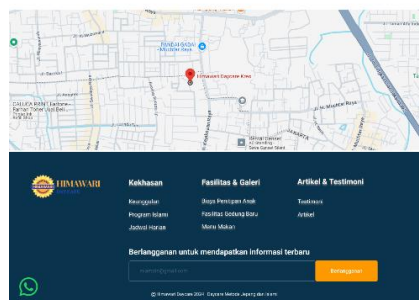
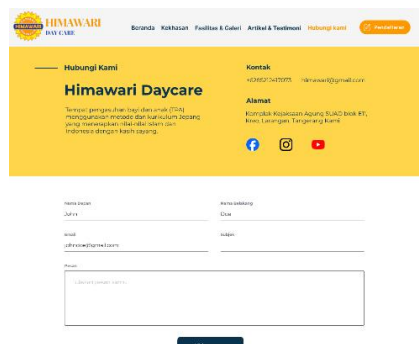
Gambar 3: Halaman fasilitas & galeri

Gambar 4 merupakan gambar halaman artikel & testimoni. Halaman ini berisikan artikel seputar ilmu pengetahuan pertumbuhan dan perkembangan anak sekarang, pendidikan karakter anak sejak dini dengan metode Jepang, dan lain-lain. Selain itu juga, testimoni berisikan tanggapan dari orang tua anak terkait layanan dan pelayanan di TPA Himawari Kreo terhadap perkembangan anak.

Gambar 5 merupakan halaman hubungi kami yang berisikan informasi terkait TPA Himawari Kreo yang terdiri dari kontak yang langsung terhubung dengan WhatsApp, email, alamat lengkap (lokasi), serta media sosial yang dapat menambahkan informasi terkait TPA Himawari Kreo.



Gambar 4: Halaman artikel dan testimoni



Gambar 5: Halaman hubungi kami

### 3. Hasil tahap *implementation*

Tahap implementasi diwujudkan dalam bentuk prototipe website. Prototipe ini dirancang untuk mempermudah pengguna mensimulasikan desain yang telah dibuat, sehingga dapat diperoleh umpan balik selama pengujian produk. Kegiatan ini menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk menguji sistem. Sebanyak 10 pertanyaan diberikan kepada responden guna mengukur tingkat kepuasan pengguna website TPA Himawari Kreo, sesuai standar *Standard Usability Questionnaires (SUQ)*. Daftar pertanyaan yang diajukan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2: Pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan
1.	Seberapa sering Anda merasa mudah memahami cara kerja website TPA Himawari Kreo?
2.	Apakah Anda merasa website ini efektif dalam membantu Anda mendapatkan informasi yang diperlukan?
3.	Seberapa sederhana navigasi website TPA Himawari Kreo menurut Anda?
4.	Apakah Anda merasa nyaman menggunakan website ini untuk mengakses layanan <i>daycare</i> ?
5.	Seberapa sering Anda menemui masalah saat menggunakan website ini?
6.	Seberapa intuitif desain antarmuka website TPA Himawari Kreo?
7.	Seberapa puas Anda dengan kecepatan website dalam memuat informasi?
8.	Apakah Anda merasa desain visual website ini menarik dan sesuai dengan layanan <i>daycare</i> ?
9.	Seberapa percaya diri Anda dalam menggunakan website ini untuk kebutuhan pendaftaran atau mencari informasi?
10.	Apakah Anda akan merekomendasikan website TPA Himawari Kreo kepada orang lain?



Gambar 6: Sesi diskusi dan penyerahan desain website ke TPA Himawari Kreo

**Tabel 3:** Hasil perhitungan penilaian SUS

Responden	Jumlah Nilai	Hasil Penilaian (Jumlah nilai x 2,5)
1	35	87,5
2	39	97,5
3	39	97,5
4	37	92,5
5	38	95
<b>Skor rata-rata (hasil akhir)</b>		<b>94</b>

Gambar 6 menunjukkan sesi diskusi mengenai desain website bersama pemilik TPA Himawari Kreo dan calon pengguna. Diskusi ini bertujuan untuk memperoleh masukan dari pemilik TPA guna memastikan bahwa website yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan calon pengguna (orang tua) dengan memberikan masukan kepada tim pengabdian dengan memberi tau hal apa saja yang sering dibutuhkan oleh calon pengguna dan pengguna sebelumnya terkait informasi dan hal lainnya yang dibutuhkan. Selanjutnya, pengukuran hasil pengujian dilakukan menggunakan metode SUS, yang nilainya dapat dilihat pada Tabel 3.

Berdasarkan aturan perhitungan nilai SUS, penilaian responden terhadap desain website TPA Himawari Kreo memperoleh rata-rata skor 94. Hasil ini menunjukkan bahwa pengguna menyukai desain website yang dibuat, karena telah memenuhi kebutuhan calon pengguna dan cenderung merekomendasikannya kepada pengguna lain.

### Simpulan dan Saran

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa dengan dibentuknya perancangan UI/UX pada website TPA Himawari Kreo dapat mempermudah dan mempercepat pengembangan atau pembuatan website sesuai dengan dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, perancangan UI/UX dalam pengembangan website juga dapat memudahkan developer pada proses pembangunan produk sebelum dilakukan coding dan launching ke pengguna. Hasil pengujian kepada pengguna menggunakan metode SUS dan menghasilkan kesimpulan bahwa tampilan website mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi dan pengguna tidak mengalami kesulitan ketika menggunakannya.

### Daftar Rujukan

Dafitri, H., et al., (2023). Pelatihan pembuatan desain UI/UX website UMKM profile Labscarpe dengan aplikasi Figma: Pelatihan desain UI/UX website UMKM. *Jurnal Pengabdian*, 3(2), 1972–1980.

Kurnia Ningrum, N., Mulyono, W., Utomo, I., & Zahrotul, U. (2022). Rancang bangun design

UI/UX pada aplikasi PANTAU menggunakan pendekatan design thinking. *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, 15(2), 422–433.

Kristin Angelina, E. S. V. N. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, Volume 9, 70–78. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.915>.

Maulana, T. I. (2022). Pelatihan pembuatan website Carrd.co sebagai media personal branding untuk pemuda di Desa Serang. *Jurnal An-Nizam: Jurnal Bakti Bagi Bangsa*, 1, 127–133.

N. Aulia, S. Andryana, and A. Gunaryati. (2020). User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method,” *Sisfotenika*, vol. 11, no. 1, p. 26, 2020, doi: 10.30700/jst.v11i1.1066.

S. A. Putri, D. I. Sari, K. Marzuki, and A. Taryana. (2022). Penerapan Design Thinking Eco-Boba dalam Pemanfaatan Limbah Cacahan Plastik dan Kemasan Paket E-commerce. *Journal of Technopreneurship on Economics and Business Review*, vol. 3, no. 2, pp. 71–81, Jun. 2022, doi: 10.37195/jtebr.v3i2.80.

Shirvanadi E. C. (2021). Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). Universitas Islam Indonesia. doi: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34156>.

Suriyanto, D. F., et al. (2023). PKM pelatihan Figma untuk desain prototipe sistem informasi. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 57–63.

Supriyadi, S., Dona Yuliawati, Anggi Andriyadi, & Bobby Bachry. (2023). PELATIHAN PENGEMBANGAN UI/UX DESAIN PADA PRODUK DIGITAL DI SMA/SMK BANDAR LAMPUNG. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(8), 5969–5974. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i8.4550>.

Widodo A. dan Sundari J. (2023). Perancangan UI/UX pada Website Pengelolaan Manajemen Toko Muthia dengan Metode Design Thinking dan SUS. *Jurnal Masyarakat Informatika*, Vol. 14, No. 2. doi: <https://doi.org/10.14710/jmasif.14.2.57116>.

Zulfikri H. dan Sodik. A. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Pada Aplikasi Batama Berbasis Mobile dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *SNESTIK. Prosiding ISSN 2775-5126*. doi: <https://doi.org/10.31284/p.snestik.2024.5905>.