

Perancangan Website Company Profile Perusahaan CV. CUP10INDO Menggunakan Metode Design Thinking

Abdurrahman Ibnul Rasidi¹, Nur Ghaniaviyanto Ramadhan^{2,*}

Fakultas Informatika, Rekayasa Perangkat Lunak, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

Email: ¹19104032@ittelkom-pwt.ac.id, ^{2,*}ghani@ittelkom-pwt.ac.id

Email Penulis Korespondensi: ghani@ittelkom-pwt.ac.id

Abstrak—CV. CUP10INDO merupakan sebuah perusahaan yang baru merintis dibidang ekspor produk lokal. Sama seperti pelaku bisnis lainnya, CV. CUP10INDO tentunya membutuhkan media untuk menyampaikan informasi baik dari produk yang akan diekspor maupun informasi mengenai profile perusahaan. Dalam kegiatan ekspor sudah pasti mengandalkan informasi yang valid dikarenakan kegiatan ekspor melibatkan banyak pihak. Hal tersebut dikarenakan kurangnya informasi yang valid mengenai produk yang ada sehingga ada beberapa konsumen yang membatalkan pesannya. Agar kejadian tersebut tidak terulang kembali, maka diperlukan pembuatan website company profile yang akan sangat menguntungkan bagi CV. CUP10INDO karena informasi akan cepat dan tepat tersampaikan kepada pihak konsumen. Peneliti menggunakan metode Design thinking untuk merancang sebuah website company profile tersebut dikarenakan proses berfikir dari metode ini bersifat human centered design yang artinya berpusat pada pengguna itu sendiri. Setelah website telah selesai dibuat maka perlu adanya pengujian apakah web tersebut layak atau tidak. Pada tahap pengujian web peneliti menggunakan usability testing secara moderate remote dan menggunakan SUS sebagai tolak ukur yang mana mendapat nilai skor akhir sebesar 78 dan mendapat grade good yang artinya web tersebut acceptable.

Kata Kunci: Perusahaan; Website Profile; Ekspor; Design thinking; System Usability Scale(SUS)

Abstract—CV. CUP10INDO is a newly pioneering company in the field of export of local products. Just like other business people, CV. CUP10INDO certainly needs media to convey information both from the product to be exported and information about the company's profile. In export activities, it is certain to rely on valid information because export activities involve many parties. This is due to the lack of valid information about existing products so that there are some consumers who cancel their orders. In order for this incident not to recur, it is necessary to create a company profile website that will be very profitable for CV. CUP10INDO because information will be quickly and precisely conveyed to consumers. Researchers use the Design thinking method to design a company profile website because the thinking process of this method is human centered design which means it is centered on the user itself. After the website has been completed, it is necessary to test whether the web is feasible or not. At the web testing stage, researchers use usability testing in a moderate remote manner and use SUS as a benchmark which gets a final score of 78 and gets a good grade which means the web is acceptable.

Keywords: Company; Website Profiles; Export; Design thinking; System Usability Scale (SUS)

1. PENDAHULUAN

CV. CUP10INDO merupakan perusahaan yang baru merintis dan bergerak di bidang ekspor produk lokal seperti pupuk, madu dan masih banyak lagi lainnya. Sama seperti pelaku bisnis lainnya CV. CUP10INDO tentunya membutuhkan media untuk menyampaikan informasi baik dari produk yang akan diekspor maupun informasi mengenai profile perusahaan. Informasi yang akan disampaikan juga hal penting karena kegiatan ekspor pasti melibatkan banyak pihak seperti pihak produksi dan pihak konsumen. Konsumen akan menginginkan informasi yang valid tentang produk yang akan dibeli dari pihak produksi. Kegiatan ekspor juga pasti melibatkan 2 negara atau lebih. Karena kurangnya informasi yang valid mengenai produk yang ada dan juga karena kurang jelasnya informasi mengenai perusahaan sehingga ada beberapa konsumen yang membatalkan pesannya. Agar kejadian tersebut tidak terulang kembali, maka diperlukan pembuatan website company profile yang akan sangat menguntungkan bagi CV. CUP10INDO karena informasi akan cepat dan tepat tersampaikan kepada pihak konsumen. Dengan informasi yang valid maka akan terbangun kepercayaan dan kerja sama secara terus menerus antara pihak konsumen dan perusahaan.

Kemajuan teknologi sangat lah berkembang pada saat ini semakin banyak instrumen yang tersedia untuk digunakan manusia dalam era *globalisas*. Perusahaan dan sektor bisnis relevan dengan kehidupan pribadi dan sosial. Teknologi informasi adalah komponen pendukung terkini yang sangat efektif yang memungkinkan individu untuk memanfaatkan banyak fasilitas yang ditawarkan oleh teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan informasi, internet juga berkembang [1].

Indonesia saat ini sedang dalam masa transformasi digital. Itu berarti menggunakan teknologi untuk meningkatkan kinerja. Secara umum, transformasi digital dapat diartikan sebagai proses fundamental yang terjadi dalam suatu organisasi dengan menggunakan teknologi, manusia, dan proses bisnis serta dapat mengubah kinerja bisnis organisasi secara signifikan [2]. Perkembangan teknologi saat ini telah menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Banyak hal dalam kehidupan yang memanfaatkan keberadaan teknologi itu sendiri. Kehadirannya memberikan dampak yang besar bagi kehidupan masyarakat dalam berbagai aspek dan arah [3].

Di era digital ini, website telah menjadi sesuatu yang harus dimiliki oleh seorang pelaku bisnis dan sebuah perusahaan. Website merupakan teknologi internet yang berguna untuk berpromosi penjualan produk dan jasa, serta menyajikan informasi secara daring [4]. Para pelaku bisnis harus cepat membangun perusahaannya karena

pesatnya perkembangan dunia digital. Sangat disayangkan jika seorang pebisnis tidak mengikuti perkembangan teknologi. Setiap organisasi dan bisnis di dunia memiliki situs web yang berfungsi sebagai saluran komunikasi internal dan promosi produk [5].

Perancangan merupakan proses yang menggabungkan penggambaran, perencanaan, atau penataan bagian-bagian yang terpisah menjadi kesatuan dan untuk tujuan yang saling berkesinambungan. Ini merupakan cara mengubah temuan hasil analisis menjadi software, yang kemudian diaplikasikan untuk membangun sistem baru atau memperbaiki sistem yang sudah ada [6]. Company profile, agensi, atau organisasi menyajikan gambaran umum tentang entitas tersebut dan digunakan sebagai alat penghubung masyarakat untuk mempromosikan pemahaman tentang cara kerja entitas tersebut.[7]. Website adalah keseluruhan halaman web yang terdapat dalam suatu domain yang berisi informasi [8]. Website atau situs dapat digambarkan sebagai kumpulan jendela yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa media seperti gambar, teks, animasi, dan suara, baik statis maupun dinamis, yang membentuk suatu susunan yang saling berhubungan yang masing-masing terhubung ke jaringan halaman.[9].

Design thinking adalah proses berulang di mana kami berusaha untuk memahami pengguna, mempertanyakan asumsi, dan membongkar ulang tantangan untuk mengidentifikasi metode dan jawaban alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat pada tingkat pemahaman pertama. Pada saat yang sama, Design thinking memberikan pendekatan berbasis solusi untuk mengatasi tantangan. Ini adalah cara berpikir dan melakukan yang menggunakan serangkaian prosedur langsung.[10]. Alat untuk pemecahan masalah, perancangan masalah, dan pembentukan masalah adalah design thinking. Membuat dan merancang masalah sama pentingnya dengan menyelesaikannya. Design thinking menempatkan fokus pada kebutuhan user. Metode design thinking terinspirasi oleh dan ditargetkan kepada orang-orang.[11]. Menurut Kelley & Brown, Design thinking adalah proses inovasi yang berpusat pada manusia yang menggabungkan permintaan pelanggan, potensi teknologi, dan kondisi yang diperlukan untuk kesuksesan komersial. [12].

Setelah web selesai tentunya perlu untuk mengukur tingkat kenyamanan pengguna salah satu contoh metode untuk mengukur adalah SUS. Kinerja Usability diukur dengan menggunakan metode Sistem Usability Scale (SUS) untuk menilai kegunaan dalam suatu produk [13]. SUS merupakan metode pengujian yang melibatkan pengguna akhir atau end-user dalam proses pengerjaannya dan pengujian serta perhitungan yang lebih kompleks [14]. Sehingga tujuan penelitian ini adalah Merancang website company profile pada perusahaan CV.CUP10INDO menggunakan metode Design Thinking serta mengukur tingkat usability web menggunakan System Usability Scale (SUS).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan diagram penelitian atau alur penelitian yang dilakukan berdasarkan gambar 1.

2.1 Subjek Dan Objek Penelitian

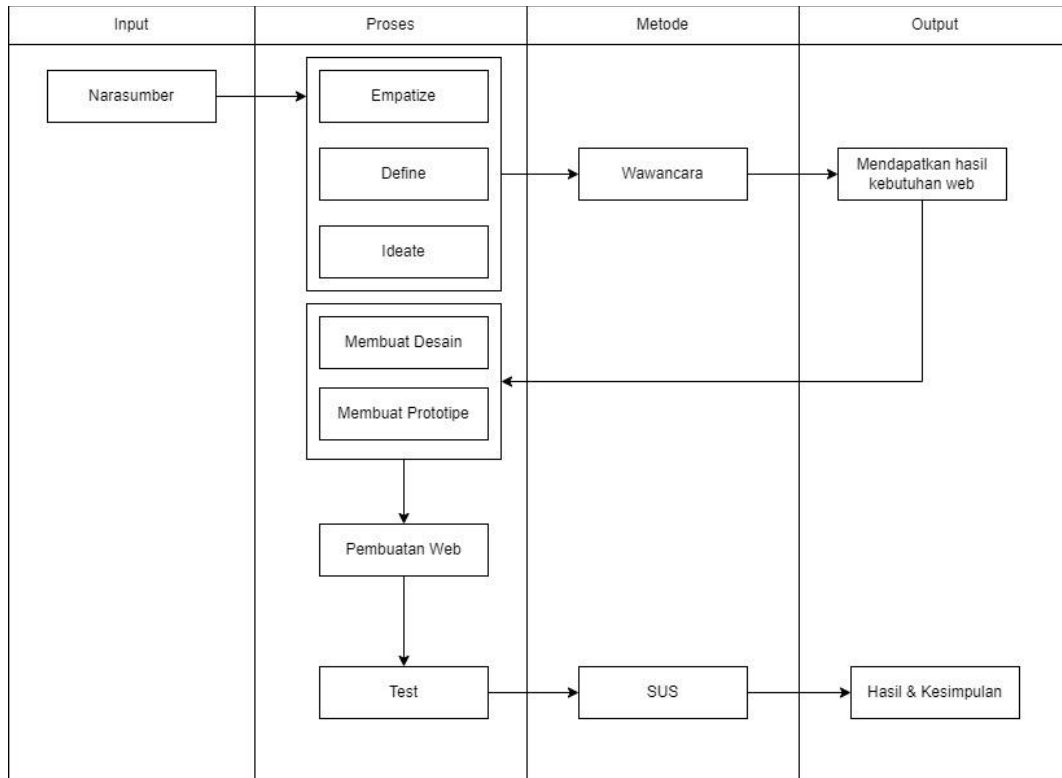
Subyek penelitian ini merupakan *owner* dan juga karyawan CV.CUP10INDO dengan menggunakan metode wawancara. Objek penelitian akan dilaksanakan di CV.CUP10INDO.

2.2 Alat Dan Bahan Penelitian

Penelitian ini menggunakan alat dan bahan berupa perangkat keras dan lunak yang digunakan untuk merancang website company profile perusahaan cv. cup10indo menggunakan metode design thinking berupa *framework Laravel dan bootstrap*.

2.3 Tahapan penelitian

Penelitian ini bisa dikatakan penelitian yang baik bila alur dalam penelitian ini terlihat jelas dan sesuai dengan yang dibuat. Tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian "Perancangan website company profile menggunakan metode design thinking" adalah sesuai dengan gambar 1



Gambar 1. Diagram alir penelitian

2.3.1 Tahap Emphatize

Fase *empathize* (empati) untuk memahami masalahnya. Praktek empati melibatkan memperhatikan, berpartisipasi dalam percakapan, dan melakukan wawancara mendalam. Tujuan tahap ini adalah untuk sepenuhnya memahami masalah ini [15].

2.3.2 Tahap Define

Fase define (mendefinisikan) masalah untuk kejelasan masalah yang lebih besar, cirikan fase awal masalah. Para peneliti menggunakan kapasitas berpikir mereka untuk memahami masalah tersebut. kesulitan dengan kejelasan Para peneliti menggunakan kapasitas pemikiran mereka untuk memahami masalah ini. Setelah masalah dikenali dengan benar, peneliti dapat melanjutkan ke fase berikutnya untuk menghasilkan solusi. Sebuah karakterisasi yang tepat dari ruang lingkup masalah melengkapi langkah mendefinisikan [15].

2.3.3 Tahap Ideate

Fase ideate (menghasilkan ide-ide) untuk menyelesaikan masalah yang disebutkan sebelumnya. Pada fase ini, peneliti menerapkan logika secara kritis, kreatif, dan cerdas. Peta konsep, kerangka kerja, dan desain prototipe merupakan bagian proses ideasi. Khususnya, prototipe solusi memberikan pandangan yang baru [15].

2.3.4 Pembuatan Desain dan *Prototype*

Pada tahap ini peneliti membuat design dari system itu sendiri sebagai gambaran bagaimana website itu berjalan nantinya contohnya use case yang akan dibuat pada draw.io. Setelah Desain dari system telah jadi barulah peneliti merancang user interface website menggunakan figma. User interface yang akan digunakan berupa lowfi (Low Fidelity) sebagai gambaran dasar atau sketsa dari website kemudian dilanjutkan desain Hifi (High Fidelity) berupa wireframe yang lebih detail dari website company profile [15].

2.3.5 Pembuatan *Website*

Pada tahapan ini peneliti membuat rancangan website sesuai dengan design yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pembuatan website menggunakan Bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS serta dibantu menggunakan framework laravel dan menggunakan framework bootstrap. Peneliti juga menggunakan software visual studio code sebagai kode editor.

2.3.6 *Testing*

Tahapan ini melakukan test atau pengujian terhadap website yang telah dibuat. Pengujian menggunakan cara menyebarkan kuesioner penilaian kepada beberapa narasumber yaitu para user dan karyawan perusahaan. Metode

penilaian dari usability menggunakan system usability scale (SUS). Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah semua fitur dan tampilan berfungsi dengan baik.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Emphatize*

Pada tahapan ini peneliti melakukan pendekatan kepada perusahaan dengan menggunakan metode wawancara menggunakan media zoom(Lampiran).Sehingga pada tahapan ini peneliti menemukan pokok permasalahan sebagai berikut :

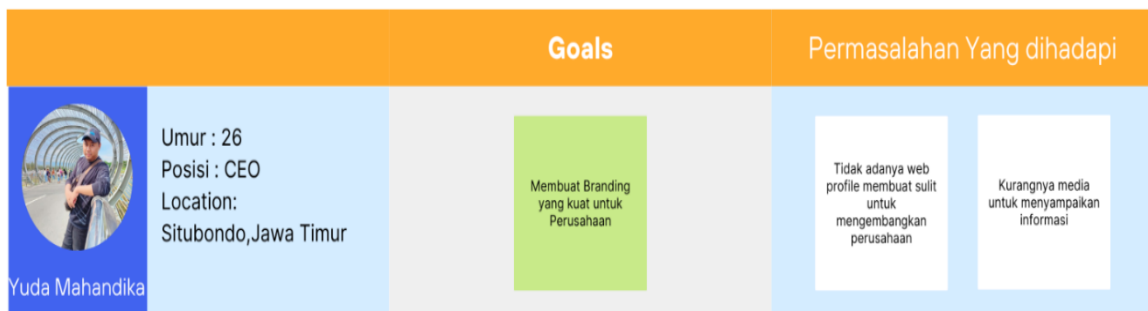
- Perusahaan mengalami kesulitan dalam menyampaikan informasi perusahaan.
- Perusahaan mengiinginkan sebuah website company profile untuk membantu memperkuat branding perusahaan serta membantu perusahaan untuk menyampaikan informasi tentang produk dan juga informasi tentang perusahaan.

3.2 *Define*

Setelah mengetahui permasalahan dari perusahaan kemudian peneliti menentukan user persona dan melakukan pendekatan how might we.

3.2.1 *User Persona*

Yuda Mahandika merupakan seorang Founder dari perusahaan cv.cup10indo. goals merupakan poin apa yang ingin dicapai oleh Yudha, Poin Permasalahan adalah permasalahan yang dihadapi oleh yuda yang diperlihatkan pada Gambar 2. Gambar 2 tersebut menjelaskan karakteristik seperti apa pengguna website ini kedepannya, permasalahan yang saat ini dihadapi, dan tujuan setelah website ini dibuat.



Gambar 2. User persona

3.2.2 Pendekatan How Might We

Mengubah masalah yang dihadapi oleh perusahaan cv. cup10indo menjadi tantangan untuk diselesaikan

- How might we* membantu perusahaan membangun branding yang kuat.
- How might we* membantu perusahaan membuat sebuah media penyampaian informasi.
- How might we* membantu perusahaan menyampaikan informasi produk dan informasi tentang perusahaan.

3.3 *Ideate*

Pada fase ideate,metode brainstorming bersama dengan calon pengguna yaitu salah satu tim dari perusahaan sehingga menghasilkan kebutuhan pengguna.

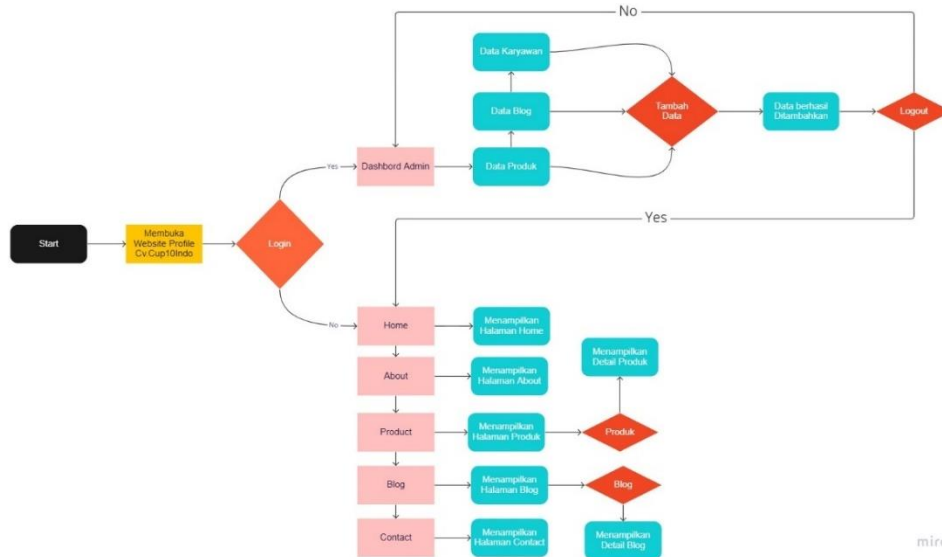
3.3.1 Kebutuhan Pengguna

- Membuat sebuah *system* untuk menyampaikan informasi.
- Membuat sebuah *website* profil guna untuk memperkuat branding perusahaan.
- Sistem *Login* untuk masuk ke halaman Admin
- Halaman *Admin* dan Halaman *user* .

3.4 *Design and Prototype*

3.4.1 User flow

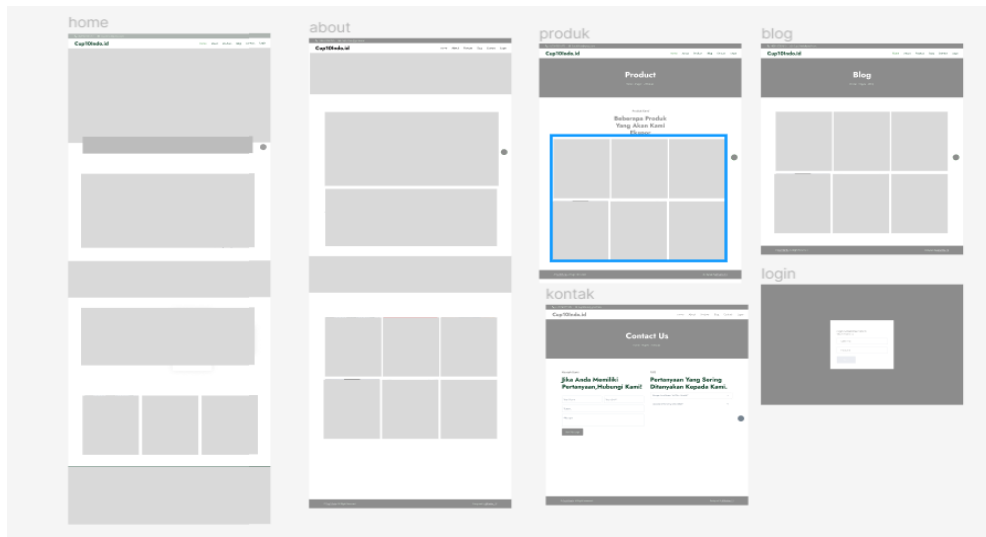
User flow digunakan untuk memudahkan navigasi dari calon user yang akan menggunakan aplikasi tersebut.user flow pada website company profile bisa dilihat pada **gambar 3**. **Gambar 3** merupakan proses dari awal user menggunakan website ini sampai dengan mengakses semua fitur yang ada di dalamnya.



Gambar 3. User flow

3.4.2 Low Fidelity Design

Low fidelity design adalah sketsa dari tampilan web low resolution pada website company profile ini bisa dilihat pada gambar 4. Gambar 4 merupakan sketsa atau desain awal pertama kali untuk sebelum dilanjutkan ke tahap desain yang lebih komperhensif, sehingga untuk tampilannya masih belum terlihat begitu jelas.



Gambar 4. Lowfidelity Design

3.5 Pembuatan website

3.5.1 Tampilan home

Pada halaman ini berisi tagline perusahaan dan juga beberapa informasi umum seputar perusahaan. Pada gambar 5 merupakan tampilan website pada halaman awal.



Gambar 5. Tampilan Home

3.5.2 Halaman About

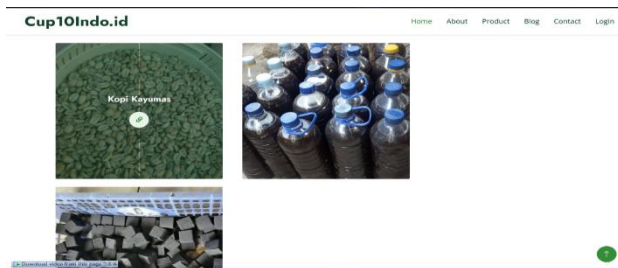
Pada halaman ini berisi informasi perusahaan seperti fakta perusahaan, visi dan misi perusahaan dan juga foto tim perusahaan. Pada gambar 6 merupakan tampilan tentang yang menjelaskan visi misi dari CV ini.



Gambar 6. Tampilan About

3.5.3 Halaman Produk

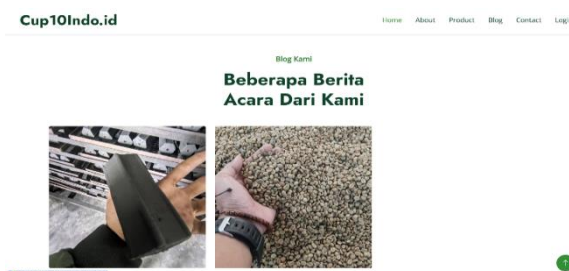
Pada halaman Produk ini berisikan Produk produk apa saja yang akan di ekspor perusahaan setelah user mengklik salah satu produk maka akan muncul detail dari produk tersebut yang berisi nama produk dan deskripsi produk tersebut. Gambar 7 menampilkan produk-produk yang dimiliki oleh CV. CUP10INDO.



Gambar 7. Tampilan Halaman Produk

3.5.4 Halaman Blog

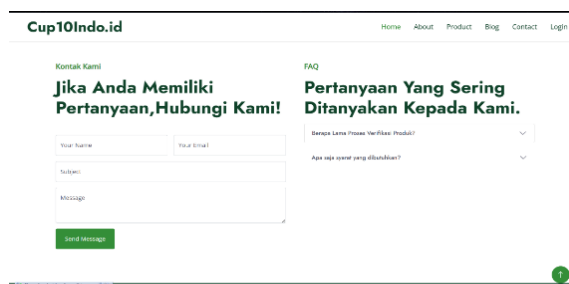
Pada halaman Blog, Terdapat berita atau informasi perusahaan bila user mengklik satu event tersebut maka nanti akan muncul detail dari event tersebut yang berisikan deskripsi dari acara tersebut. Gambar 8 merupakan tampilan halaman blog dari hasil penulisan berita yang dilakukan oleh admin.



Gambar 8. Tampilan Halaman Blog

3.5.5 Halaman Kontak

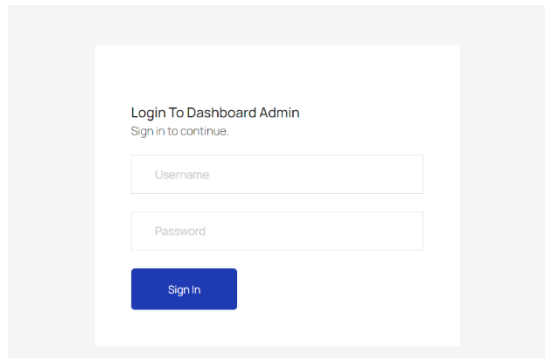
Pada halaman kontak ada section khusus yaitu FAQ yang berisikan beberapa pertanyaan yang kerap muncul atau pertanyaan yang sering ditanyakan kemudian ada suatu form untuk menyampaikan pertanyaan. Gambar 9 adalah halaman kontak yang berisikan informasi nomor handphone untuk menghubungi admin CV. CUP10INDO.



Gambar 9. Tampilan Halaman Kontak

3.5.6 Halaman Login Admin

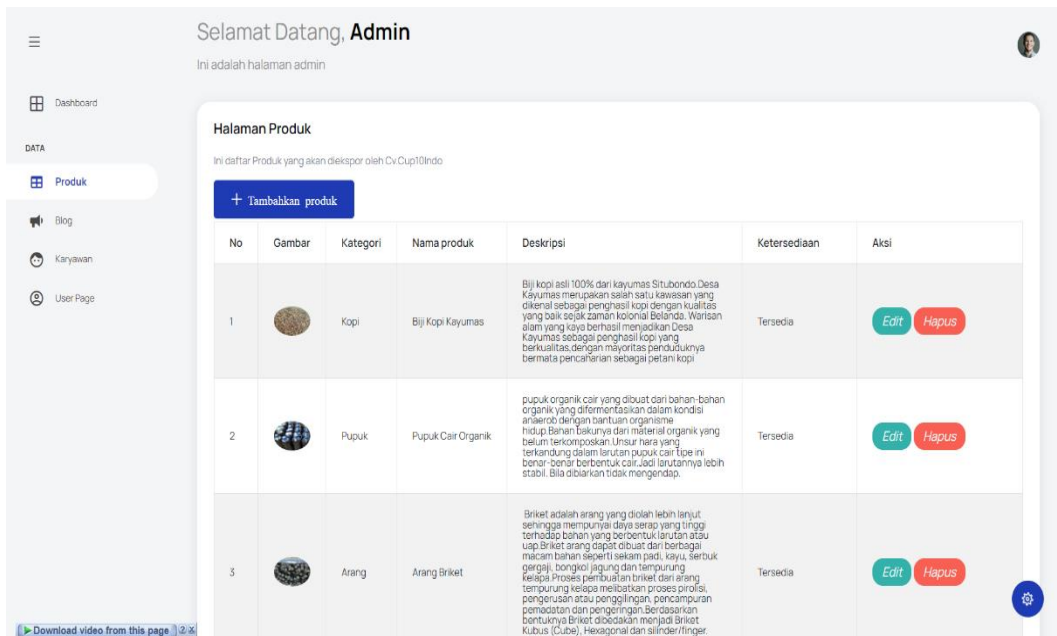
Pada halaman ini merupakan halaman portal untuk memasuki halaman admin yang mana bila kita tidak mempunyai akses ke halaman admin maka user tidak akan bisa masuk kedalam halaman admin. Pada gambar 10 merupakan tampilan halaman login untuk admin mengedit konten ataupun tampilan website.



Gambar 10. Tampilan Halaman Login Admin

3.5.7 Halaman Dashboard Admin

Pada halaman ini hanya bisa diakses oleh seorang admin yang mana halaman ini berisikan data karyawan, data produk, data berita yang mana admin dapat melakukan penambahan data pengeditan data serta menghapus data pada halaman user tadi. Gambar 11 merupakan dashboard admin setelah login yang berisikan informasi terkait konten yang ada di website dan dapat dilakukan edit atau hapus.



Gambar 11. Tampilan Halaman Dashboard Admin

3.6 Testing Dan Pengukuran SUS

Peneliti melakukan testing kepada 30 responden yang merupakan karyawan dan mitra perusahaan. Testing yang digunakan oleh peneliti yaitu unmoderated remote testing. Setelah melakukan testing peneliti diberi pertanyaan SUS untuk menilai Usability dari web tersebut. Pada tabel 1 dan 2 merupakan skenario pengujian dengan menggunakan metode design thinking SUS dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk dijawab oleh koresponden.

Tabel 1 Skenario pengujian

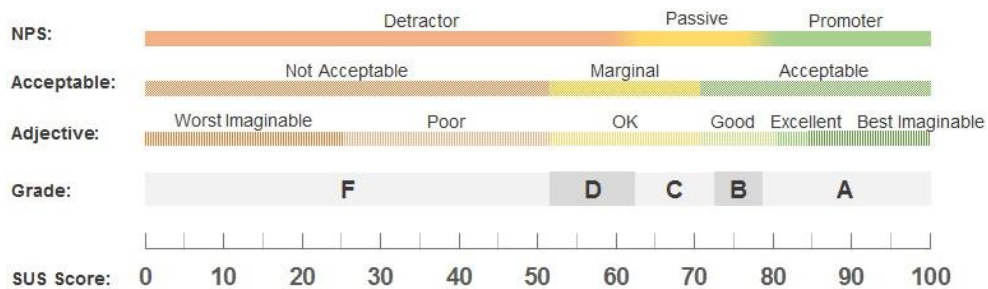
No	Skenario pengujian
1.	Scroll down pada halaman home kemudian menekan tombol scroll up.
2.	Membuka halaman Produk.
3.	Membuka halaman detail produk.
4.	Login ke halaman dashboard admin.
5.	Tambah data karyawan pada dashboard admin.

Tabel 2 Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan	Skala
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan website Cv.Cup10Indo	1-5
2	Saya menemukan Website Cv.Cup10Indo yang terlalu rumit	1-5
3	Saya pikir Website Cv.Cup10Indo mudah Digunakan	1-5
4	Saya pikir saya akan membutuhkan dukungan dari orang lain untuk menggunakan website cv.cup10indo	1-5
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam website Cv.Cup10Indo terintegrasi dengan baik	1-5
6	Saya pikir ada terlalu banyak inkonsistensi dalam website Cv.Cup10Indo.	1-5
7	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan website CV.Cup10Indo dengan sangat cepat	1-5
8	Menurut saya website Cv.Cup10Indo sangat rumit digunakan	1-5
9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan Website Cv.Cup10Indo	1-5
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan website Cv.cup10Indo	1-5

Rumus perhitungan skor SUS :

$$Skor\ SUS = ((P1 - 1) + (5 - P2) + (P3 - 1) + (5 - P4) + (P5 - 1) + (5 - P6) + (P7 - 1) + (5 - P8) + (P9 - 1) + (5 - P10)) \times 2.5$$



Gambar 12. Interpretasi sus score.

Gambar 12 merupakan skore SUS untuk menentukan nilai ada di range mana dan termasuk ke kategori apa. Untuk mendapat nilai SUS dari nilai pertanyaan bernomer ganjil dikurangi dengan 1 poin sedangkan nilai pertanyaan bernomer genap 5 dikurangi nilai pertanyaan bernomer genap. Setelah melakukan pengurangan maka nilai dari pertanyaan ganjil dan genap dijumlahkan lalu hasilnya dikali dengan 2.5. Seperti yang dilakukan oleh peneliti pada **Tabel 3**. Pada tabel 3 merupakan hasil perhitungan metode SUS dengan 30 responden terkait beberapa pertanyaan sebelumnya dan jawaban dari responden.

Tabel 3. Hasil perhitungan SUS pada 30 responden

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38	95
3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	38	95
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	78
4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	37	93
3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	30	75
3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	32	80
2	2	3	1	2	1	4	4	3	2	24	60
2	1	4	1	3	2	4	4	3	1	25	63
2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	23	58
4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38	95
3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	34	85
4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	36	90
2	2	2	2	2	2	4	0	2	2	20	50
4	4	4	4	4	4	2	1	4	2	33	83
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	78
4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	34	85
3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	33	83
4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	38	95
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	78
4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	33	83

2	2	3	2	3	2	2	3	3	1	23	58
3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	30	75
4	4	3	4	4	4	2	3	4	3	35	88
1	3	3	1	2	2	4	4	3	2	25	63
3	3	4	4	3	3	3	0	3	3	29	73
4	4	4	2	4	3	1	1	4	3	30	75
4	4	4	4	4	4	2	1	4	4	35	88
3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	33	83
4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	37	93
2	3	3	0	3	2	3	3	2	2	23	58
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											78

Dari data perhitungan SUS tersebut didapatkan hasil akhir nilai SUS sebesar 78. Dari hasil tersebut maka sesuai dengan ketentuan system usability scale pada gambar 12 bahwa tampilan website yang telah dirancang memiliki skor yang berada diatas tingkat Good. Dengan nilai penerimaan berupa Acceptable.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada perancangan website company profile Cv.Cup10Indo menggunakan metode *design thinking* dapat disimpulkan bahwa.Perancangan website company profile Cv.Cup10Indo berjalan sesuai dengan tahapan proses design thinking dan dirancang sesuai kebutuhan user dan memiliki tampilan sesuai dengan permintaan user.dan juga perancangan website company profile cv.cup10indo menggunakan metode design thinking ini selalu melibatkan user dalam prosesnya.Setelah website telah dibuat maka diperlukan testing untuk mengukur nilai usability website company profile cv.cup10indo menggunakan penilaian SUS dan mendapatkan nilai akhir SUS sebesar 78 yang mana masuk dalam kategori good dan mendapat nilai penerimaan Acceptable.

REFERENCES

- [1] P. S. Hasugian, "Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi," J. Inform. Pelita Nusant., vol. 3, no. 1, pp. 82–86, 2018.
- [2] R. Yustiani and R. Yunanto, "Peran Marketplace Sebagai Alternatif Bisnis Di Era Teknologi Informasi," Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform., vol. 6, no. 2, pp. 43–48, 2017, doi: 10.34010/komputa.v6i2.2476.
- [3] K. Hadiono and R. C. Noor Santi, "Menyongsong Transformasi Digital," Proceeding Sendiu, no. July, pp. 978–979, 2020, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/343135526_MENYONGSONG_TRANSFORMASI_DIGITAL
- [4] A. Waworuntu, "Rancang Bangun Aplikasi e-Commerce Dropship Berbasis Web," Ultim. J. Tek. Inform., vol. 12, no. 2, pp. 118–124, 2020, doi: 10.31937/ti.v12i2.1823.
- [5] R. Maulana and R. F. Rachmawati, "Membangun Website E-Commerce Menggunakan Framework Codeigniter Pada Chemistry Merch," Krea-Tif, vol. 5, no. 2, p. 86, 2017, doi: 10.32832/kreatif.v5i2.2188.
- [6] M. Audrilia and A. Budiman, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus : Bengkel Anugrah)," J. Madani Ilmu Pengetahuan, Teknol. dan Hum., vol. 3, no. 1, pp. 1–12, 2020, doi: 10.33753/madani.v3i1.78.
- [7] luthfi ghyats Abdulhafizh and D. Djatiprambudi, "Perancangan Company Profile Jurusan Desain," J. Bhs. Dan Seni, vol. 1, no. 1, p. 114, 2020, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/35672/31722>
- [8] J. Asmara, "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)," J. Pendidik. Teknol. Inf., vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2019.
- [9] M. K. Mulyadien, A. Kurniawan, D. R. Utami, and U. Enri, "Rancang Bangun Sistem Penjualan Sate Taichan Berbasis Web," vol. 6, pp. 101–114, 2022.
- [10] W. Darmalaksana, Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020.
- [11] A. S. Hussein, Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis. Universitas Brawijaya Press, 2018.
- [12] F. Fariyanto and F. Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," J. Teknol. dan Sist. Inf., vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [13] D. P. Kesuma, "Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale," J. Teknol. Sist. Inf., vol. 1, no. 2, pp. 212–222, 2020, doi: 10.35957/jtsi.v1i2.518.
- [14] A. I. Purnamasari, A. Setiawan, and . K., "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS)," J. ICT Inf. Commun. Technol., vol. 19, no. 2, pp. 70–75, 2021, doi: 10.36054/jict-ikmi.v20i2.274.
- [15] Purwitasari, Rachma Wukir, et al. "Perancangan UI/UX Webinar Booking Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Design Thinking." JURIKOM (Jurnal Riset Komputer), vol. 8, no. 6, pp. 350-359, 2021.