

Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Candi Bumiayu sebagai Media Promosi

Sartika¹, Anung Rachman², Ipung Kurniawan Yunianto^{3*}

^{1,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hajar Dewantara No.19, Jebres, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah
srtka522@gmail.com, anung@isi-ska.ac.id ipung@isi-ska.ac.id

Abstrak

Semakin berkembangnya teknologi, sebuah tempat wisata saat ini tidak hanya bisa dikunjungi secara langsung namun juga secara virtual. Selain itu, teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi produk yang efektif dan kreatif. Teknologi yang paling terlihat adalah gadget. Sebuah gadget pastinya membutuhkan sebuah aplikasi atau software di dalamnya. Berdasarkan hasil pengamatan, masyarakat masih belum mengetahui dan mengerti tempat wisata Candi Bumiayu yang terletak di Penukal Abab Lematang Ilir Sumatera Selatan. Dengan demikian, perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan merancang desain UI/UX Aplikasi Candi Bumiayu sebagai media yang bisa diterapkan pada Candi Bumiayu. Penelitian ini menggunakan sebuah pendekatan desain yang berpusat pada manusia atau human centris untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru, yaitu Design Thinking. Design thinking dilakukan melalui 5 tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Adapun penelitian ini akan mengembangkan atau merancang promosi Cagar Budaya Candi Bumiayu berbasis aplikasi smartphone. Melalui pengembangan sistem promosi Cagar Budaya Candi Bumiayu berbasis aplikasi smartphone ini, diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat yang ingin tahu tentang Candi Bumiayu.

Kata kunci—Candi Bumiayu, UI/UX , Design thinking

Abstract

With the development of technology, a tourist spot can now not only be visited in person but also virtually. In addition, technology can also be used as an effective and creative medium for product promotion. The most visible technology is gadgets. A gadget certainly requires an application or software in it. Based on the results of observations, the community still does not know and understand the tourist attractions of the Bumiayu Temple which is located in Penukal Abab Lematang Ilir, South Sumatra. Thus, this design aims to develop and design the UI/UX design for the Bumiayu Temple Application as a medium that can be applied to the Bumiayu Temple. This research uses a human-centered or human-centric design approach to solve problems and present innovations, namely Design Thinking. Design thinking is carried out through 5 stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. This research will develop or design a smartphone application-based promotion of the Bumiayu Temple Cultural Heritage. Through the development of a smartphone application-based promotion system for the Cultural Heritage of the Bumiayu Temple, it is hoped that it can provide information to the public who are curious about the Bumiayu Temple.

Keywords—Bumiayu Temple, UI/UX , Design thinking

1. PENDAHULUAN

Di era yang semakin modern saat ini, semua orang lebih sering menghabiskan waktu dengan teknologi. Hal inilah yang membuat manusia menjadi bergantung dengan teknologi, sehingga saat ini teknologi menjadi kebutuhan bagi setiap orang. Teknologi dapat diartikan sebagai alat yang dibutuhkan dengan aturan dan prosedur yang diterapkan dari pengetahuan ilmiah terhadap pekerjaan yang ingin dilakukan. Dengan demikian pekerjaan tersebut berkemungkinan terus berulang dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi yang paling terlihat adalah *gadget*. Berbicara mengenai *gadget* tentunya berhubungan isi dari sebuah *gadget*, *gadget* pastinya memiliki aplikasi maupun *software*. Melihat perkembangan teknologi *software*, fokus pada pengembangan *user experience* melalui *wireframe* dan struktur komponen-komponen yang ada dalam sebuah aplikasi beserta fungsinya. Hal lain yang tak bisa dipisahkan dari UX adalah *User Interface (UI)* atau antarmuka pengguna. Hal ini juga bisa diartikan sebagai apapun yang ada di depan muka pengguna ketika mereka berinteraksi dengan suatu produk.

User Interface dan *User experience* yang diartikan sebagai sebuah tampilan visual yang dirancang untuk sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *website* dengan tujuan meningkatkan *brand* yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan (Muhyidin, Sulhan, dan Seviana, 2020). Dalam merancang UI/UX aplikasi yang ingin dikembangkan, tentunya ada banyak alat yang bisa digunakan. Dalam merancang UI/UX, diperlukan *software* atau aplikasi untuk merancang sebuah *software*, yang bernama *Figma* (Rully Pramudita et al. 2021). *Figma* bisa memudahkan dan menghemat waktu untuk melakukan verifikasi desain. Selain itu, *figma* ini memiliki fitur kolaborasi seperti memberi komentar serta saran dalam merancang UI/UX, bahkan fitur mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan. *Figma* sendiri merupakan aplikasi perancangan desain yang berbasis *cloud* dan juga bisa digunakan langsung untuk *prototyping* proyek digital.

Saat ini, perancangan UI/UX Sudah diterapkan berbagai kegiatan sehari-hari seperti aplikasi ojek *online*, *m-banking*, toko *online*, serta perancangan aplikasi tempat wisata. Dalam penelitian Nashih and Panindias (2021) telah merancang sebuah *platform online* aplikasi desain identitas visual, desain antar muka, dan desain perancangan iklan. Aplikasi tersebut yang merupakan sebuah *platform* yang dapat membantu para wisatawan dari segi akses informasi maupun pemesanan tiket. Hasil dari proses pengujian menemukan adanya proses literasi baik dari segi desain antar muka aplikasi maupun *user experience* guna meningkatkan kepuasan pengguna dan keefektifan pengguna aplikasi sesuai dengan pola masyarakat dalam berpariwisata. Dari penelitian terdahulu yang menjadi acuan awal dalam perancangan ini, pengamatan dilakukan pada tempat wisata yakni Candi Bumiayu yang terletak di Penukal Abab Lematang Ilir Sumatera Selatan. Keberadaan Candi Bumiayu di Kecamatan Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI) ini belum banyak yang mengetahui keberadaannya, dengan

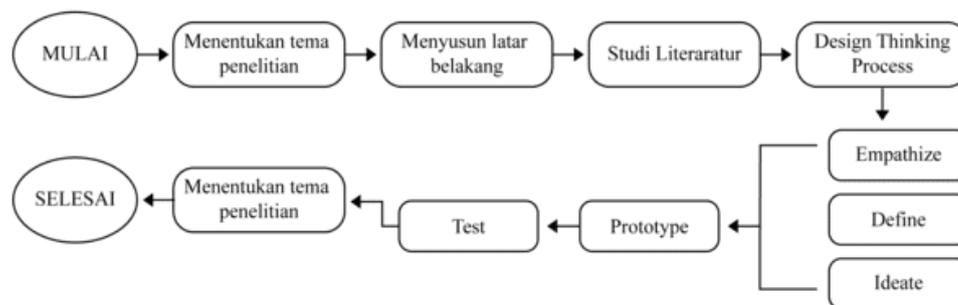
demikian Candi Bumiayu memerlukan media promosi demi menarik para pengunjung (Nurhayati, 2019). Peneliti telah merancang sebuah inovasi baru yaitu *platform* berbasis aplikasi melalui *smartphone* yang dapat memberikan akses masyarakat mengunjungi Candi Bumiayu secara *online*. Adapun metode yang digunakan yaitu dengan pendekatan *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan desain yang berpusat pada manusia atau human centris untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru (Matari and Pribadi, 2022). Melalui *platform* ini, diharapkan masyarakat akan lebih tertarik dengan situs cagar budaya Candi Bumiayu sehingga secara tidak langsung tercipta promosi yang efektif (Sartika, n.d.2021). Penelitian ini bertujuan merancang promosi Cagar Budaya Candi Bumiayu berbasis aplikasi *smartphone* sehingga bisa memberikan informasi mengenai Candi Bumiayu kepada masyarakat dan sekaligus membangun promosi produk yang efektif dan kreatif.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Konsep Rancangan Penelitian

Perancangan UI/UX Aplikasi Candi Bumiayu akan menampilkan beberapa tampilan dalam aplikasi antara lain, tampilan *splash page*, *menu page*, *sejarah page*, deskripsi *page*, dan *merchandise page*.

2.2 Diagram Alir Penelitian



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode perancangan karya adalah serangkaian proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk merancang suatu produk atau karya yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan. Strategi perancangan merupakan sebuah usaha dalam memecahkan sebuah permasalahan. Dalam perancangan desain UI/UX aplikasi promosi Candi Bumiayu, ditentukan tahapan-tahapan yang akan dilalui, antara lain pengumpulan data primer (meliputi observasi dan wawancara), dan data sekunder (meliputi

dokumentasi, analisis, dan identifikasi objek perancangan). Berikut teknik pengumpulan data dalam perancangan ini.

2.3.1 Observasi, dimulai dari pengamatan dengan alat tulis dan kamera digital di lingkungan situs peninggalan bersejarah yang berada di salah satu daerah Sumatera Selatan yakni, Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir (PALI). Hal yang diamati adalah kondisi Candi Bumiayu meliputi kondisi bangunan candi, aktivitas pengunjung, pelayanan pegawai, nilai-nilai budaya, cerita rakyat atau aspek sejarah yang terkait dengan situs tersebut. Tujuan dari mengamati kondisi Candi Bumiayu dan elemen-elemen terkaitnya adalah memberikan informasi yang relevan dan mendalam yang akan digunakan dalam perancangan desain UI/UX Aplikasi Candi Bumiayu.

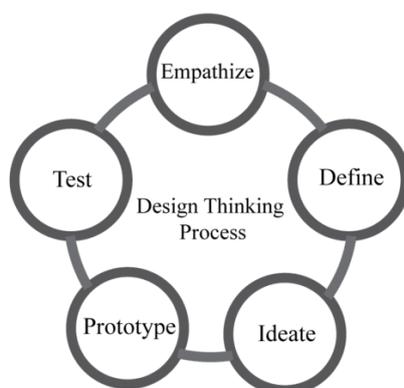
2.3.2 Wawancara, dilakukan bersama Ketua Koordinator BPCB Jambi Candi Bumiayu, Wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan fakta yang dapat digunakan sebagai dasar dalam perancangan. Data yang diperoleh mencakup informasi tentang jumlah pengunjung, profil pengunjung, kegiatan yang dilakukan di Candi Bumiayu, dan aspek-aspek penting lainnya yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan. Wawancara juga dilakukan dengan siswa SMA di Kabupaten PALI, untuk meninjau *user* atau pengguna aplikasi tepat sasaran.

2.3.3 Dokumentasi, dokumentasi dilakukan dalam pengumpulan data sekunder dengan cara melihat dokumen yang sudah ada, dengan mengumpulkan berita, foto dan data-data pendukung lainnya seperti majalah, koran, brosur maupun berita yang berkenaan dengan permasalahan. Hal ini dilakukan agar dapat menjadi referensi dalam menemukan solusi pemecahannya.

2.3.4 Literature Review atau studi pustaka, metode pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan dengan membaca, menelaah, dan mengevaluasi berbagai sumber informasi terkait topik yang sedang diteliti. Studi pustaka merupakan langkah awal yang penting dalam penelitian untuk memperoleh pemahaman dan wawasan yang lebih baik tentang topik yang sedang diteliti serta untuk memperkaya landasan teori dan hipotesis yang telah dibuat. Studi pustaka merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan masalah penelitian melalui bahan-bahan pustaka seperti buku, jurnal, artikel, laporan, dan sumber informasi lainnya.

2.3 Metode Perancangan dan Pengembangan

Penciptaan ini akan menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* adalah pendekatan yang berorientasi pada pengguna untuk mengembangkan ide-ide kreatif sebagai solusi pemecahan masalah (Amira, Wagino, and Budayasa, 2022). Pembuatan solusi juga harus sesederhana mungkin dan memiliki manfaat yang berarti. Adapun beberapa tahap dalam metode *design thinking*, yakni : *empathy, define, ideate, prototype, and testing*. Peneliti harus benar-benar memahami masalah yang terjadi dan sesuai dengan kebutuhan *user*, serta memahami bagaimana tantangan mereka atau pengguna (Mucjal, Mahardhika, and Suranto, 2021). Keunggulan yang dimiliki metode *design thinking* yakni mampu menciptakan ide yang kreatif dan inovatif dan sebagai *fase* inspirasi, ide, serta implementasi terkait setiap tahap mampu mengembangkan berbagai ide baru (Alrazi and Rachman, 2021).



Gambar 2. Metode *Design Thinking*

Berikut adalah lima tahapan dalam metode *design thinking* :

2.3.1 *Empathize*, pada tahap pertama dalam *design thinking* kita memerlukan pendekatan desain pemikiran dari sebuah aplikasi yang ingin dirancang, maka dari itu ada beberapa aspek yang yang diperlukan seperti desain harus berpusat pada pengguna dengan demikian fokus proses berpikir terhadap perancangan berada pada apa yang dibutuhkan pengguna. Dengan empati, desain dari sebuah inovasi akan relevan dengan kebutuhan. Maka dari itu, secara langsung kebutuhan-kebutuhan pengguna akan menjadi solusi (Hamdandi et al. 2022).

2.3.2 *Define*, proses *define* dilanjutkan jika sudah memahami nilai-nilai yang dibutuhkan melalui proses empati sebelumnya, maka dari itu selanjutnya perlu ada proses dari menentukan masalah yang diambil dari informasi melalui pengamatan sebelumnya dengan menggunakan empati pada tahap pertama (Dantin, 2020). Pada tahap ini, kebutuhan nantinya akan dikelompokkan menjadi kategori yang lebih mengerucut dan menjadi sudut pandang yang akan diselesaikan.

2.3.3 *Ideate*, pada tahap yang ketiga ini kita harus mengembangkan ide-ide dari pengelompokan masalah yang sudah dilakukan dalam proses sebelumnya yakni *define*.

Dalam *ideate* diharapkan munculnya ide-ide yang digunakan untuk solusi dari permasalahan yang ada (Yulius and Putra 2021). Pada tahapan ini akan menggambarkan ide yang kreatif dengan merumuskan banyak ide.

2.3.4 *Prototype*, fase ini sangatlah penting karena ide-ide sebelumnya harus divisualisasikan. Pada fase ini terdapat tahapan *sketching*, *design*, *mockup*, dan sebagainya (Amira, Wagino, and Budayasa 2022). *Prototype* dapat diartikan sebagai tahapan pembuatan desain pengembangan UI/UX berdasarkan ide-ide yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan. *Prototyping* dimulai dari *wireframe*, kemudian *mockup* setelah itu prototipe. Pada tahap ini dibuat *prototype* berupa tampilan hasil rancangan sementara (*user interface*).

2.3.5 *Testing*, tahap terakhir dalam metode *design thinking*. Pada tahap *test* ini dilakukan pengujian terhadap tahapan sebelumnya yakni *prototype*. (Amira, Wagino, and Budayasa 2022)

Berdasarkan pemahaman dalam mengeksplorasi berbagai penelitian yang menggunakan metode *design thinking*, penelitian diharapkan bisa menjadi metode yang tepat dalam proses perancangan UI/UX aplikasi Candi Bumiayu serta metode ini diharapkan dalam berjalan dengan sesuai rencana rancangan mulai dari awal perancangan hingga tahapan akhir perancangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Teknik Pembuatan

Aplikasi Candi Bumiayu menyediakan beberapa fitur untuk para pengguna, proses perancangan UI/UX Design Pada aplikasi Candi Bumiayu diharapkan mampu menyelesaikan suatu masalah pengguna yang terjadi. Hasil dari penelitian ini sesuai dengan prosedur pada metode *design thinking*. Berikut implementasi dari metode *design thinking* :

3.1.1 Proses Empathize

Pada tahapan ini merupakan tahap dimana dilakukannya pendekatan kepada pengguna dengan maksud mendapatkan informasi dan mengetahui apa saja yang menjadi masalah pengguna. Adapun cara mendapatkan pemahaman empati pengguna adalah dengan melakukan wawancara.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan wawancara

No.	Daftar Pertanyaan
1.	Apakah anda mengetahui sejarah Candi Bumiayu?
2.	Apakah anda mengetahui sedikit tentang deskripsi Candi Bumiayu di sekolah?
3.	Bagaimana jika pembelajaran sejarah candi dilakukan melalui aplikasi?
4.	Apakah efektif jika melakukan kunjungan cagar budaya Candi Bumiayu melalui aplikasi?

No.	Daftar Pertanyaan
5.	Bagaimana jika melakukan pembelian buah tangan candi bumi ayau melalui aplikasi?

Proses wawancara pada tabel 1 bertujuan untuk meningkatkan kebutuhan yang diperlukan pengguna sehingga memudahkan dalam mengunjungi dan belajar Candi Bumiayu melalui aplikasi.

3.1.2 Proses Define

Proses *define* merupakan proses mengidentifikasi masalah inti yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi pada pengguna. Dengan demikian proses ini bisa memudahkan pendefinisian masalah sehingga membantu dalam mengembangkan dan cara yang akan digunakan dalam menyelesaikan masalah.

Tabel 2. Daftar Kebutuhan pengguna

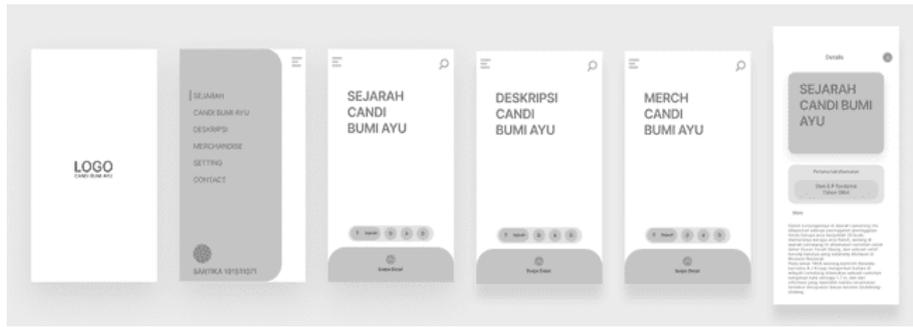
No.	Daftar Kebutuhan pengguna
1.	Mengetahui sejarah Candi Bumiayu?
2.	Informasi deskripsi Candi Bumiayu di sekolah?
3.	Bantuan media pembelajaran sejarah Candi Bumiayu
4.	Keefektifan dalam mengunjungi cagar budaya Candi Bumiayu melalui <i>online</i>
5.	Membeli buah tangan Candi Bumiayu melalui <i>online</i>

3.1.3 Proses Ideate

Pada tahap *ideate*, peneliti menciptakan solusi dari kebutuhan yang dinyatakan pada tahap sebelumnya (*define*). Pada tahapan *ideate* ini, peneliti menghasilkan (ide) cara yang efektif serta efisien untuk mempromosikan Candi Bumiayu kepada masyarakat luas melalui aplikasi Candi Bumi Ayu. Setelah klasifikasi atau pengelompokan masalah telah dilakukan. Maka, selanjutnya menentukan solusi dari permasalahan yang timbul dari kebutuhan pengguna. Solusinya adalah berupa aplikasi Candi Bumiayu. Figma digunakan untuk menggambarkan aplikasi design UI/UX.

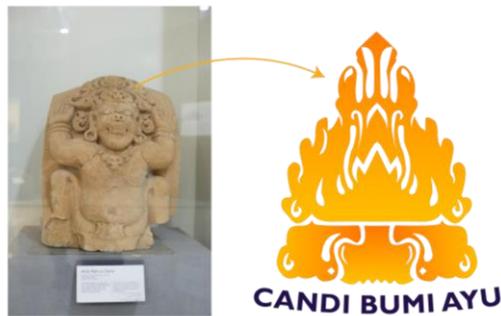
3.1.4 Proses Prototype

Tahap *prototype* menjadi langkah praktis dari perancangan yang akan dibuat, dengan mengidentifikasi setiap ide. Pada tahap ini penelitian harus menentukan rancangan awal suatu produk yang akan diteliti. Sebelum ke tahap *design prototype*, yang pertama dilakukan adalah mendesain *wireframe* tampilan aplikasi, yang kedua adalah mockup tampilan aplikasi, dan yang terakhir adalah alur pemakaian aplikasi dan menjadikan pola dalam membuat *fitur* yang ada dalam aplikasi. *Digital prototype* yang digunakan sebagai acuan dari proses desain simulasi aplikasi.



Gambar 3. Wireframe

Perancangan *prototype* Aplikasi Candi Bumiayu ini menggunakan skema warna kuning dan oranye. Warna kuning melambangkan kebahagiaan, keceriaan, dan kehangatan. Sedangkan warna oranye melambangkan kegembiraan, kreativitas, dan optimisme. Selain itu, logo pada aplikasi ini mengambil pendekatan relief yang ada pada Candi Bumiayu.



Gambar 4. Perancangan Logo

Tipografi yang digunakan untuk digunakan pada judul yakni “Humnst777 BlkCn BT Black”. Elemen yang dibuat disatukan menjadi serangkaian desain Aplikasi Candi Bumiayu.



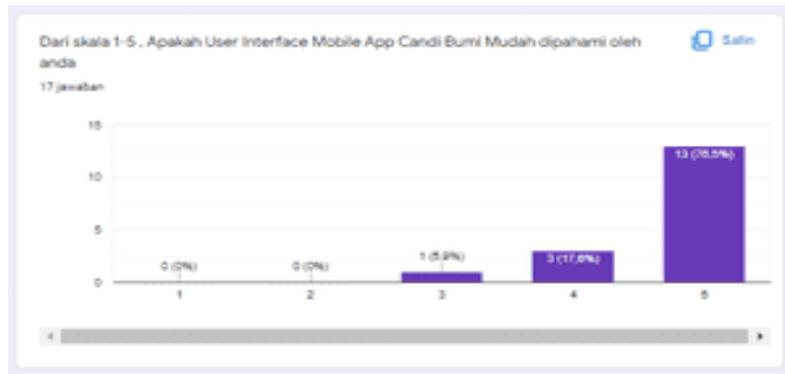
Gambar 5. Tampilan Desain Perancangan Aplikasi Candi Bumiayu



Gambar 6. Tampilan Rancangan Alur Aplikasi Candi Bumiayu

3.1.5 Test

Pada tahap *test*, peneliti meminta pendapat kepada beberapa orang melalui media *Google Forms*. Dalam media tersebut, telah dilampirkan tautan *prototype* Figma aplikasi Candi Bumiayu, sehingga responden dapat mencoba dan menilai hasil *prototype*. Adapun pertanyaan dari proses tes ini adalah seberapa layak dan seberapa mudah dimengerti Aplikasi Candi Bumiayu tersebut berdasarkan desain dan *prototype*. Berdasarkan Hasil pendapat 18 orang, ditemukan hasil pengujian tersebut sudah menarik dan mudah dimengerti.



Gambar 7. Diagram Penilaian *Prototype* Aplikasi Candi Bumiayu

Adapun hasil uji coba penilaian *prototype User Interface* Candi Bumiayu sebesar 23,5% yang tidak tertarik dengan aplikasi Candi Bumiayu ini dikarenakan masih merasakan kesulitan dalam penggunaannya dikarenakan aplikasi yang belum 100% sempurna dalam penggunaannya. Tetapi terdapat 76.5% tertarik dengan kemudahan dalam mengunjungi dan belajar mengenai Candi Bumiayu.

3.2 Tampilan Design UI/UX Aplikasi Mobile Candi Bumi Ayu

Pada tampilan hasil akhir UI/UX aplikasi ini memiliki beberapa komponen, yakni (a) halaman *splash page* berupa tampilan logo dari Candi Bumiayu yang peneliti buat; (b) halaman menu berupa identitas *user* dan isi dari aplikasi Candi Bumiayu ini; (c) halaman sejarah dan dilanjutkan dengan detail dari deskripsi sejarah Candi Bumiayu; (d) halaman deskripsi Candi Bumiayu dan *merchandise*.



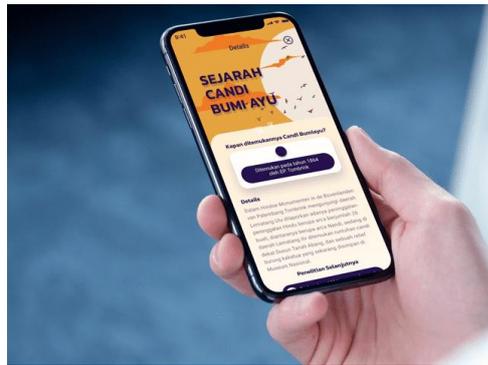
Gambar 8. *Splash Page*



Gambar 9. *Menu*



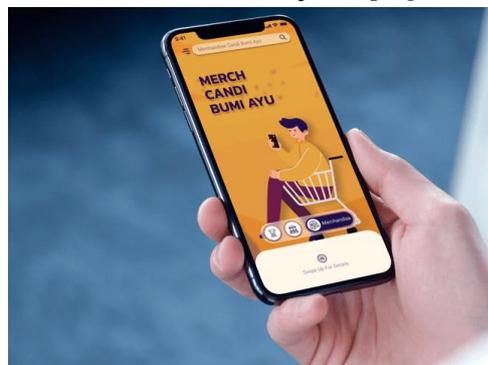
Gambar 10. *Sejarah Page*



Gambar 11. *Detail Sejarah page*



Gambar 12. *Deskripsi Page*



Gambar 13. *Merchandise page*

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini mengenai rancangan Design UI/UX untuk Aplikasi Candi Bumiayu sudah berhasil dibuat dengan berbasis *prototype*. Pada tahapan penciptaan terdapat lima tahapan yang sudah dilakukan, mulai dari menganalisis masalah pada *user*, mengidentifikasi masalah, mengembangkan ide sebagai solusi masalah, dan setelah itu melakukan proses *prototype*, dan terakhir tahapan *test*. Pembuatan desain UI/UX ini bertujuan untuk mempromosikan Objek wisata bersejarah Candi Bumiayu berhasil diterima masyarakat yang ditunjukkan pada hasil Kuesioner bahwa persepsi masyarakat 76,5% dari 18 responden yang merasakan tertarik dengan kemudahan dalam mengunjungi dan belajar mengenai Candi Bumiayu.

5. SARAN

Dengan adanya perancangan UI/UX untuk aplikasi Candi Bumiayu ini masih banyak kekurangan dalam penelitian ini yang perlu diperbaiki, dengan melengkapi tampilan UI/UX dari sebuah aplikasi diharapkan bisa lebih dari penelitian ini. Pada pengembangan penelitian ini di masa yang akan datang, peneliti akan berusaha untuk meningkatkan citra penelitian.

4. UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen matakuliah media baru periklanan. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi penulis untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya serta sehabat penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan bantuan dan terimakasih khususnya Institut Seni Indonesia Surakarta. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Alrazi, Camila Zahra, and Anung Rachman. 2021. "Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19." *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual* 14 (2): 190–202. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2247>.
- Amira, Luqyana D., Wagino Wagino, and I K. Budayasa. 2022. "User Interface and User Experience Design of Family Intervention Application for Parents of Children with Autism." *Proceedings of the Eighth Southeast Asia Design Research (SEA-DR) & the Second Science, Technology, Education, Arts, Culture, and Humanity (STEACH) International Conference (SEADR-STEACH 2021)* 627: 83–91. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211229.014>.
- Dantin, Ursula. 2020. "Application of Personas in *User Interface* Design for Educational Software." *Conferences in Research and Practice in Information Technology Series* 42: 239–47.
- Hamdandi, Muhammad, Riki Chandra, Frans Bachtiar, Nathacia Lais, Dwi Apriyanti, and Muhammad Rizky Pribadi. 2022. "Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking." *MDP Student Conference 2022*, no. 2021: 392–97.
- Matari, G N, and R R Pribadi. 2022. "Penerapan UI/UX Dengan Metode *Design Thinking* Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas." *MDP Student Conference*, 231–38. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1745>.
- Mucjal, Aikal Alfrian, Galang Prihadi Mahardhika, and Beni Suranto. 2021. "Perancangan Ivent: Aplikasi Berbasis Android Dengan Pendekatan Design

- Thinking.” *Automata* 2.1. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/17366>.
- Muhyidin, Muhammad Agus, Muhammad Afif Sulhan, and Agus Seviana. 2020. “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma.” *Jurnal Digit* 10 (2): 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>.
- nurhayati. 2019. “Candi Bumiayu Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Zaman Hindu Budha,” 448–58.
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, and Shilka Dina Anwariya. 2021. “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya.” *Jurnal Buana Pengabdian* 3 (1): 149–54. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>.
- Sartika. n.d. “Pemanfaatan AugmentedReality (AR) Sebagai Media Promosi Iklan Produk Susu Kedelai Berbasis Filter Instagram.”
- Yulius, Yosef, and M Edo Pratama Putra. 2021. “Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual” 6 (2): 111–16.
- Amira, Luqyana D., Wagino Wagino, and I K. Budayasa. 2022. “User Interface and User Experience Design of Family Intervention Application for Parents of Children with Autism.” *Proceedings of the Eighth Southeast Asia Design Research (SEA-DR) & the Second Science, Technology, Education, Arts, Culture, and Humanity (STEACH) International Conference (SEADR-STEACH 2021)* 627: 83–91. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211229.014>.
- Dantin, Ursula. 2020. “Application of Personas in User Interface Design for Educational Software.” *Conferences in Research and Practice in Information Technology Series* 42: 239–47.
- Hamdandi, Muhammad, Riki Chandra, Frans Bachtiar, Nathacia Lais, Dwi Apriyanti, and Muhammad Rizky Pribadi. 2022. “Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking.” *MDP Student Conference 2022*, no. 2021: 392–97.
- Nashih, Fikrun, and Asmoro Nurhadi Panindias. 2021. “Desain Antar Muka Aplikasi Wisata Dan Transportasi Sebagai Media Promosi Pariwisata Di Surakarta.” *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication* 2 (1): 67–85. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i1.3670>.
- Yulius, Yosef, and M Edo Pratama Putra. 2021. “Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual” 6 (2): 111–16.