

Designing the UI/UX of a Mobile Application for Mil & Bay Cafe Using the Design Thinking Method

Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Untuk Mil & Bay Cafe Menggunakan Metode *Design Thinking*

¹Rahmat Angga Saputra, ^{2,*}Murtiwiayati, ³Leli Safitri

¹²³Prodi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, Depok, Indonesia

*Korespondensi: murtiwiayati@staff.gunadarma.ac.id
<https://doi.org/10.59696/nexcore.v1i2.282>

Submitted: Apr 08, 2026 | **Accepted:** Mei 02, 2026 | **Published:** Mei 05, 2026

ABSTRACT

*Digital transformation in the culinary industry has become an essential strategy for improving service quality and customer satisfaction. Mil & Bay Cafe still relies on a manual ordering system, which creates several challenges, including limited menu information, the absence of estimated serving times, and the potential for long queues during the ordering and payment processes. This study aims to design the User Interface (UI) and User Experience (UX) of a mobile application to support a more effective and efficient ordering process. The research adopts the Design Thinking methodology, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. User requirements were gathered through interviews with customers and translated into design solutions in the form of wireframes, mockups, and a high-fidelity prototype. The proposed design was evaluated through usability testing using the Maze platform with 30 participants and further assessed using the System Usability Scale (SUS). The evaluation results indicate that the prototype achieved a usability score of 88 on Maze and an average SUS score of 89.83. These scores place the proposed design in the **Acceptable** category with a **Best Imaginable** rating and **Grade A**. Therefore, the proposed UI/UX design effectively meets user needs, improves navigation, streamlines the ordering and payment processes, and has the potential to enhance both service quality and customer satisfaction at Mil & Bay Cafe.*

Keywords: *Design Thinking, Mobile Application, System Usability Scale, User Experience, User Interface.*

ABSTRAK

Transformasi digital pada sektor kuliner menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pelanggan. Mil & Bay Cafe masih menerapkan sistem pemesanan manual yang menimbulkan berbagai kendala, seperti keterbatasan informasi menu, tidak tersedianya estimasi waktu penyajian, serta potensi antrean panjang saat pemesanan dan pembayaran. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) aplikasi mobile yang mampu mendukung proses pemesanan secara lebih efektif dan efisien. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahap pengumpulan kebutuhan pengguna dilakukan melalui wawancara dengan pelanggan, kemudian hasilnya diterjemahkan menjadi solusi desain berupa *wireframe*, *mockup*, dan *high-fidelity prototype*. Evaluasi rancangan dilakukan menggunakan *usability testing* melalui platform Maze terhadap 30 partisipan serta pengukuran *System Usability Scale (SUS)*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe memperoleh skor *usability* sebesar 88 pada Maze dan skor SUS rata-rata sebesar 89,83. Nilai tersebut menempatkan rancangan pada kategori *Acceptable* dengan predikat *Best Imaginable* dan Grade A. Dengan demikian, rancangan UI/UX yang dihasilkan dinilai mampu memenuhi kebutuhan pengguna, meningkatkan kemudahan navigasi, mempercepat proses pemesanan dan pembayaran, serta berpotensi meningkatkan kualitas layanan dan kepuasan pelanggan di Mil & Bay Cafe.

Kata Kunci: *Design Thinking, Mobile Application, System Usability Scale, User Experience, User Interface.*

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mendorong perubahan signifikan pada berbagai sektor bisnis, termasuk industri kuliner yang dituntut untuk menghadirkan layanan cepat, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan pelanggan. Perkembangan penggunaan perangkat mobile membuka peluang bagi pelaku usaha untuk mengoptimalkan proses pemesanan, pembayaran, dan penyampaian informasi secara terintegrasi melalui aplikasi digital. Dalam konteks layanan berbasis pelanggan, kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi faktor penting yang memengaruhi tingkat kepuasan, kenyamanan, serta keberhasilan interaksi pengguna dengan sistem (Christianto et al., 2024).

Mil & Bay Cafe sebagai salah satu usaha kuliner masih menerapkan proses pemesanan secara konvensional melalui kasir. Sistem tersebut menimbulkan sejumlah kendala, seperti keterbatasan informasi mengenai ketersediaan menu, minimnya deskripsi produk, tidak tersedianya estimasi waktu penyajian, serta potensi antrean yang dapat mengurangi kenyamanan pelanggan. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap sistem digital yang mampu menyederhanakan proses layanan dan meningkatkan kualitas pengalaman pelanggan. Menurut Mandaraka dan Nurkhamid (2023), keberhasilan suatu aplikasi tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur, tetapi juga oleh kemampuan desain dalam memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pengguna secara intuitif. Oleh karena itu, perancangan UI/UX yang baik diperlukan agar proses pemesanan dapat berlangsung lebih efektif, mudah dipahami, dan efisien.

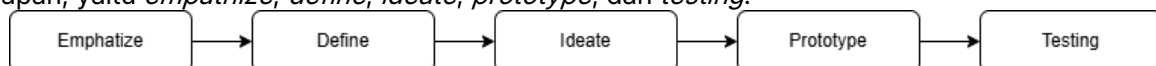
Salah satu pendekatan yang banyak digunakan dalam pengembangan produk digital berorientasi pengguna adalah metode *Design Thinking*. Metode ini menempatkan pengguna sebagai pusat proses perancangan melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*, sehingga solusi yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna (Chairunnisa et al., 2024). Pendekatan tersebut terbukti efektif dalam menghasilkan desain yang memiliki tingkat kegunaan tinggi dan mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada berbagai domain aplikasi (Novianti, 2024). Metode *Design Thinking* memungkinkan identifikasi permasalahan secara mendalam sebelum proses implementasi dilakukan sehingga risiko ketidaksesuaian kebutuhan pengguna dapat diminimalkan (Imin et al., 2024).

Evaluasi terhadap hasil perancangan UI/UX juga menjadi aspek penting untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan memenuhi standar kegunaan (*usability*). Salah satu instrumen yang banyak digunakan adalah *System Usability Scale* (SUS), karena mampu memberikan pengukuran yang sederhana, reliabel, dan mudah diinterpretasikan terhadap kualitas penggunaan suatu sistem (Jangku & Widiyanto, 2024). Penggunaan SUS dalam penelitian UI/UX telah terbukti efektif untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap rancangan aplikasi serta mengidentifikasi aspek yang masih memerlukan perbaikan (Christianto et al., 2024). Dengan demikian, pengujian *usability* menjadi tahapan yang tidak dapat dipisahkan dari proses pengembangan desain berorientasi pengguna.

Penelitian yang mengintegrasikan kebutuhan informasi menu secara *real-time*, estimasi waktu penyajian, riwayat pesanan, dan pembayaran digital dalam satu rancangan aplikasi mobile untuk lingkungan kafe masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *research gap* terkait pengembangan desain UI/UX yang secara khusus dirancang untuk mengatasi permasalahan layanan pemesanan pada kafe berbasis mobile. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk menghasilkan rancangan UI/UX aplikasi mobile Mil & Bay Cafe menggunakan metode *Design Thinking* yang berfokus pada peningkatan efisiensi layanan, kemudahan interaksi, dan kepuasan pengguna melalui pendekatan yang berpusat pada kebutuhan pelanggan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi mobile Mil & Bay Cafe. Proses penelitian dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.



Gambar 1. Alur Penelitian

Pada tahap *empathize*, data dikumpulkan melalui wawancara kepada pelanggan Mil & Bay Cafe yang memenuhi kriteria tertentu, seperti pernah berkunjung ke kafe, memiliki *smartphone*, serta memiliki pengalaman melakukan pemesanan makanan secara langsung maupun melalui perangkat digital. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, harapan, dan kendala yang dialami pengguna selama proses pemesanan.

Tahap *define* dilakukan dengan menganalisis hasil wawancara untuk merumuskan permasalahan utama dan kebutuhan pengguna. Hasil analisis menunjukkan kebutuhan akan akses informasi menu

yang lebih lengkap, kemudahan pemesanan, informasi ketersediaan menu secara *real-time*, estimasi waktu penyajian, riwayat transaksi, serta dukungan pembayaran digital.

Selanjutnya, pada tahap *ideate*, berbagai solusi dirancang menggunakan pendekatan *How Might We* (HMW) dan *brainstorming*. Tahap ini menghasilkan gagasan terkait fitur-fitur utama aplikasi, struktur navigasi, serta *user flow* yang menggambarkan alur interaksi pengguna dalam melakukan pemesanan hingga pembayaran.

Tahap *prototype* dilakukan dengan menyusun *wireframe* (*low-fidelity*) sebagai rancangan awal tata letak dan fungsi aplikasi, kemudian dikembangkan menjadi *mockup* (*high-fidelity*) yang menampilkan elemen visual secara lebih detail. Prototipe yang dihasilkan merepresentasikan desain akhir yang siap dievaluasi oleh pengguna.

Tahap terakhir adalah *testing*, yaitu pengujian prototipe kepada 30 partisipan menggunakan platform Maze untuk mengevaluasi tingkat kegunaan (*usability*) dan efektivitas desain. Selain itu, evaluasi juga dilakukan menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri atas 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5. Hasil pengujian digunakan sebagai dasar untuk menilai kualitas rancangan serta melakukan penyempurnaan desain agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan rancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi mobile Mil & Bay Cafe melalui penerapan metode *Design Thinking* yang terdiri atas tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

Tahap *Empathize*

Dalam upaya mengumpulkan data yang akurat dan relevan, penentuan narasumber dilakukan berdasarkan beberapa kriteria inklusi yang spesifik. Responden yang dipilih merupakan pelanggan Mil & Bay Cafe yang setidaknya telah berkunjung atau melakukan transaksi minimal sebanyak dua kali. Selain dituntut memiliki *smartphone* pribadi, responden juga harus mempunyai pengalaman dalam memesan makanan secara langsung (*offline*) baik di kafe maupun restoran lain. Lebih lanjut, narasumber disyaratkan pernah melakukan pemesanan makanan secara langsung di tempat menggunakan *smartphone* mereka. Sebagai nilai tambah, diutamakan pula pelanggan yang setidaknya sekali pernah mengalami kendala operasional di lokasi, seperti terjebak antrean panjang atau merasa bingung akibat keterbatasan informasi pada menu non-digital. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pelanggan mengalami beberapa kendala dalam proses pemesanan, antara lain harus mendatangi kasir untuk melakukan pemesanan, keterbatasan informasi mengenai menu yang tersedia, tidak adanya informasi ketersediaan menu secara langsung, kesulitan memperoleh estimasi waktu penyajian, serta keterbatasan opsi pembayaran digital.

Tahap *Define*

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna pada tahap *define*, diperoleh tujuh kebutuhan utama yang menjadi dasar pengembangan solusi. Kebutuhan tersebut meliputi kemudahan pemesanan dari mana saja di area kafe, akses informasi menu yang lengkap, informasi ketersediaan menu secara *real-time*, fitur riwayat pemesanan dan menu favorit, estimasi waktu penyajian, pembayaran digital, serta tampilan aplikasi yang sederhana dan mudah dipahami. Analisis ini menggunakan pendekatan *How Might We* (HMW) untuk merumuskan pertanyaan terbuka yang dapat memicu gagasan kreatif. Solusi yang dirancang berdasarkan permasalahan calon pengguna tersebut kemudian dirangkum dalam tabel di bawah ini.

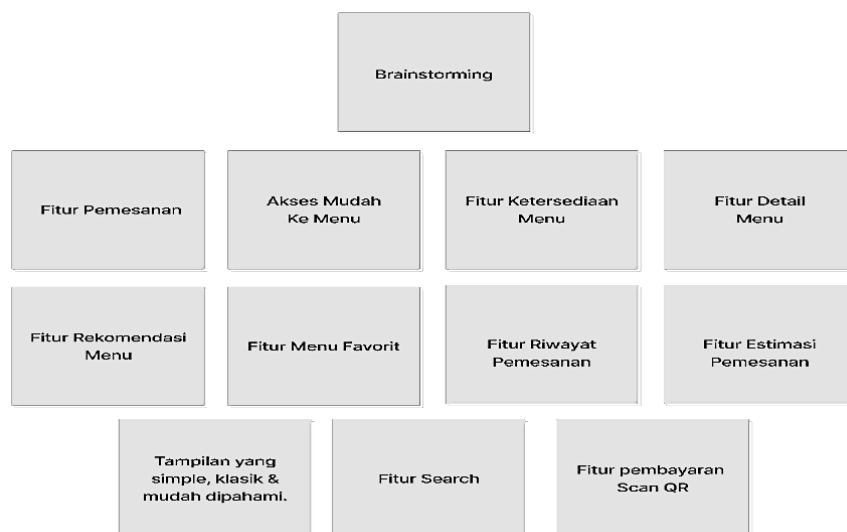
Tabel 1. *How Might We*

NO	How	Might?
1.	Bagaimana pelanggan dapat melakukan pemesanan dari mana saja di dalam kafe tanpa harus ke kasir?	Menyediakan fitur pemesanan langsung melalui aplikasi mobile yang dapat digunakan dari tempat duduk di seluruh area kafe.
2.	Bagaimana agar pelanggan dapat mengakses informasi menu dengan lengkap dan jelas?	Menyediakan tampilan menu digital dalam aplikasi dengan deskripsi, gambar, kategori, dan harga untuk setiap menu.
3.	Bagaimana agar pelanggan mengetahui ketersediaan menu secara langsung dan real-time?	Menampilkan status ketersediaan menu secara real-time.
4.		Menyediakan fitur riwayat pemesanan dan daftar menu favorit.

NO	How	Might?
	Bagaimana agar pengguna dapat melihat Riwayat pemesanan dan menu favorit?	
5.	Bagaimana agar pelanggan mengetahui estimasi waktu penyajian setelah melakukan pemesanan?	Memberikan informasi estimasi waktu penyajian.
6.	Bagaimana pelanggan dapat melakukan pembayaran secara digital tanpa perlu ke kasir?	Menyediakan metode pembayaran digital seperti QR code, e-wallet, atau transfer langsung melalui aplikasi.
7.	Bagaimana agar aplikasi dapat digunakan dan dipahami oleh semua kalangan pelanggan?	Merancang antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan pengguna, dengan pemilihan warna dan jenis <i>font</i> yang natural, klasik dan nyaman tanpa panduan yang rumit.

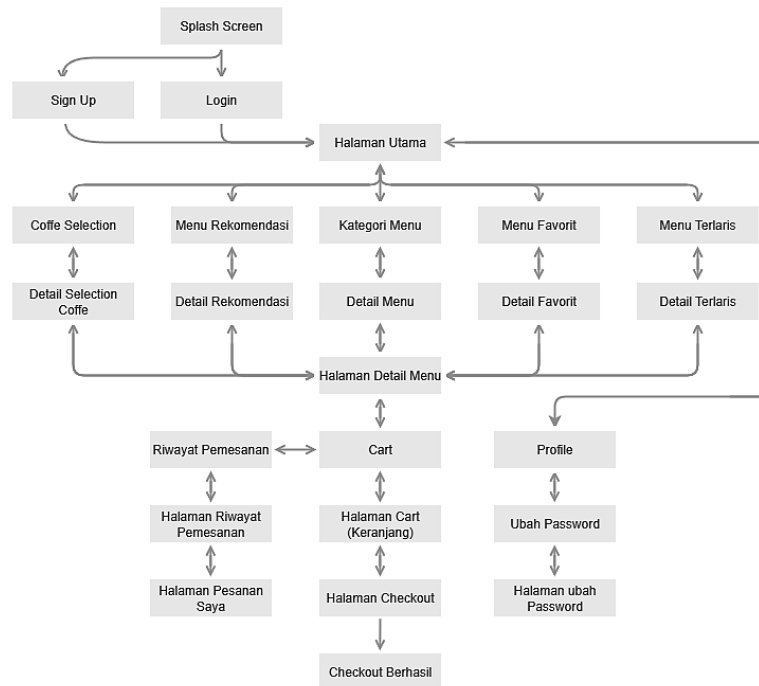
Tahap *Ideate*

Tahap *ideate* dilakukan setelah kebutuhan pengguna berhasil diidentifikasi pada tahap *define*. Pada tahap ini, fokus penelitian diarahkan pada proses pengembangan berbagai alternatif solusi yang dapat menjawab permasalahan pengguna secara efektif. Proses ideasi dilakukan melalui kegiatan *brainstorming* untuk menghasilkan gagasan-gagasan desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna (*user-centered design*). Seluruh ide yang terkumpul kemudian dikelompokkan, dianalisis, dan diprioritaskan berdasarkan tingkat urgensi kebutuhan pengguna serta kemudahan implementasinya pada aplikasi mobile Mil & Bay Cafe.



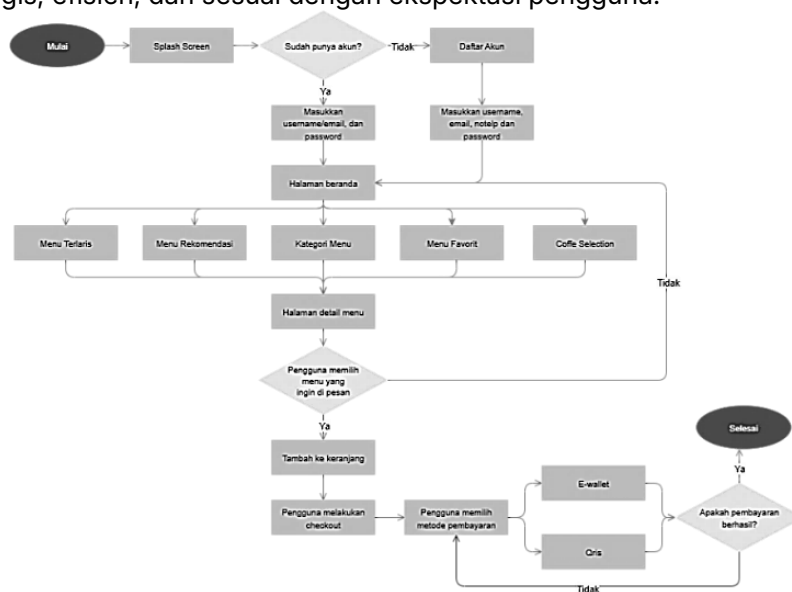
Gambar 2. *Brainstorming Solution Idea*

Selain pengembangan fitur, tahap ideasi juga menghasilkan konsep desain visual yang akan diterapkan pada aplikasi. Berdasarkan masukan pengguna, desain antarmuka dirancang menggunakan pendekatan yang sederhana, natural, dan mudah dipahami oleh berbagai kelompok usia. Pemilihan warna, tipografi, ikon, dan tata letak halaman difokuskan pada aspek keterbacaan, konsistensi visual, serta kemudahan navigasi agar pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi secara intuitif. Untuk mendukung implementasi seluruh solusi tersebut, dirancang pula struktur navigasi aplikasi yang menghubungkan setiap halaman secara sistematis. Struktur navigasi menggunakan kombinasi model linear dan hierarki sehingga pengguna dapat berpindah antarhalaman dengan mudah tanpa kehilangan konteks penggunaan aplikasi.



Gambar 3. Struktur Navigasi

Selanjutnya, dibuat *user flow* yang menggambarkan alur interaksi pengguna sejak membuka aplikasi hingga menyelesaikan transaksi. Alur ini mencakup proses registrasi atau masuk ke aplikasi, pencarian menu, pemilihan produk, penambahan ke keranjang, proses *checkout*, pembayaran, hingga pemantauan status pesanan. Penyusunan *user flow* bertujuan memastikan bahwa setiap proses berjalan secara logis, efisien, dan sesuai dengan ekspektasi pengguna.



Gambar 4. User Flow

Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* dilakukan untuk merealisasikan solusi yang telah dihasilkan pada tahap *ideate* ke dalam bentuk rancangan antarmuka yang dapat diuji kepada pengguna. Proses ini menghasilkan dua jenis prototipe, yaitu *wireframe* (*low-fidelity prototype*) dan *mockup* (*high-fidelity prototype*). Pada tahap *wireframe*, dibuat kerangka dasar aplikasi yang berfungsi untuk menggambarkan struktur halaman, penempatan elemen antarmuka, serta alur navigasi pengguna. *Wireframe* mencakup beberapa komponen utama seperti kolom pencarian menu, kategori menu, daftar menu populer, ikon keranjang belanja, notifikasi, profil pengguna, serta menu navigasi utama yang terdiri atas halaman beranda, menu, favorit, dan riwayat pesanan.



Gambar 5. Wireframe Home Page

Hasil perancangan *wireframe* kemudian dikembangkan menjadi *mockup* berfidelitas tinggi yang menampilkan representasi visual aplikasi secara lebih lengkap. Pada tahap ini dilakukan penerapan elemen desain seperti kombinasi warna, tipografi, ikon, ilustrasi menu, tombol interaktif, dan komponen visual lainnya yang merepresentasikan identitas aplikasi Mil & Bay Cafe. Halaman utama (*homepage*) dirancang untuk menjadi pusat akses seluruh fitur aplikasi. Pada halaman ini ditampilkan fitur pencarian menu, kategori produk, menu *best seller*, *coffee selection*, menu rekomendasi, dan menu favorit. Selain itu, pengguna dapat mengakses fitur keranjang, notifikasi, profil akun, serta navigasi menuju halaman lain melalui *bottom navigation bar*.

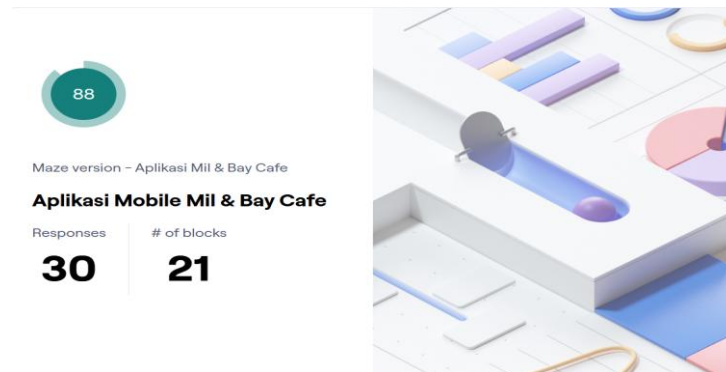


Gambar 6. Halaman Utama

Selain halaman utama, prototipe juga mencakup halaman daftar menu, detail menu, keranjang belanja, proses *checkout*, metode pembayaran, riwayat transaksi, dan daftar menu favorit. Seluruh halaman dihubungkan menggunakan alur interaksi yang memungkinkan pengguna melakukan proses pemesanan mulai dari memilih menu hingga menyelesaikan pembayaran dalam satu rangkaian aktivitas yang terintegrasi.

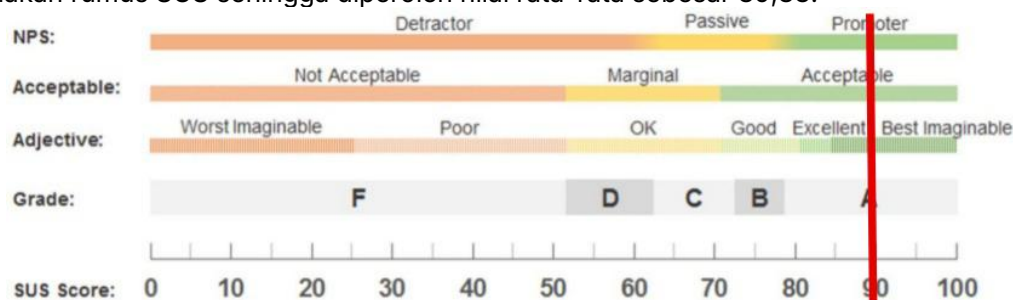
Tahap Testing

Tahap *testing* dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kegunaan (*usability*) dan penerimaan pengguna terhadap prototipe aplikasi yang telah dirancang. Pengujian melibatkan 30 partisipan yang memenuhi kriteria sebagai pelanggan atau calon pengguna aplikasi Mil & Bay Cafe. Pengujian pertama dilakukan menggunakan platform Maze melalui metode *usability testing*. Pada tahap ini, responden diminta menyelesaikan beberapa skenario tugas yang merepresentasikan aktivitas utama pengguna, seperti mencari menu, melihat detail menu, menambahkan produk ke keranjang, melakukan proses pemesanan, dan menyelesaikan pembayaran. Seluruh aktivitas pengguna direkam dan dianalisis menggunakan metrik yang tersedia pada platform Maze. Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototipe memperoleh *usability score* sebesar 88.



Gambar 7. Usability Score Maze

Setelah pengujian Maze selesai, dilakukan evaluasi lanjutan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Responden diminta mengisi kuesioner yang terdiri atas sepuluh pernyataan menggunakan skala Likert 1 sampai 5. Data hasil pengisian kuesioner kemudian dihitung menggunakan rumus SUS sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 89,83.



Gambar 8. Skala Interpretasi Hasil Skor SUS

Skor SUS sebesar 89,83 mengindikasikan bahwa aplikasi memiliki tingkat kegunaan yang sangat tinggi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pengguna dapat memahami fungsi aplikasi dengan cepat, melakukan navigasi secara efisien, dan menyelesaikan proses pemesanan tanpa memerlukan bantuan tambahan. Kemudahan penggunaan ini kemungkinan dipengaruhi oleh penyajian menu yang terstruktur, penggunaan ikon yang mudah dikenali, serta pengelompokan fitur berdasarkan kebutuhan pengguna. Pendekatan yang berpusat pada pengguna memungkinkan setiap keputusan desain didasarkan pada kebutuhan nyata pengguna sehingga solusi yang dihasilkan lebih relevan terhadap permasalahan yang dihadapi. Selain itu, keberadaan fitur informasi menu yang lengkap, status ketersediaan menu secara *real-time*, estimasi waktu penyajian, serta pembayaran digital memberikan nilai tambah dalam pengalaman penggunaan aplikasi. Fitur-fitur tersebut tidak hanya meningkatkan kemudahan interaksi, tetapi juga membantu mengurangi hambatan yang sebelumnya ditemukan pada proses pemesanan secara manual. Berdasarkan hasil pengujian Maze dan SUS, dapat disimpulkan bahwa prototipe aplikasi Mil & Bay Cafe telah memenuhi aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa rancangan UI/UX yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk dijadikan dasar dalam pengembangan aplikasi yang siap diimplementasikan pada lingkungan operasional Mil & Bay Cafe.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi mobile Mil & Bay Cafe menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri atas tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan dilakukan untuk mengatasi permasalahan pada proses pemesanan manual, seperti keterbatasan informasi menu, tidak tersedianya informasi ketersediaan menu secara langsung, tidak adanya estimasi waktu penyajian, serta antrian pada area kasir. Hasil penelitian menghasilkan prototipe *high-fidelity* yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna melalui fitur pemesanan digital, informasi menu yang lebih lengkap, pemantauan status pesanan, riwayat transaksi, serta dukungan pembayaran digital. Berdasarkan hasil pengujian, prototipe memperoleh skor *usability* sebesar 88 pada Maze dan skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 89,83 yang termasuk kategori *Acceptable*, predikat *Best Imaginable*, dan Grade A. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rancangan yang dihasilkan memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang efektif, efisien, serta mudah dipahami. Adapun penelitian ini masih terbatas pada tahap perancangan dan pengujian prototipe sehingga belum mencakup implementasi aplikasi secara penuh pada lingkungan operasional Mil & Bay Cafe. Oleh karena itu,

penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada pengembangan sistem yang terintegrasi dengan basis data dan sistem kasir, serta evaluasi penggunaan aplikasi dalam kondisi nyata untuk mengukur dampaknya terhadap efisiensi layanan dan kepuasan pelanggan.

REFERENSI

- Chairunnisa, A. A., Widodo, S., & Majid, N. W. A. (2024). Perancangan desain UI/UX sistem *e-learning* menggunakan metode *Design Thinking*. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1). <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1632>
- Christianto, K., Chakir, A., Andry, J. F., Adikara, F., Liliana, L., & Felicia, J. (2024). Modeling user experience in delivery applications using the *Design Thinking* method and *System Usability Scale*. *Journal of Computer Science*, 20(7), 722–729. <https://doi.org/10.3844/jcssp.2024.722.729>
- Mandaraka, Y. N. H., & Nurkhamid. (2023). Perancangan ulang UI/UX aplikasi mobile SIAKAD UNY menggunakan metode *Design Thinking*. *Journal of Information Engineering and Technology*, 1(2). <https://doi.org/10.21831/jiety.v1i2.204>
- Novianti, D. (2024). Redesign user interface website Universitas Bina Sarana Informatika menggunakan metode *Design Thinking* dan *System Usability Scale* (SUS). *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4300>
- Imin, J. H., Fajar, M., & Hasniati. (2024). Perancangan UI/UX website Search Buddy menggunakan pendekatan *Design Thinking*. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 18(1). <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2024.18.1.1642>
- Jangku, W. S., & Widiyanto, A. G. (2024). Evaluasi Usability Website PDAM Wae Mbeliling Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Penelitian Terapan Mahasiswa*, 2(2), 29–36. <https://doi.org/10.21076/jptm.v2i2.132>
- Setiawan, A., Hidayat, R., & Nugroho, Y. (2024). Digital service innovation and customer satisfaction in food and beverage industries. *International Journal of Information Systems and Change Management*, 16(2), 135–149. <https://doi.org/10.1504/IJISCM.2024.136812>
- Zhou, T., Lu, Y., & Wang, B. (2021). Factors influencing continuous use of mobile service applications. *Information Development*, 37(4), 598–610. <https://doi.org/10.1177/0266666920934605>
- Mandaraka, Y. N., & Nurkhamid. (2024). Perancangan ulang UI/UX aplikasi mobile SIAKAD UNY menggunakan metode *Design Thinking*. *Journal of Information Engineering and Technology*, 1(2). <https://doi.org/10.21831/jiety.v1i2.204>
- Xu, W. (2023). User-centered design (IX): A “User Experience 3.0” paradigm framework in the intelligence era. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2302.06681>
- Alqahtani, N., & Atkins, A. (2024). Understanding user adoption factors in mobile application development: A systematic review. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 40(8), 1864–1880. <https://doi.org/10.1080/10447318.2023.2189024>
- Rafansya, M. R., & Suranto, B. (2024). UI/UX design for slow living application using *Design Thinking*. *The Indonesian Journal of Computer Science*, 13(5). <https://doi.org/10.33022/ijcs.v13i5.4419>
- Rachman, A., & Sutopo, J. (2023). Penerapan metode *Design Thinking* dalam pengembangan UI/UX: Tinjauan literatur. *semanTIK*, 9(2), 139–148. <https://doi.org/10.55679/semantik.v9i2.45878>
- Munandar, H. R. (2024). User experience evaluation of the OVO application using the *System Usability Scale* method. *POSITIF: Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 10(1). <https://doi.org/10.31961/positif.v10i1.1949>
- Weichbroth, P., & Giedrowicz, M. (2024). SUS-Lib: An automated tool for usability evaluation based on the *System Usability Scale* from user feedback. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2410.09534>
- Alsaqri, S., & Ibrahim, R. (2025). Enhancing user interface design through wireframing techniques in mobile applications. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 16(1), 44–53. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2025.0160106>