

Perancangan UI/UX Aplikasi Web Sebagai Upaya Peningkatan Layanan Informasi Pada CV Rega Berkah Mandiri

Muhamad Hendry Irawan Ramadhan¹, Hermanto²

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Nusa Putra, Indonesia

Received : 6 Februari 2026, Revised : 15 Februari 2026, Published : 25 Februari 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Muhamad Hendry Irawan Ramadhan

E-mail: muhamad.hendry_ti22@nusaputra.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk membantu CV. Rega Berkah Mandiri dalam meningkatkan kualitas penyampaian layanan informasi melalui perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada aplikasi berbasis web. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah penyajian informasi perusahaan yang belum tersusun secara sistematis, sehingga menyulitkan pengguna dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan secara cepat dan jelas. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah Design Thinking, yang diterapkan melalui tahapan memahami kebutuhan pengguna, merumuskan permasalahan, menghasilkan ide solusi, mengembangkan prototipe desain, serta melakukan pengujian desain. Implementasi metode tersebut dilakukan melalui analisis kebutuhan pengguna, penyusunan alur pengguna, pembuatan wireframe, dan pengembangan mockup UI/UX menggunakan Figma. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa rancangan UI/UX yang terstruktur mampu meningkatkan kemudahan navigasi, keteraturan tampilan, dan kenyamanan pengguna dalam mengakses informasi perusahaan. Dengan demikian, penerapan pendekatan Design Thinking dalam perancangan UI/UX dapat mendukung proses digitalisasi layanan informasi pada perusahaan di bidang konstruksi.

Kata kunci – *design thinking, UI/UX, aplikasi web, layanan informasi, pengabdian kepada masyarakat, digitalisasi*

Abstract

This community service activity was conducted to support CV. Rega Berkah Mandiri in improving the delivery of information services through the design of user interface and user experience (UI/UX) for a web-based application. The main issue identified was the lack of structured information presentation, which reduced the effectiveness of information access for users. The activity adopted the Design Thinking approach, implemented through stages of understanding user needs, defining problems, generating design ideas, developing design prototypes, and conducting usability testing. These stages were carried out through user needs analysis, user flow development, wireframe creation, and UI/UX mockup design using Figma. The results indicate that a well-organized UI/UX design enhances navigation clarity, visual consistency, and overall user comfort. Therefore, the application of Design Thinking in UI/UX design contributes positively to the digitalization of information services in construction service companies.

Keywords – *design thinking, UI/UX, web-based application, information services, community service, digitalization*

How To Cite : Ramadhan, M. H. I., & Hermanto, H. (2026). Perancangan UI/UX Aplikasi Web Sebagai Upaya Peningkatan Layanan Informasi Pada CV Rega Berkah Mandiri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(3), 4183 - 4189. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i3.1154>

Copyright ©2026 Muhamad Hendry Irawan Ramadhan, Hermanto

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



PENDAHULUAN

Menurut (Olivia et al., 2025) dan (Aprilianto et al., 2024) perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempercepat timbulnya transformasi digital di berbagai sektor, termasuk layanan konstruksi. Penerapan teknologi digital, terutama aplikasi berbasis web, telah menjadi strategi penting bagi perusahaan yang ingin meningkatkan efektivitas layanan informasi, meningkatkan transparansi aktivitas, serta memperluas jangkauan komunikasi dengan masyarakat (Anansyah Wira Diharja et al., 2024; Humaira Mufidah & Wachid Abdul Majid, 2023; Zazhemi & Marcos, 2025). Situs web perusahaan tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi layanan, menampilkan portofolio proyek, dan memperkenalkan identitas profesional perusahaan kepada calon klien dan mitra (Hudzaifah & Maulana, 2025; Imin et al., 2024).

Dalam hal ini, kualitas antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) memiliki peran yang sangat penting. UI/UX yang didesain dengan baik dapat sangat membantu akses informasi, menjamin kenyamanan pengguna, dan meningkatkan kesan profesionalisme sebuah bisnis sebagaimana dijelaskan oleh (Agung Prastiyo & Sundari, 2023; Indah Pratiwi & Rani, 2023; Pangestiaji et al., 2024). Sebaliknya, antarmuka yang tidak terstruktur dengan baik dapat menyebabkan kesulitan dalam navigasi, menghalangi pengiriman informasi yang optimal, dan mengurangi minat pengguna untuk mengakses layanan digital yang disediakan (Agung Prastiyo & Sundari, 2023; Ridwan Raafi udin, 2019).

CV. Rega Berkah Mandiri merupakan perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi dan jasa kontrak yang berlokasi di Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Dalam praktiknya, perusahaan telah memanfaatkan media digital untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Namun, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa penyajian informasi pada platform digital belum sepenuhnya terstruktur dan optimal dari sisi antarmuka dan pengalaman pengguna, sebagaimana permasalahan serupa yang juga ditemukan dalam penelitian sebelumnya (Mu et al., 2025; Sellinoventi et al., 2025).

Masalah ini menyoroti perlunya pengembangan dan perancangan UI/UX dari aplikasi web yang sesuai dengan karakteristik pengguna dan kebutuhan mitra. Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan bentuk kontribusi akademis yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan ini, terutama melalui penerapan pengetahuan di bidang teknologi informasi. Dengan terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat, para mahasiswa tidak hanya menerapkan pengetahuan teoritis tetapi juga menawarkan solusi praktis yang berdampak langsung pada mitra mereka (Andiani & Wahyui, 2024; Lestari et al., 2025; Purnamasari & Ramadhan, 2025; Sipayung et al., 2025).

Fokus dari inisiatif pengabdian masyarakat ini adalah merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) untuk aplikasi web CV. Rega Berkah Mandiri, dengan tujuan meningkatkan kualitas layanan informasi perusahaan. Proses desain mempertimbangkan kebutuhan pengguna, kemudahan navigasi, konsistensi tampilan, dan keselarasan dengan identitas perusahaan. Dengan desain UI/UX yang efektif, diharapkan aplikasi web CV. Rega Berkah Mandiri akan berfungsi sebagai sarana penyedia layanan informasi yang lebih efisien, informatif, dan profesional.

Tujuan dari inisiatif pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu mitra dalam meningkatkan kualitas layanan informasi berbasis web melalui desain UI/UX yang terstruktur dan berorientasi pada pengguna. Selain memberikan manfaat langsung kepada mitra, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan UI/UX dalam konteks praktik dan mendukung pelaksanaan transformasi digital di sektor layanan konstruksi.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pendekatan Design Thinking, yang menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna serta pengembangan solusi secara iteratif (Olivia et al., 2025; Purnamasari & Ramadhan, 2025). Pendekatan ini terdiri atas tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test, yang telah banyak digunakan dalam perancangan UI/UX aplikasi berbasis web (Anansyah Wira Diharja et al., 2024; Aprilianto et al., 2024).

Tahap Empathize dan Define

Fase awal berfokus pada pemahaman kondisi dan masalah yang dihadapi mitra dalam menyampaikan informasi melalui media digital. Kegiatan dilakukan melalui observasi situs web perusahaan dan wawancara dengan perwakilan mitra yang terlibat dalam manajemen informasi.

Dari hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa informasi terkait profil perusahaan,

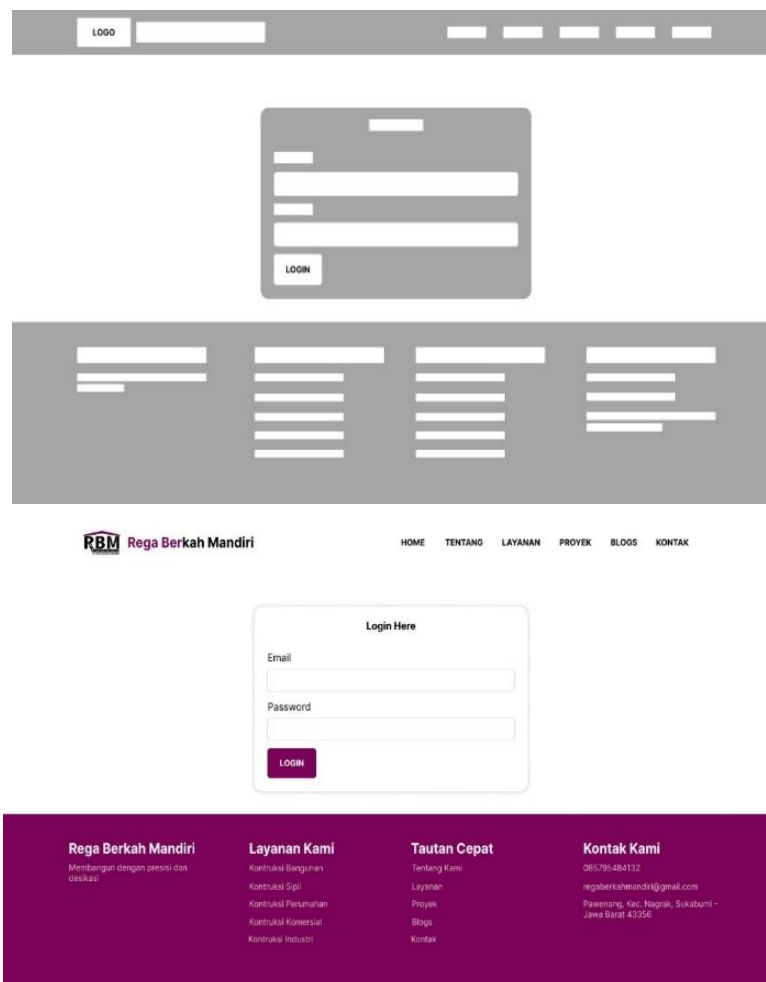
layanan, dan proyek belum disajikan secara terstruktur. Navigasi situs web masih belum terlalu efektif, dan desain antarmuka tidak sepenuhnya mencerminkan citra profesional perusahaan. Berdasarkan temuan ini, masalah utama dirumuskan sebagai kebutuhan akan desain UI/UX aplikasi web yang dapat menyajikan informasi lebih jelas, terstruktur, dan mudah diakses oleh pengguna (Sellinoventi et al., 2025; Zazhemi & Marcos, 2025).

Tahap Ideate

Tahap *ideate* bertujuan untuk merancang solusi desain berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan penyusunan konsep UI/UX dengan memperhatikan alur interaksi pengguna, struktur navigasi, serta pengelompokan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi web.

Proses perancangan diawali dengan pembuatan *user persona* dan pemetaan *user journey* untuk menggambarkan karakteristik serta tujuan pengguna saat mengakses situs web. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai acuan dalam menyusun struktur halaman dan elemen antarmuka yang akan dikembangkan pada tahap berikutnya (Hudzaifah & Maulana, 2025; Pangestiaji et al., 2024; Purnamasari & Ramadhan, 2025).

Hasil perancangan konsep UI/UX divisualisasikan dalam bentuk *wiferaime low-fidelity* dan *high-fidelity* sebagai acuan pengembangan desain antarmuka, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses perancangan UI/UX CV. Rega Berkah Mandiri: (a) Wireframe halaman login low-fidelity menampilkan layout dasar, (b) Halaman login high-fidelity menampilkan detail visual lengkap

Tahap Prototype

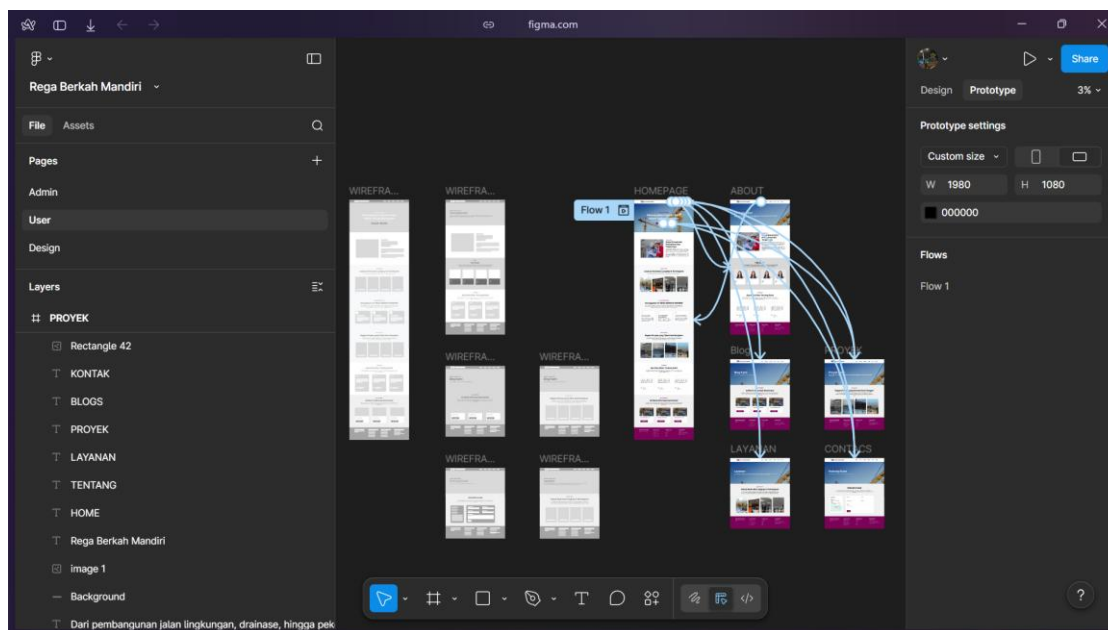
Tahap prototype dilakukan dengan menerjemahkan konsep desain ke dalam bentuk visual menggunakan aplikasi Figma. Proses ini dimulai dengan penyusunan wireframe yang menggambarkan

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

tata letak dasar halaman, posisi menu navigasi, dan area konten utama. Wireframe berfungsi sebagai kerangka awal untuk memastikan alur penggunaan aplikasi web dapat dipahami dengan mudah (Huannur et al., 2024).

Setelah wireframe disepakati bersama mitra, pengembangan dilanjutkan dengan pembuatan mockup UI/UX yang menampilkan detail visual secara lebih lengkap, seperti pemilihan warna, tipografi, dan ikon yang disesuaikan dengan identitas visual CV. Rega Berkah Mandiri. Mockup tersebut kemudian dikembangkan menjadi prototipe interaktif sebagai simulasi penggunaan aplikasi web, sebagaimana dianjurkan dalam penelitian UI/UX berbasis *Design Thinking* (Indah Pratiwi & Rani, 2023).

Tahap *prototyping* menghasilkan desain mockup UI/UX yang dikembangkan menggunakan Figma untuk merepresentasikan tampilan dan interaksi aplikasi web, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Perancangan desain figma untuk web CV. Rega Berkah Mandiri

Tahap Test

Tahap test dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian dan kenyamanan desain UI/UX yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan dengan melibatkan mitra sebagai pengguna, yang mencoba prototipe aplikasi web dalam berbagai skenario penggunaan, seperti mengakses informasi layanan, menelusuri portofolio proyek, dan menggunakan menu navigasi.

Selain itu, pengujian juga dilakukan pada berbagai perangkat dan ukuran layar untuk memastikan desain bersifat responsif. Masukan yang diperoleh dari tahap pengujian digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan desain, sehingga UI/UX yang dihasilkan dapat meningkatkan kualitas layanan informasi secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di CV. Rega Berkah Mandiri menghasilkan pembuatan desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) untuk aplikasi web yang bertujuan meningkatkan kualitas layanan informasi perusahaan. Hasil dari desain UI/UX ini dikembangkan melalui tahapan analisis kebutuhan pengguna, perencanaan desain, serta pengujian dan validasi bersama mitra, untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara langsung di CV. Rega Berkah Mandiri dengan melibatkan mitra dalam proses perancangan UI/UX, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pelaksanaan internship

Hasil Analisis Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan tim di CV. Rega Berkah Mandiri, diketahui bahwa kebutuhan utama dari mitra adalah akses ke sarana digital yang dapat menyajikan informasi perusahaan kepada publik dengan jelas, terstruktur, dan nyaman. Informasi yang diperlukan mencakup profil perusahaan, penawaran jasa konstruksi, portofolio proyek, serta alat komunikasi untuk calon klien. Sebelum fase desain, informasi ini tidak terorganisir dengan baik, sehingga pengguna harus menghabiskan waktu lebih untuk mencari rincian yang mereka butuhkan. Selain itu, mitra menginginkan tata letak situs web yang mencerminkan identitas profesional perusahaan dan mudah untuk dikelola. Oleh karena itu, temuan dari analisis kebutuhan ini akan menjadi dasar untuk menetapkan struktur navigasi, penempatan konten, dan konsep desain keseluruhan dari aplikasi web.

Hasil Perancangan UI/UX Aplikasi Web

Hasil utama dari kegiatan layanan ini adalah perancangan UI/UX untuk aplikasi web CV. Rega Berkah Mandiri, yang mencakup antarmuka pengguna umum dan antarmuka admin. Antarmuka pengguna umum dirancang dengan navigasi yang sederhana dan hierarki informasi yang jelas agar masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi tentang layanan dan proyek perusahaan. Sementara itu, antarmuka admin dikembangkan untuk memudahkan pengelolaan konten situs web secara terstruktur (Agung et al., 2025; Armeliansyah et al., 2025).

Perancangan UI/UX dilakukan dengan menggunakan aplikasi Figma, diawali dengan pembuatan *wireframe* untuk memberikan gambaran awal tentang struktur halaman. Wireframe ini membantu memastikan bahwa penempatan menu, tombol, dan konten penting tersusun secara logis. Setelah itu, *mockup* dikembangkan dengan menambahkan elemen visual seperti warna, tipografi, dan ikon yang mencerminkan identitas CV. Rega Berkah Mandiri. Desain ini bertujuan untuk menciptakan kesan profesional dan meningkatkan kenyamanan pengguna saat mengakses informasi.

Pembahasan Hasil Pengujian dan Validasi Desain

Fase pengujian dan validasi dilakukan untuk memastikan bahwa desain UI/UX yang dibuat sesuai dengan kebutuhan mitra dan mudah digunakan. Pengujian melibatkan CV. Rega Berkah Mandiri sebagai pengguna utama. Mitra diminta untuk menggunakan prototipe aplikasi web dalam situasi sehari-hari, seperti mencari informasi layanan, melihat portofolio proyek, dan mengakses halaman kontak (Armeliansyah et al., 2025).

Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain antarmuka yang dikembangkan meningkatkan kemudahan navigasi dan memperjelas penyajian informasi. Mitra menilai bahwa struktur menu lebih mudah dipahami, dan penampilan situs web lebih rapi serta profesional dibandingkan sebelumnya. Selain itu, pengujian pada berbagai ukuran layar menunjukkan bahwa desain antarmuka responsif dan tetap ramah pengguna pada berbagai perangkat.

Umpan balik yang dikumpulkan selama fase pengujian dan validasi digunakan untuk memperbaiki desain, dengan fokus khusus pada penyesuaian tata letak dan meningkatkan kejelasan informasi. Oleh

karena itu, hasil desain UI/UX ini tidak hanya berfungsi sebagai tata letak visual tetapi juga sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas layanan informasi CV. Rega Berkah Mandiri secara berkelanjutan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di CV. Rega Berkah Mandiri berfokus pada pengembangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX) untuk aplikasi web, dengan tujuan meningkatkan kualitas layanan informasi perusahaan. Melalui proses analisis kebutuhan, desain, serta pengujian dan validasi bersama mitra, dapat disimpulkan bahwa desain UI/UX yang dihasilkan secara efektif mengatasi tantangan awal yang dihadapi mitra, yaitu keterbatasan dalam menyajikan informasi yang tidak terstruktur dan kurang optimal bagi pengguna.

Hasil dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa desain UI/UX yang berorientasi pada pengguna dapat meningkatkan aksesibilitas informasi, navigasi yang jelas, dan citra perusahaan yang lebih profesional. Keterlibatan mitra pada setiap tahap proyek sangat penting untuk memastikan bahwa desain memenuhi kebutuhan nyata dan dapat digunakan secara berkelanjutan. Dengan demikian, tujuan dari inisiatif pengabdian masyarakat untuk meningkatkan layanan informasi CV. Rega Berkah Mandiri melalui desain UI/UX aplikasi web telah tercapai.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, penulis merekomendasikan agar desain UI/UX yang telah dikembangkan bisa ditingkatkan ke tahap implementasi penuh dan pemeliharaan sistem. Selain itu, evaluasi rutin terhadap pengalaman pengguna perlu dilakukan untuk menyesuaikan desain dengan kebutuhan dan teknologi yang terus berkembang. Upaya pengabdian masyarakat di masa mendatang juga bisa diperluas dengan memasukkan fitur interaktif atau mengintegrasikan sistem lain untuk lebih meningkatkan kualitas layanan informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan, dukungan, dan umpan balik yang diberikan selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan penulisan artikel ini. Penghargaan juga ditujukan kepada CV. Rega Berkah Mandiri yang menjadi mitra yang bersedia dalam proyek pelayanan serta memberikan bantuan dan kolaborasi selama acara, sehingga semua dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A., Putra, A. W., Theo, N., & Rada, A. (2025). Pengembangan UI/UX Website Uluresto untuk Meningkatkan Efisiensi Operasional Restoran Menggunakan Metode Design Thinking. In *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)* (Vol. 6, Number 1). <https://doi.org/10.35870/jimik.v6i1.1146>
- Agung Prastiyo, M., & Sundari, J. (2023). *Analisis dan Rancangan UI/UX pada PT. Sherindo Cargo dengan Metode Design Thinking dan SUS* (Vol. 14, Number 2).
- Anansyah Wira Diharja, Riyan Abdul Aziz, & Muhammad Setiyawan. (2024). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Website Marqetiq. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (JPSI)*, 2(3), 222–233. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v2i3.2351>
- Andiani, W., & Wahyui, A. (2024). Perancangan Desain Ui/Ux Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Pt. Virama Karya (Persero). In *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi* (Vol. 04, Number 01). <https://doi.org/10.31294/jasika.v4i01.3145>
- Aprilianto, R., Setyadi, H. J., & Widagdo, P. P. (2024). Perancangan Ulang Ui/Ux Pada Website Guruinovatif.Id By Hafecs Menggunakan Metode Design Thinking Ui/Ux Redesign On The Guruinovatif.Id Website By Hafecs Using Design Thinking Method. In *Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis Cerdas* (Vol. 17, Number 1). <https://doi.org/10.33005/sibc.v17i1.25>
- Armeliansyah, Y., Aspriyono, H., Ahmad,),, & Al Farisy, A. (2025). The Implementation Of Ui/Ux (User Interface/User Experience) For Improving Educational Websites: Case Study At SMA Negeri 1 Central Bengkulu Implementasi Ui/Ux (User Interface/User Experience) Untuk Peningkatan Website Edukasi: Studi Kasus SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah. In *Jurnal Komputer Indonesia* (Vol. 4, Number 2). <https://doi.org/10.37676/jki.v4i2.959>
- Huannur, M., Muryanto, A., & Voutama, A. (2024). Perancangan Prototipe Milestone Website Ok Oce Menggunakan Design Thinking Pada Figma. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Number 3).

- Hudzaifah, A., & Maulana, R. (2025). Jurnal Informatika Terpadu Penerapan Ui/Ux Design Pada Website Pet Care Berbasis Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Terpadu*, 11(1), 2025. <https://doi.org/10.54914/jit.v11i1.1771>
- Humaira Mufidah, T., & Wachid Abdul Majid, N. (2023). 422 Perancangan Ui/Ux Website Dalam Management Aplikasi Gym Menggunakan Metode Design Thinking. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 19, Number 2).
- Imin, J. H., Fajar, M., & Hasniati. (2024). Perancangan UI/UX Website Search Buddy Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 18(1), 89–98. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2024.18.1.1642>
- Indah Pratiwi, A., & Rani, S. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Itinerary Wisata. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(6), 249–258. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.303>
- Lestari, A. G., Sariasih, F. A., Prayitno, E., Bahri, C., & Setiawan, A. C. (2025). *UI/UX Design Using the Design Thinking Method in the Development of a New Student Registration Information System Website at Raudhatul Athfal (RA) Qurrotul 'Uyun*. 6(x). <https://doi.org/10.59141/jist.v6i1.8905>
- Mu, H., Rahmani, H., & Derry Oktaviandi, M. (2025). *Perancangan UI/UX untuk Optimalisasi Booking Online dalam meningkatkan Potensi Wisata Daerah Leuwi Asih*. <https://doi.org/10.35870/jtik.v9i3.3794>
- Olivia, A., Dwi Larasati, P., Femy Mulya, M., Anwar, S., & Efendi, Y. (2025). Penerapan Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Website untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. In *Jurnal Sistem Komputer dan Kecerdasan Buatan: VIII*. <https://doi.org/10.47970/siskom-kb.v8i3.836>
- Pangestiaji, Y., Hendradi, P., & Sukmasetya, P. (2024). Perancangan UI / UX Website Teknik Informatika UNIMMA Menggunakan Metode Design Thinking Designing The UI / UX of The UNIMMA Informatics Engineering Using the Design Thinking Method. *Journal of Computing Engineering, System and Science* e-ISSN, 9(1), 325–335. <https://doi.org/10.24114/cess.v7i1>
- Purnamasari, I., & Ramadhan, M. D. (2025). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Pendidikan Kahfi Education. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 4(3), 607–629. <https://doi.org/10.51903/regpfj64>
- Ridwan Raafi udin, H. C. N. P. (2019). *Analisa Trafik Pengunjung Website dalam Pengembangan UI dan UX*. <https://doi.org/10.52958/iftk.v15i2.1419>
- Sellinoventi, Karina., Anra, Hengky., & Perwitasari, Anggi. (2025). *Perancangan UI/UX pada Aplikasi Manajemen Pengetahuan SPBE Berbasis Web dengan Metode Design Thinking*. <https://doi.org/10.26418/justin.v13i4.94637>
- Sipayung, M. R., Wahyuni, S., & Hermansyah, H. (2025). Desain UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Absensi Dan Pengumpulan Tugas Mahasiswa MBKM di PT OYO Rooms Indonesia. *Jurnal Minfo Polgan*, 14(1), 832–839. <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i1.14905>
- Zazhemi, N., & Marcos, H. (2025). *Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi GhosyDonat dalam Meningkatkan Keterlibatan Pengguna* (Vol. 6, Number 2). <https://doi.org/10.55338/jumin.v6i2.5319>