

PERANCANGAN ULANG *USER INTERFACE* WEBSITE TRI HITA BALI MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Rifki Rafii⁽¹⁾, I Gede Putu Krisna Juliharta², Eka Grana Aristyana Dewi³

¹Universitas Primakara, Bali

²Universitas Primakara, Bali

³Universitas Primakara, Bali

Abstract

This study focuses on evaluating and redesigning the Tri Hita Bali website using the System Usability Scale (SUS) method. The website serves as a platform providing information about natural-material lampshades but is suboptimal in terms of user interface (UI) and user experience (UX). Identified issues include navigation difficulties, the absence of an online ordering feature, and challenges users face in accessing information. The research aims to assess user ease, efficiency, satisfaction, and error rates, provide redesign recommendations based on SUS evaluation results, and compare usability results before and after improvements. The redesign recommendations are created using Figma software with a high-fidelity prototype. The study's findings are expected to enhance user experience and improve business processes at Tri Hita Bali, while also offering insights into UI/UX evaluation and development for websites.

Kata Kunci: *System Usability Scale, UI/UX, prototype design, usability testing.*

Informasi Artikel:

Dikirim : 27 Januari 2026

Ditelaah: 29 Januari 2026

Diterima: 09 Februari 2026

Publikasi: 29 Juni 2026

Januari – Juni 2026, Vol 7 (1) : hlm 16-30

©2026 Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan.

All rights reserved.

(*) Korespondensi: rifkirafii0115@gmail.com (Rifki Rafii)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 mendorong pemanfaatan teknologi informasi secara masif dalam berbagai bidang, termasuk pemasaran dan penjualan produk secara digital. Teknologi berbasis website memungkinkan pengguna mengakses informasi dan melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan efisiensi serta mobilitas pengguna (Adam, 2020). Dalam kondisi persaingan digital yang semakin ketat, kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan sebuah produk atau layanan digital.

User Interface (UI) mengacu pada tampilan visual yang berinteraksi langsung dengan pengguna, sedangkan *User Experience* (UX) menggambarkan pengalaman dan persepsi pengguna selama menggunakan sistem, termasuk kemudahan, kenyamanan, dan kepuasan (Nadhif, 2021). Desain UI dan UX yang baik dapat meningkatkan kepercayaan pengguna, memperkuat citra merek, serta mendukung proses bisnis, khususnya pada platform reservasi dan pemesanan produk secara daring (Fernando, 2020). Pada sektor industri kreatif seperti handicraft, penerapan UI dan UX yang optimal berperan penting dalam membantu pengguna menemukan produk, memahami informasi produk, serta melakukan pemesanan dengan mudah.

Studio Tri Hita Bali merupakan salah satu penyedia produk handicraft berupa kap lampu berbahan alami yang memanfaatkan website sebagai media informasi produk dan profil studio. Namun, berdasarkan pengamatan awal, website Tri Hita Bali masih memiliki berbagai permasalahan dari sisi UI dan UX, seperti tampilan yang tidak responsif pada perangkat mobile, kontras teks yang kurang jelas, elemen yang tidak muncul, minimnya informasi produk, serta tidak tersedianya fitur pemesanan online. Kondisi tersebut menyebabkan pengguna kesulitan dalam mengakses informasi dan melakukan pembelian, sehingga berpotensi menurunkan minat serta kepuasan pengguna.

Permasalahan tersebut bertentangan dengan prinsip *User Centered Design* (UCD), yaitu pendekatan perancangan yang menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses desain. UCD bertujuan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan ekspektasi pengguna. Pada website Tri Hita Bali, aspek visibilitas, aksesibilitas, dan efisiensi interaksi pengguna belum terpenuhi secara optimal, terutama pada penggunaan perangkat mobile.

Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang website dengan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pendekatan ini dipilih karena menekankan pemahaman kebutuhan pengguna secara mendalam dan iteratif. Evaluasi kegunaan dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yang merupakan salah satu metode usability testing untuk mengukur tingkat kemudahan, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap suatu sistem (Suhendra, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* website Tri Hita Bali menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), memberikan rekomendasi perancangan ulang berbasis kebutuhan pengguna, serta membandingkan tingkat *usability* sebelum dan sesudah perbaikan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna serta mendukung peningkatan proses bisnis pada Studio Tri Hita Bali.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method*, yaitu gabungan metode kuantitatif dan kualitatif, untuk mengevaluasi tingkat kegunaan (*usability*) website Tri Hita Bali. Metode utama yang digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kegunaan sistem secara kuantitatif, serta pendekatan *Design Thinking* untuk menganalisis kebutuhan pengguna dan merancang solusi perbaikan antarmuka.

a. Desain dan Prosedur Penelitian

Evaluasi *usability* dilakukan dalam dua tahap, yaitu sebelum dan sesudah perancangan ulang website. Tahap awal bertujuan untuk mengetahui tingkat kegunaan website Tri Hita Bali sebelum dilakukan perbaikan antarmuka. Selanjutnya, dilakukan perancangan ulang website berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Tahap akhir berupa pengujian kembali *prototype* hasil perancangan menggunakan metode SUS untuk membandingkan nilai *usability* sebelum dan sesudah perbaikan.

b. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu kuesioner, wawancara, dan studi literatur. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data kuantitatif terkait tingkat kegunaan website dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari sepuluh pernyataan berbasis *skala Likert* lima poin. Responden diminta memberikan penilaian dari skala 1 (sangat tidak setuju) hingga skala 5 (sangat setuju). Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk memperoleh data kualitatif mengenai pengalaman, kebutuhan, serta permasalahan pengguna dalam mengakses website Tri Hita Bali. Narasumber terdiri dari desainer interior, reseller, pemilik akomodasi, serta pihak internal (owner) agar diperoleh sudut pandang yang komprehensif. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan UI/UX, *usability testing*, *System Usability Scale*, dan *Design Thinking* guna mendukung landasan teoritis penelitian.

c. Pendekatan *Design Thinking*

Pendekatan *Design Thinking* digunakan sebagai kerangka perancangan ulang website yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan dengan memahami pengalaman dan permasalahan pengguna melalui wawancara. Tahap *define* bertujuan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna menggunakan *empathy mapping*. Tahap *ideate* menghasilkan solusi perbaikan yang diprioritaskan menggunakan metode *Now–Wow–How Matrix*. Tahap *prototype* dilakukan dengan membuat rancangan antarmuka website dalam bentuk *prototype* berfideltas tinggi. Tahap *test* dilakukan dengan menguji *prototype* menggunakan metode SUS.

d. Teknik Analisis Data

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor *System Usability Scale* (SUS). Skor pada pernyataan bernomor ganjil dihitung dengan rumus $(X - 1)$, sedangkan pernyataan bernomor genap dihitung dengan rumus $(5 - X)$. Seluruh skor dijumlahkan dan dikalikan dengan 2,5 untuk memperoleh nilai akhir SUS dalam rentang 0–100. Hasil skor SUS kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori

acceptability, grade scale, dan adjective rating. Analisis data kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan hasil wawancara ke dalam kebutuhan pengguna, pain points, dan harapan pengguna. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam perancangan ulang antarmuka website Tri Hita Bali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan temuan utama melalui penerapan pendekatan *Design Thinking* dan evaluasi *System Usability Scale (SUS)* pada website Tri Hita Bali. Proses penelitian diawali dengan tahap *empathize* untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna, dilanjutkan dengan tahap *define, ideate, prototype, dan test.*

1. Tahap *Empathize*

Tahap *empathize* dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap enam responden eksternal yang terdiri dari reseller, desainer interior, dan pemilik akomodasi, serta owner sebagai pengguna internal. Pemilihan responden ini bertujuan untuk memperoleh sudut pandang yang representatif terhadap penggunaan website Tri Hita Bali sebagai UMKM di bidang produksi kap lampu berbahan alami. Hasil wawancara menunjukkan beberapa *pain point* utama, yaitu informasi produk yang belum lengkap, kualitas dan konsistensi foto yang kurang memadai, navigasi website yang membingungkan, serta proses pemesanan yang masih manual dan tidak efisien. Di sisi lain, pengguna mengharapkan (*gain*) website dengan tampilan yang lebih profesional, informasi produk yang jelas (ukuran, material, harga, dan stok), serta alur pemesanan yang lebih sederhana dan terintegrasi.



Gambar 1. *Pain dan Gain* Pengguna Website Tri Hita Bali

Sumber: Analisis Data, 2026

Selain data kualitatif, tahap *empathize* juga diperkuat dengan pengujian awal menggunakan metode SUS yang melibatkan 14 responden dan owner. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata sebesar **34,8**, yang berada di bawah nilai rata-rata internasional sebesar 68 dan termasuk dalam kategori *not acceptable*. Skor ini mengindikasikan bahwa website memiliki

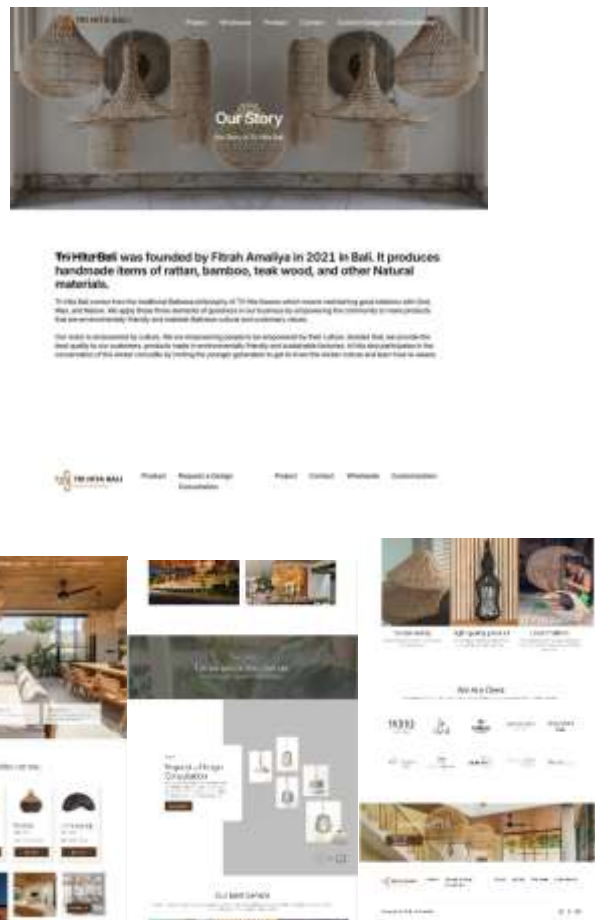
tingkat usability yang rendah dan perlu dilakukan perancangan ulang.

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	TOTAL SUS
3	4	3	4	2	3	3	4	2	3	37,5
3	3	3	4	2	3	2	4	2	3	37,5
2	4	3	4	2	4	3	3	2	3	35,0
3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	32,5
2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	37,5
3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	35,0
2	3	2	4	3	3	3	3	2	4	37,5
3	4	3	4	2	4	3	4	2	4	32,5
2	3	2	4	2	3	2	3	2	3	35,0
3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	40,0
2	4	2	4	2	4	3	4	2	4	28,0
3	4	3	4	2	4	3	4	2	4	32,5
3	3	2	4	3	3	2	3	2	3	40,0
3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	30,0
2	4	2	4	2	4	4	2	2	4	35
TOTAL SCORE SUS :										34,8

Gambar 2. Hasil SUS Tahap 1

Sumber: Analisis Data, 2026

Tampilan website sebelum perancangan ulang ditampilkan untuk memberikan gambaran visual kondisi awal sistem serta memperkuat hasil wawancara pengguna.



Gambar 3. Tampilan Website Tri Hita Bali Sebelum Perancangan Ulang

Sumber: Analisis Data, 2026

Pada sisi admin, wawancara dengan owner menunjukkan permasalahan utama berupa kesulitan pengelolaan data produk dan transaksi, proses pencatatan yang masih manual,

serta tidak adanya dashboard ringkasan untuk memantau operasional bisnis. Owner mengharapkan sistem admin yang lebih terstruktur, informatif, dan mudah digunakan.

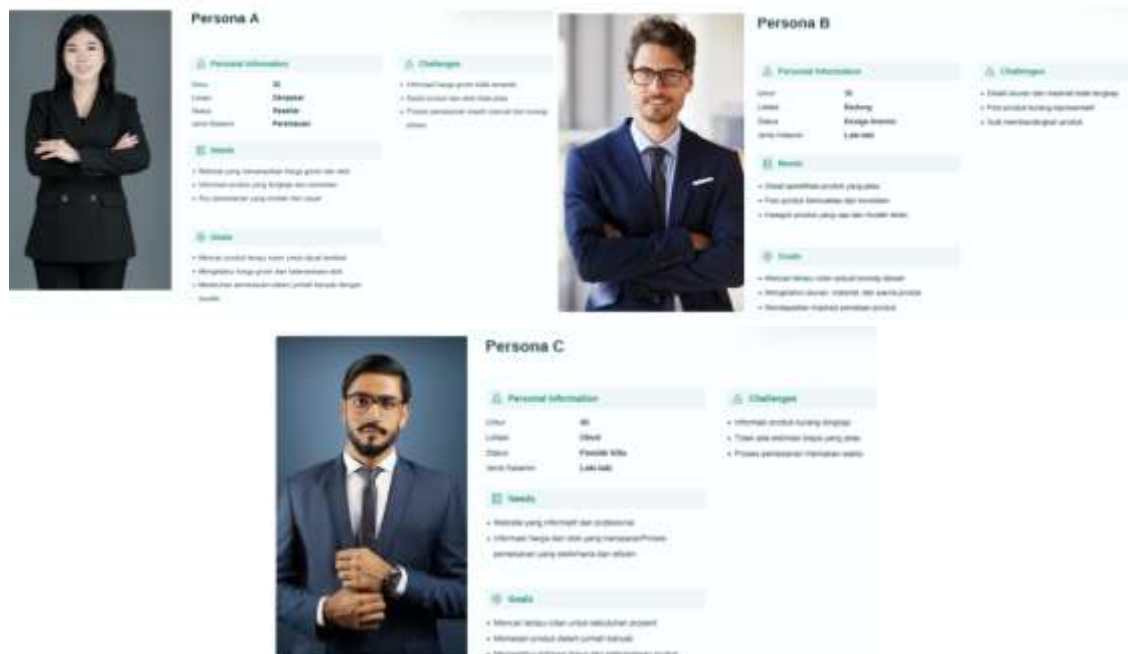


Gambar 4. *Pain dan Gain Admin Website Tri Hita Bali*

Sumber: Analisis Data, 2026

2. Tahap Define

Tahap *define* dilakukan dengan merangkum hasil wawancara ke dalam *user persona* dan *empathy map*. Terdapat tiga persona utama pengguna, yaitu reseller, desainer interior, dan pemilik akomodasi, yang masing-masing memiliki kebutuhan berbeda namun beririsan pada kejelasan informasi produk dan kemudahan pemesanan.

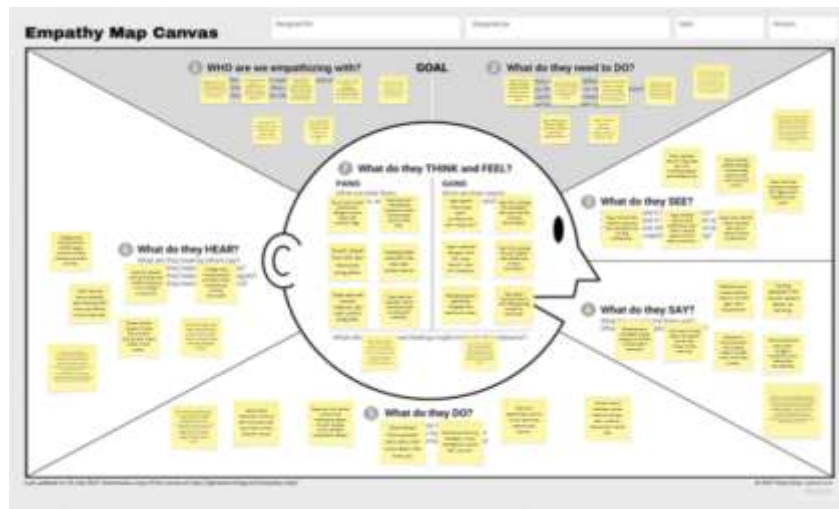


Gambar 5. *User Persona Pengguna Website Tri Hita Bali*

Sumber: Analisis Data, 2026

Empathy map digunakan untuk memetakan apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dipikirkan, dan dilakukan pengguna saat berinteraksi dengan website. Hasil pemetaan

menunjukkan bahwa baik pengguna maupun owner membutuhkan website yang mampu menyajikan informasi produk secara lengkap, mudah dinavigasi, dan mampu mengurangi komunikasi manual.



Gambar 6. *Empathy Map* Pengguna Website Tri Hita Bali

Sumber: *Analisis Data*, 2026

Pada panel admin, tahap *define* menghasilkan daftar permasalahan utama yang berfokus pada efisiensi alur kerja, kejelasan navigasi, dan penyajian informasi operasional.

DAFTAR PERMASALAHAN



Gambar 7. Daftar Permasalahan Panel Admin

Sumber: *Analisis Data*, 2026

3. Tahap *Ideate*

Tahap *ideate* bertujuan untuk menghasilkan dan memprioritaskan solusi perbaikan berdasarkan permasalahan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Proses ideasi dilakukan melalui diskusi dengan pihak terkait serta analisis kebutuhan pengguna, sehingga diperoleh solusi yang paling relevan dan realistis untuk diterapkan pada website Tri Hita Bali. Hasil tahap *ideate* menghasilkan beberapa solusi utama, antara lain perbaikan struktur navigasi website agar lebih sederhana dan mudah dipahami,

penambahan informasi produk yang lebih lengkap seperti deskripsi material, ukuran, harga, dan ketersediaan produk, serta peningkatan kualitas visual melalui penggunaan foto produk yang lebih konsisten dan profesional. Selain itu, dirancang pula alur pemesanan yang lebih efisien dengan mengintegrasikan fitur pemesanan daring untuk memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi. Pada sisi admin, solusi yang dihasilkan meliputi perancangan dashboard untuk menampilkan ringkasan data operasional, fitur pengelolaan produk dan kategori, serta sistem pencatatan transaksi yang lebih terstruktur. Solusi-solusi tersebut diharapkan mampu mengatasi *pain point* pengguna dan meningkatkan *gain* berupa kemudahan penggunaan, efisiensi interaksi, dan kepuasan pengguna saat mengakses website Tri Hita Bali.

4. Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* menghasilkan rancangan antarmuka (*high-fidelity prototype*) website dan panel admin berdasarkan pedoman desain yang telah disepakati bersama owner. *Prototype* mencakup halaman utama, daftar produk, detail produk, keranjang, pembayaran, serta panel admin dengan dashboard dan fitur pengelolaan data.

a. *Home*



Gambar 8. Tampilan Halaman *Home* Website Tri Hita Bali

Sumber: *Analisis Data*, 2026

Halaman *Home* menampilkan banner produk unggulan dengan tombol *Shop Now*, navigasi pilihan bahasa, kategori produk berbasis material, serta informasi promosi dan layanan. Desain halaman ini memudahkan pengguna dalam menelusuri produk dan mengakses informasi secara cepat dan efisien.

b. *All Product*



Gambar 9. Tampilan Halaman *All Product* Website Tri Hita Bali

Sumber: *Analisis Data*, 2026

Halaman All Product menampilkan seluruh koleksi lampu rotan dalam format galeri lengkap dengan filter kategori, harga, dan ukuran sehingga pengguna dapat menemukan produk dengan cepat dan mudah.

c. *Request Design Consultation*



Gambar 10. Tampilan Halaman *Request Design Consultation* Website Tri Hita Bali

Sumber: *Analisis Data*, 2026

Halaman Request Design Consultation menampilkan formulir sederhana bagi pengguna untuk mengajukan kebutuhan desain, dilengkapi visual lampu dan penjelasan tiga tahap layanan yaitu discuss, design, dan develop sehingga proses konsultasi terlihat lebih jelas dan profesional.

d. Detail Produk



Gambar 11. Tampilan Halaman Detail Produk Website Tri Hita Bali
 Sumber: Analisis Data, 2026

Halaman detail produk menampilkan foto produk berukuran besar, pilihan ukuran dan warna, informasi harga, deskripsi produk, serta rekomendasi produk serupa sehingga pengguna dapat melihat detail secara jelas sebelum melakukan pembelian.

e. Keranjang



Gambar 12. Tampilan Halaman Keranjang Website Tri Hita Bali
 Sumber: Analisis Data, 2026

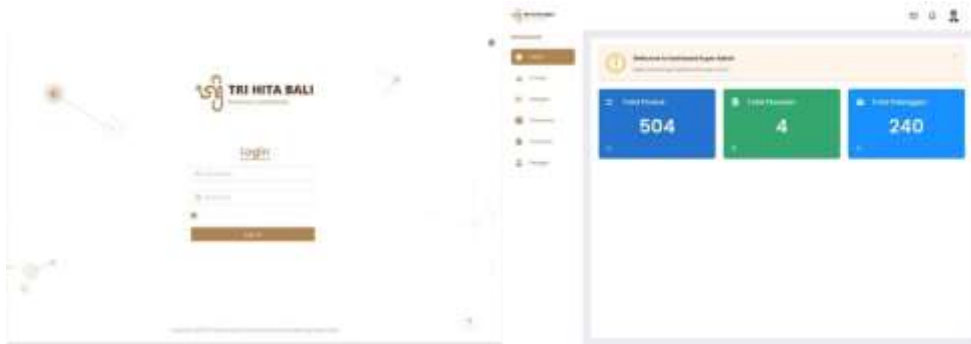
f. Pembayaran



Gambar 13. Tampilan Halaman Pembayaran Website Tri Hita Bali
 Sumber: Analisis Data, 2026

Halaman detail pembayaran menampilkan rangkuman lengkap transaksi, mulai dari daftar produk yang dibeli, harga satuan, jumlah, subtotal, biaya pengiriman, hingga total akhir yang harus dibayar. Informasi disusun secara jelas agar pengguna dapat memeriksa kembali pesanan sebelum melanjutkan ke proses checkout.

g. Admin



Gambar 14. *Prototype* Panel Admin Website Tri Hita Bali

Sumber: Analisis Data, 2026

5. Tahap *Test*

Tahap *test* dilakukan menggunakan metode SUS terhadap *prototype* yang telah dirancang. Pengujian melibatkan 14 responden dan owner dengan instrumen SUS yang terdiri dari 10 pernyataan berbasis skala Likert lima poin.

Tabel 1. Pertanyaan *System Usability Scale*

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan website tri hita bali ini lagi
2	Saya merasa website tri hita bali ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa website tri hita bali ini mudah untuk digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan website tri hita bali ini
5	Saya merasa fitur-fitur website tri hita bali ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tak serasi) pada sistem ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website tri hita bali ini dengan cepat
8	Saya merasa website tri hita ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website tri hita bali ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website tri hita bali ini

Sumber: Analisis Data, 2026

Hasil pengujian menunjukkan skor SUS rata-rata sebesar **87,8**, yang termasuk dalam kategori *Excellent* dan berada jauh di atas standar rata-rata internasional.

fokus pada perbaikan struktur navigasi, peningkatan kelengkapan informasi produk, konsistensi visual, serta penyederhanaan alur pemesanan. Solusi desain dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan permasalahan pengguna yang diperoleh pada tahap *empathize* dan *define*. Hasil pengujian setelah perancangan ulang menunjukkan peningkatan usability yang sangat signifikan. Skor SUS tahap kedua mencapai 87,8 yang termasuk dalam kategori *Excellent* dengan tingkat penerimaan *Acceptable*. Perbandingan hasil sebelum dan sesudah perancangan ulang membuktikan bahwa penerapan *Design Thinking* efektif dalam meningkatkan kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, dan kenyamanan interaksi pada website Tri Hita Bali.

Berdasarkan hasil penelitian, pengelola website Tri Hita Bali disarankan untuk melakukan pemeliharaan dan pembaruan konten secara berkala guna menjaga kualitas pengalaman pengguna. Selain itu, pengujian usability lanjutan dengan melibatkan lebih banyak dan beragam pengguna perlu dilakukan agar pengembangan website di masa mendatang menjadi lebih representatif dan optimal. Dengan pengelolaan yang berkelanjutan, website Tri Hita Bali diharapkan mampu mendukung promosi, penjualan, serta interaksi dengan pelanggan secara lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. **Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah**, 5(2), 146-150.
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). User experience design of mobile charity application using design thinking method. **Sisfotenika**, 11(1), 26-36.
- Budikusuma, I., & Susanto, E. S. (2022). Pengembangan Aplikasi Toefl Practice Exam Berbasis Website Pada Universitas Teknologi Sumbawa. **JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)**, 6(1), 75-78.
- Bungin, B. (2005). *Metode penelitian kuantitatif: Komunikasi, ekonomi, dan kebijakan publik serta ilmu-ilmu sosial lainnya*. **Kencana**.
- Fernando, F. (2020). Perancangan user interface (UI) & user experience (UX) aplikasi pencari indekost di Kota Padangpanjang. **TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar**, 7(2), 101.
- Gautama, S. P., Fajarwati, S., & Hamdi, A. (2023). UI/UX design on prototype attendance using the design thinking method. **Journal of Multimedia Trend and Technology (JMTT)**, 2(1), 10–18.
- Gibbons, S. (2018). Empathy mapping: The first step in design thinking. **Nielsen Norman Group**. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>
- Huda, N. (2019). Implementasi metode usability testing dengan System Usability Scale dalam penilaian website RS Siloam Palembang. **Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer (KLIK)**, 6(1).

- Juliansyah, I. A., & Papatungan, I. V. (2022). Perancangan user experience pada website penjualan kerajinan tangan dengan metodologi design thinking.
- Kathleen, A., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. K. (2021). Analisis perbandingan user flow dari aplikasi e-catalogue iFurnholic. **J. DKV Adiwarna**, *1*(18).
- Ma, X., & Wang, Z. (2024). Computer security technology in E-commerce platform business model construction. **Heliyon**, *10*(7).
- Melinda, V., & Zainil, M. (2020). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa sekolah dasar (Studi literatur). **Jurnal Pendidikan Tambusai**, *4*, 1526–1539.
- Miftah, Z., & Sari, I. P. (2020). Analisis Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Sus. **Research and Development Journal of Education**, *1*(1), 40-48.
- Muzayyani, M. F., Tolle, H., & Nugraha, D. C. A. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi Marketplace Handicraft menggunakan Metode Human-Centered Design. **Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer**, *7*(4), 1846-1853.
- Nadhif, A. K., Taufiq W., D., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX aplikasi penjualan dengan pendekatan design thinking. **Jurnal IT CIDA**, *7*(1), 44-55.
- Naufal, H., & Persada, A. G. (2020). Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application: Suatu Tinjauan Literatur. **AUTOMATA**, *1*(2).
- Nugroho, D. S., & Nugroho, A. (2024). Evaluasi dan analisis UI/UX website Teak Tree Eatery & Living menggunakan metode UCD. **Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)**, *8*(2).
- Oktafina, A., Jannah, F. A., Rizky, M. F., Ferly, M. V., Tangtobing, Y. D., & Natasia, S. R. (2021). Evaluasi usability website menggunakan metode heuristic evaluation studi kasus:(website dinas pekerjaan umum kota xyz). **Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika**, *15*(2), 134-146.
- Oktavia, C. M. (2022). *Analisis usability pada website Tokopedia bagi mahasiswa menggunakan metode System Usability Scale* (Undergraduate thesis). **Institut Teknologi Telkom Purwokerto**.
- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX menggunakan metode design thinking berbasis web pada Laportea Company. **Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan**, *8*(1), 111–117.
- Putri, G. A. A., & Sasmita, G. M. A. AS Evaluasi Usability User Interface Website Menggunakan Metode Usability Testing Berbasis ISO 9241-11 (Studi Kasus PT. X). **Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer**, *2*(3), 439-447.
- Saputri, I. S. Y., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan metode UCD (user centered design) pada e-commerce Putri Intan Shop berbasis web. **Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi**, *3*(2).

- Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi usability Google Classroom menggunakan System Usability Scale. **Walisongo Journal of Information Technology**, *2*(1), 71–78.
- Sugiyono. (2007). **Metode penelitian bisnis**. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. **QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora**, *1*. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Umam, K., Nugroho, A. B., Parwansyah, E., & Saprudin. (2023). Perancangan sistem informasi produk furniture berbasis web pada Toko Kusfurniture. **Journal of Research and Publication Innovation**, *1*(2), 285-290.
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. **Automata**, *1*(2).
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX purwarupa aplikasi penentu kualitas benih bunga berbasis mobile menggunakan metode design thinking (Studi kasus PT Selektani). **Jurnal Teknologi Informasi**, *19*(1), 120–136.
- Wijaksana, I. K. K., Wibawa, K. S., & Susila, A. A. N. H. (2023). Sistem penjualan barang elektronik dan furniture berbasis web pada Toko Bali Artha Jaya. **Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika (JURASIK)**, *8*(2).
- Zahran, B., Tiawan, Grahana, C. I., Hilman, A., Setiyani, L., Mutawally, A. N., Nuraeni, E., Chandra, F. A., Humairah, L. A., & Kartini, S. (2024). Desain aplikasi Go-Trash menggunakan metode design thinking dan value proposition canvas. **Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)**, *6*(2), 262–266.