

# **Perancangan UI/UX pada Website Pengelolaan Manajemen Toko Muthia dengan Metode Design Thinking dan SUS**

**Ageng Widodo<sup>\*1)</sup>, Jenie Sundari<sup>2)</sup>**

<sup>1,2</sup>Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri  
<sup>\*1)</sup>agengwidodo0802@gmail.com, <sup>2)</sup>jenie.jni@nusamandiri.ac.id

## **Abstrak**

*Pengelolaan manajemen toko pada Toko Muthia sejak awal didirikan hingga sampai saat ini tidak ada perubahan dari segi operasional pencatatan penjualan dan monitoring stok barang yang masih dilakukan secara manual dengan buku catatan dan Microsoft Excel. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat dan modern, maka perubahan pengelolaan manajemen toko tersebut bisa dilakukan sesuai dengan kebutuhan operasional dan karyawan. Metode design thinking digunakan dalam perancangan UI/UX website pengelolaan manajemen Toko Muthia, yang terdiri atas beberapa tahapan diantaranya adalah empathize, define, ideate, prototype dan test. Dengan system usability scale sebagai metode perhitungan pada tahap testing. Design thinking adalah suatu pendekatan penyelesaian masalah pengguna dengan mengetahui kendala yang dialami dan harapan yang dibutuhkan terhadap pengelolaan manajemen toko ini. Selanjutnya membuat sebuah solusi atau ide atas kendala dan harapan yang telah disampaikan oleh pengguna sehingga nantinya menghasilkan sebuah fitur pada rancangan user interface dan user experience pada website pengelolaan manajemen toko yang dibuat. Setelah itu melakukan testing dengan metode perhitungan system usability scale atas fitur yang telah dibuat untuk mengetahui apakah rancangan tersebut telah mengatasi masalah dan memenuhi kebutuhan pengguna. Perancangan ini berfungsi untuk memudahkan karyawan atas pengelolaan manajemen toko ditengah semakin banyaknya pelanggan.*

**Kata kunci :** *website, Design Thinking, System Usability Scale, User Interface, User Experience*

## **Abstract**

*The management of shop management at Muthia Shop since its inception until now has not changed in terms of operational sales recording and stock monitoring which is still done manually using notebooks and Microsoft Excel. By taking advantage of the increasingly rapid and modern development of information technology, changes in store management can be made in accordance with operational and employee needs. The design thinking method is used in designing the UI/UX of the Muthia Shop management website, which consists of several stages including empathize, define, ideate, prototype and test. With a usability scale system as a calculation method at the testing stage. Design thinking is an approach to solving user problems by knowing the obstacles experienced and the expectations needed for the management of this store. Next, create a solution or idea for the obstacles and expectations that have been conveyed by users so that it will produce a feature in the user interface design and user experience on the store management website that is created. After that, carry out testing using the system usability scale calculation method on the features that have been created to find out whether the design has overcome*

*the problem and met user needs. This design functions to make it easier for employees to manage store management amidst the increasing number of customers.*

**Keywords :** *website, Design Thinking, System Usability Scale, User Interface, User Experience*

## 1 PENDAHULUAN

Salah satu kegiatan penting dalam mempertahankan kepuasan pelanggan ialah manajemen toko. Manajemen toko yang dikelola dengan baik maka akan menghasilkan laba yang tinggi bagi toko tersebut. Namun berdasarkan observasi penelitian pada Toko Muthia, manajemen toko masih dilakukan dengan sistem campuran. Di beberapa cabang Toko Muthia masih ada pekerjaan yang diselesaikan secara manual dengan menggunakan buku catatan dan Microsoft Excel. Sehingga hal ini menjadi urgensi dalam penelitian untuk membuat sistem administrasi yang terhubung dengan berbasis *website*.

Sistem berbasis *website* merupakan salah satu jenis sistem informasi yang sangat sering digunakan di era sekarang. Hal ini dapat menghindari kesalahan yang disebabkan oleh pengguna atau staff di perusahaan itu sendiri, selain akses yang mudah dan cepat untuk menyampaikan informasi baru [1]. Sistem *website* manajemen toko ini dirancang untuk mengatasi masalah yang ada dalam sistem pencatatan campuran pada Toko Muthia. Sistem manajemen toko yang dijelaskan di atas, dapat menghasilkan sistem manajemen yang dapat membantu pengguna untuk berkonsentrasi pada aktivitas mereka yang lain daripada berkonsentrasi pada pencatatan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *User Interface* dan *User Experience* yang terampil sehingga sistem manajemen toko berbasis *website* yang dibangun menghasilkan sistem pengalaman yang nyaman dan antarmuka yang modern. *User Experience* dan *User Interface* merupakan salah satu komponen penting dalam sebuah software. Dalam menganalisis dan mendesain UI dan UX menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* merupakan pendekatan dalam desain yang berfokus pada manusia atau *human-centric*, dengan tujuan memecahkan masalah dan menciptakan inovasi [2]. Pendekatan ini mengedepankan empat elemen utama, yaitu berorientasi pada pengguna (*people-centered*), sangat kreatif (*highly creative*), interaktif (*hands-on*) dengan eksperimen langsung, dan berulang-ulang (*iterative*) dengan melakukan proses berulang untuk melakukan improvisasi [3]. Tujuan penelitian ini adalah Merancang bangun desain *User Interface* dan *User Experience* untuk *website* pengelolaan manajemen Toko Muthia dengan metode *Design Thinking* sehingga pengelolaan manajemen bisa saling terintegrasi dan memudahkan analisis laporan pencatatan bagi pemilik toko dan juga meminimalisir kesalahan pencatatan oleh karyawan sehingga lebih fokus kepada pelayanan konsumen.

## 2 TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 USER INTERFACE (UI)

*User Interface* adalah sistem yang bertanggung jawab dalam mengatur tampilan antarmuka serta mempermudah interaksi antara pengguna dengan sistem [4]. *User Interface* yang dirancang dengan baik bertujuan untuk penggunaan sistem perangkat lunak yang efektif dan juga sesuai kebutuhan pengguna.

### 2.2 USER EXPERIENCE (UX)

*User Experience (UX)* merujuk pada cara masyarakat mempersepsikan dan merespons penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan. UX menilai tingkat kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap produk, sistem, dan layanan tersebut [5]. Sama seperti UI, pembuatan UX juga harus sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga pengguna merasa mudah dalam menyelesaikan kebutuhannya.

### 2.3 WEBSITE

*Website* adalah kumpulan atau serangkaian halaman web di internet yang memiliki topik yang saling terkait dan bertujuan untuk menyajikan informasi [6].

### 2.4 DESIGN THINKING

*Design thinking* merupakan metode yang digunakan untuk mencari solusi atas suatu masalah yang dialami oleh pengguna. Dalam pemecahan masalah, tim berupaya untuk memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi yang paling efektif untuk memenuhi kebutuhan tersebut [7].

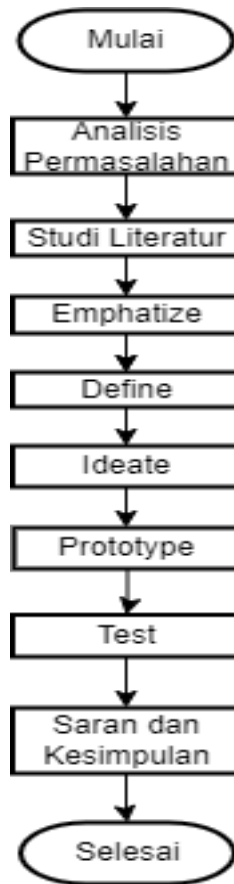
### 2.5 SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

*System Usability Scale (SUS)* adalah alat yang ekonomis namun efektif untuk menguji usability suatu produk. SUS menyediakan skala yang mudah dipahami yang berisi 10 pernyataan yang akan dinilai oleh pengguna, dengan rentang dari 0 hingga 100 [12].

## 3 METODE PENELITIAN

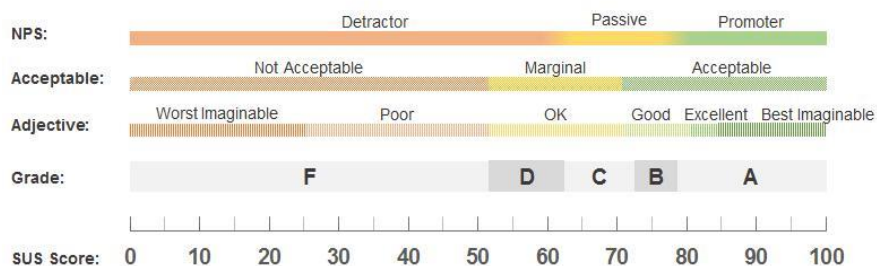
Metodologi penelitian merupakan tahapan dalam perancangan *User Interface* dan *User Experience*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *design thinking* yang berpusat pada manusia (*human-centric*) dengan 5 tahapan proses yang akan dilalui yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* [2]. *Empathize* merupakan langkah pertama dalam proses perancangan UI/UX. Tahap di mana peneliti mencoba untuk memahami pengalaman dan keadaan calon pengguna [8]. *Define* merupakan tahapan lanjutan dari *Empathize* yaitu dengan menemukan permasalahan dari hasil observasi dan wawancara [9]. *Ideate* merupakan tahap menghasilkan ide atas masalah yang telah ditentukan berdasarkan pada tahap *Define*. *Prototype* adalah pembuatan rancangan tampilan visual *website* dari hasil tahap *ideate* [10]. *Testing*

dilakukan pengujian rancangan website berdasarkan *prototype website* manajemen toko yang telah dibuat.



Gambar 1 Alur penelitian

Proses pengujian dimulai dengan menetapkan skenario pengujian, memilih responden, melakukan pengujian oleh responden, dan merangkum hasilnya. Tahap pengujian oleh responden melibatkan partisipasi mereka dalam memberikan penilaian terhadap *website* yang diuji [11]. SUS (*System Usability Scale*) terdiri dari 10 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban. Pilihan jawaban meliputi tingkat kesetujuan dari sangat tidak setuju (bernilai 1 poin) hingga sangat setuju (bernilai 5 poin). Nilai SUS berkisar antara 0 hingga 100, dengan 0 sebagai nilai terendah dan 100 sebagai nilai tertinggi yang dapat dicapai.



Gambar 2 Aturan skor SUS

#### 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

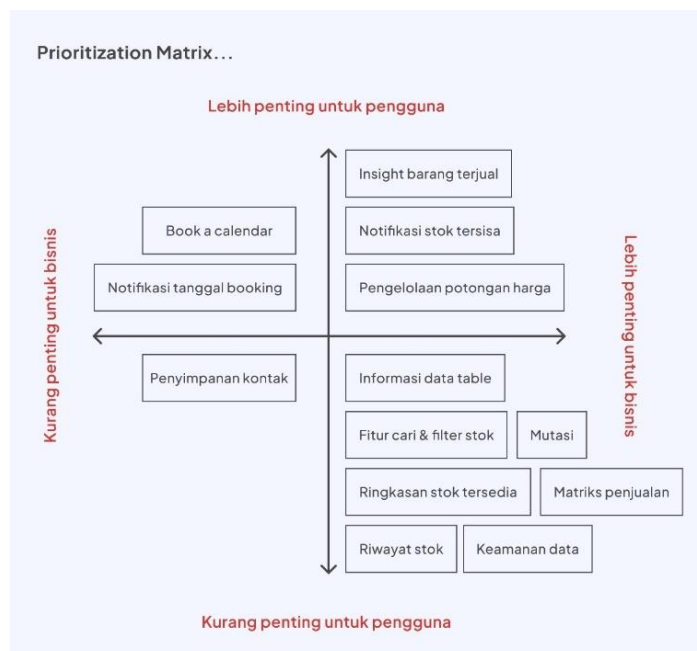
Tahapan yang pertama dalam perancangan metode design thinking ialah empathize. Pada tahap ini, peneliti melakukan penelitian dengan cara kualitatif, yaitu wawancara kepada pegawai toko dan observasi pada barang yang dijual dan laporan pencatatan. Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kendala apa saja yang dialami oleh pengguna dalam mengelola manajemen toko dan juga preferensi tampilan yang akan dibuat dalam platform *website*. Selanjutnya adalah melakukan *Define*. Pada tahap ini, peneliti mendefinisikan apa saja masalah yang dialami dan juga preferensi tampilan platform *website* oleh pengguna dari hasil wawancara sebelumnya.



Gambar 3 *User persona* berdasarkan gambaran garis besar dari pegawai toko

Tahap ketiga yaitu melakukan *Ideate*. Proses dalam tahap ini yaitu melakukan pengumpulan ide-ide untuk dijadikan solusi berdasarkan pemetaan masalah pada tahap *Define*. Pertama adalah *generate ideas* untuk kebutuhan pelacakan stok barang. Peneliti menghasilkan beberapa ide kebutuhan sesuai dengan permasalahan pada toko tersebut. Selanjutnya yaitu *generate ideas* untuk kebutuhan laporan penjualan. Peneliti menghasilkan beberapa ide untuk kebutuhan ini diantaranya yaitu fitur pilihan barang berdasarkan *database table*, pengelolaan potongan harga, pemberitahuan stok barang tersisa pada barang yang dimasukkan, dan formulir *input* penjualan. Kategori selanjutnya yaitu *generate ideas* untuk keamanan data operasional. Fitur ini berguna untuk meminimalisir kebocoran informasi operasional perusahaan. Peneliti menghasilkan beberapa ide untuk kebutuhan ini diantaranya yaitu kepemilikan akun pribadi, fitur pelacakan *last update* pengguna, pemberian PIN untuk submit laporan, dan 3 kali kesalahan ketika *input* kata sandi. Kategori selanjutnya yaitu *generate ideas* untuk analitikal penjualan. Fitur ini berguna bagi *owner* ataupun pegawai toko untuk melakukan strategi penjualan pada waktu yang akan datang dari hasil analisis penjualan yang telah dilakukan. Peneliti menghasilkan beberapa ide untuk kebutuhan ini diantaranya yaitu fitur mutasi operasional, fitur matriks penjualan, dan fitur *insight* barang yang terjual. Kategori terakhir yaitu *generate ideas* untuk layanan pelanggan. Fitur ini berguna untuk melakukan penjadwalan

pada pelanggan seperti penjadwalan pengambilan barang dan menyimpan kontak pelanggan setia. Peneliti menghasilkan beberapa ide untuk kebutuhan ini diantaranya yaitu fitur *book a calendar*, notifikasi tanggal pertemuan dengan pelanggan dan fitur penyimpanan kontak pelanggan. Setelah melakukan pembuatan *Affinity Diagram*, selanjutnya peneliti melakukan pemetaan *Prioritization Matrix*. Pemetaan ini dilakukan berdasarkan fitur mana yang lebih memberikan dampak kepada bisnis dan pengguna serta fitur mana yang kurang memberikan dampak kepada bisnis dan pengguna. Sehingga ini bisa menjadi acuan peletakan *layouting* fitur berdasarkan prioritasnya.



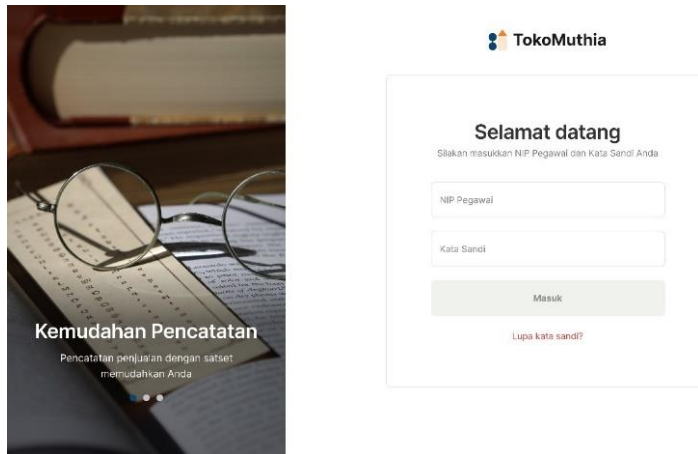
Gambar 4 *Prioritization Matrix*

Langkah terakhir dari tahap *ideate* yaitu membuat *user flow*. Yaitu gambaran alur yang dilakukan pengguna ketika mengoperasikan *website* sampai mencapai kebutuhan yang diinginkan pada fitur dalam *website*. Setelah melakukan proses *problem discovery* pada tahap *empathize* dan *define*, Selanjutnya adalah tahap *crafting* dari hasil ide yang telah dibuat sebelumnya kedalam bentuk tampilan visual atau *high fidelity*. Sebuah *library* yang digunakan peneliti sebagai desainer yang berfungsi sebagai pedoman dalam mendesain kedalam bentuk *high fidelity* sehingga menciptakan konsistensi pada elemen, komponen dan *layout* dari rancangan *website* yang dikerjakan. Dalam perancangan *website* manajemen toko ini, peneliti membuat *style guide* berupa *colors style*, *typography style* dan *shadow effect styles*.

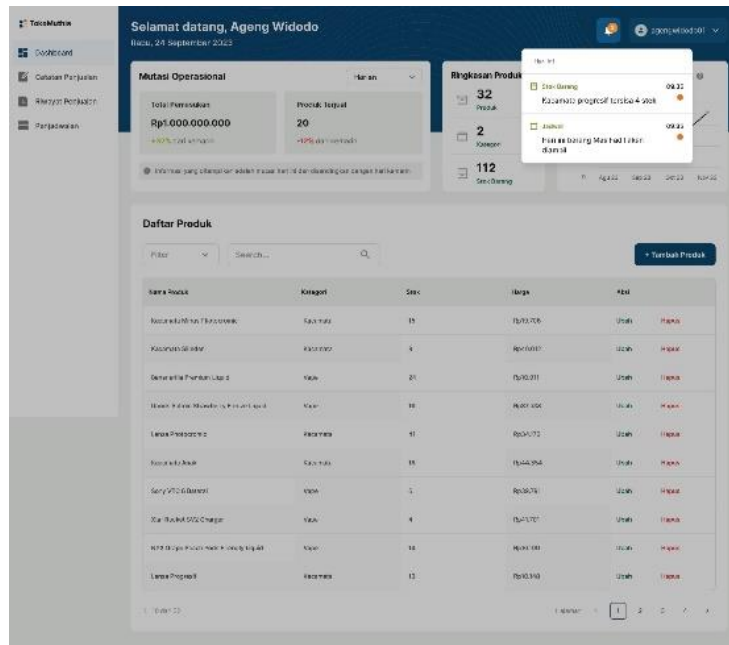
Tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan apa yang sudah dibuat ke dalam bentuk tampilan visual. Berikut ini tampilan dari beberapa halaman pada rancangan desain website manajemen toko yang sudah dibuat berdasarkan solusi yang telah dihasilkan dan juga *style guide* yang telah dibuat beserta dengan penjelasannya.

Gambar 5 merupakan tampilan halaman awal pada website manajemen toko, yaitu halaman masuk ketika pengguna ingin mengoperasikan website. Terdapat beberapa elemen dan

komponen pada halaman ini yaitu *input field* yang perlu diisi diantaranya NIP Pegawai dan Kata Sandi. Selain itu juga terdapat *button* Masuk dan juga *text button* Lupa kata sandi. Akun yang dimiliki oleh karyawan toko bersifat unik, yang berarti sudah ditetapkan oleh pemilik toko sehingga orang lain tidak bisa mengajukan akun melalui tampilan halaman masuk ini. Ini merupakan bagian dari solusi desain yang telah dibuat sebelumnya yaitu keamanan data operasional.

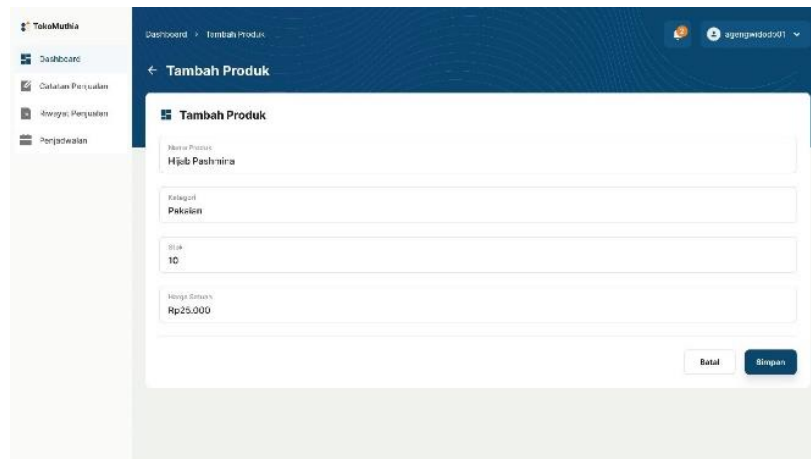


Gambar 5 Halaman Masuk Gambar

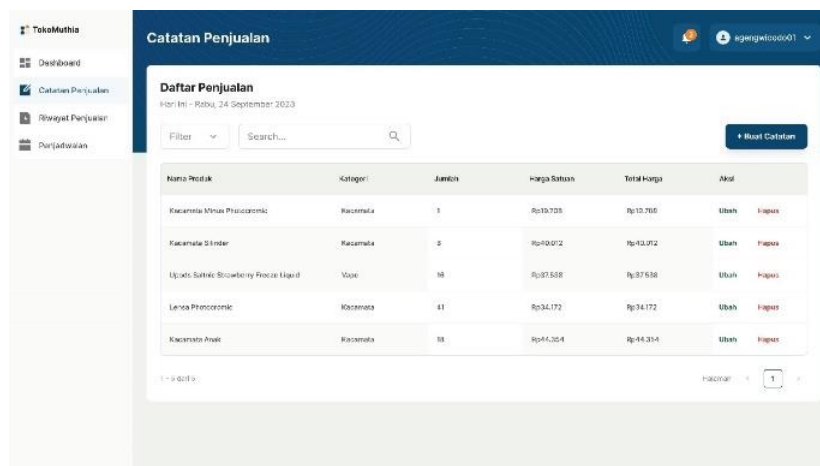


Gambar 6 Halaman Notifikasi

Gambar 6 merupakan tampilan ketika pengguna menekan *icon* lonceng yang berfungsi sebagai notifikasi atau pemberitahuan informasi pada pengguna ketika pengguna membuat sebuah penjadwalan dengan pelanggan dan sebagai pemberitahuan informasi ketika stok barang tersisa sedikit.



Gambar 7. Halaman Tambah Produk



Gambar 8. Halaman Catatan Penjualan

Gambar 7 merupakan tampilan ketika pengguna menekan tombol tambah produk pada halaman *dashboard*. Halaman ini berfungsi untuk menambah produk lain diluar dari produk yang saat ini dijual. Pada halaman ini terdapat beberapa *input field* yang perlu diisi diantaranya nama produk, kategori, stok, dan harga satuan. Setelah mengisi beberapa *input field* tersebut, kemudian menekan tombol simpan untuk menyimpan produk yang telah ditambah. Selanjutnya produk yang telah ditambahkan sebelumnya akan muncul didaftar produk pada halaman *dashboard*. Sedangkan Gambar 8 merupakan tampilan ketika pengguna menekan menu catatan penjualan pada *sidebar* kiri. Halaman ini berfungsi ketika pengguna membuat laporan catatan penjualan produk yang terjual pada hari itu.

Gambar 9 merupakan tampilan ketika pengguna menekan tombol buat catatan pada halaman catatan penjualan sebelumnya. Halaman ini berfungsi ketika pengguna ingin mencatat pembelian dari pelanggan dengan beberapa *input field* yang perlu diisi diantaranya nama produk, kategori, dan jumlah. Kemudian sistem *website* otomatis akan memberitahukan sisa stok pada nama produk yang dimasukkan dan akumulasi total harga dari jumlah yang dimasukkan dengan informasi harga satuan yang tertera. Selain itu pengguna juga bisa mencatat pembelian dari pelanggan yang sama dengan produk yang berbeda dalam satu kali pencatatan.



Nama Produk	Kategori	Jumlah	Total Harga	Waktu Pencatatan	Pencatat	Aksi
Kacamata Minus Photocromic	Kacamata	1	Rp1.708	24-09-2023 14:02:19	sgengwido001	Ubah Hapus
Kacamata Minus Photocromic	Kacamata	1	Rp1.708	24-09-2023 14:02:19	sgengwido001	Ubah Hapus
Kacamata Skenet	Kacamata	3	Rp48.015	24-09-2023 14:02:19	sgengwido001	Ubah Hapus
Kacamata Silinder	Kacamata	4	Rp48.012	24-09-2023 14:02:19	sgengwido001	Ubah Hapus
Upaca Sabric Strawberry Fresa Lipat	Upac	16	Rp12538	24-09-2023 14:02:19	sgengwido001	Ubah Hapus
Upaca Sabric Strawberry Fresa Lipat	Upac	16	Rp12538	24-09-2023 14:02:19	sgengwido001	Ubah Hapus
Lensa Photocromic	Kacamata	41	Rp34.171	24-09-2023 14:02:19	sgengwido001	Ubah Hapus
Lensa Photocromic	Kacamata	41	Rp34.172	24-09-2023 14:02:19	sgengwido001	Ubah Hapus
Kacamata Anak	Kacamata	18	Rp44.354	24-09-2023 14:02:19	sgengwido001	Ubah Hapus
Kacamata Anak	Kacamata	18	Rp44.354	24-09-2023 14:02:19	sgengwido001	Ubah Hapus

Gambar 9. Halaman Buat Catatan

Catatan 1

Nama Produk: Kacamata Minus Photocromic

Kategori: Kacamata

Jumlah: 3

Harga Satuan: 15

Akurasi Total Harga: Rp150.000 (Rp50.000x3)

+ Tambah Catatan

Batal Simpan

Gambar 10 Halaman Riwayat Penjualan

Gambar 10 merupakan tampilan ketika pengguna menekan menu riwayat penjualan pada *sidebar* kiri. Halaman riwayat penjualan berfungsi sebagai fitur *tracking* pada operasional penjualan produk. Didalamnya terdapat beberapa fitur diantaranya filter, riwayat berdasarkan tanggal yang dipilih dan daftar produk yang terjual pada tanggal yang dipilih beserta informasi waktu pencatatan dan nama pencatatnya. Setelah membuat rancangan tampilan *user interface* dan *user experience* kedalam bentuk *high fidelity*, selanjutnya peneliti membuat alur *prototype* yang berfungsi sebagai gambaran alur yang dilewati oleh pengguna ketika mengoperasikan website. Sehingga bisa memberikan kesan pengalaman apabila nantinya rancangan *website* ini dijadikan *website* yang nyata. Alur *prototype* juga berfungsi ketika nanti akan diujikan kepada pengguna ketika pertama kali menggunakan *website*.

Berdasarkan hasil perhitungan SUS rancangan website manajemen Toko Muthia diatas, hasil akhir rata-rata skor yang diperoleh adalah sebesar 69,68. Skor tersebut menunjukkan

bahwa dari *grade scale* memperoleh *grade B*, dengan *acceptability range marginal high* yang berarti cukup diterima secara marginal, kemudian mendapatkan predikat *Good* pada penilaian *adjective rating* dan *passive* pada penilaian *net promoter score* (NPS).

## 5 KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada beberapa cabang Toko Muthia, terdapat permasalahan yang ditemukan dan membutuhkan sebuah solusi dengan pembuatan perancangan *User Interface* dan *User Experience* yang berfungsi untuk pengelolaan manajemen toko yang lebih baik. Setelah mengetahui permasalahan yang ada, kemudian mendefinisikan masalah yang perlu diselesaikan dan mencari solusi yang bisa memecahkan masalah. Desain solusi dalam bentuk *high fidelity* dan *prototype* berhasil dibuat dengan menghasilkan beberapa fitur yang bisa membantu mempermudah pengelolaan manajemen toko. Pada tahap terakhir *design thinking* yaitu *testing* rancangan *prototype* yang telah dibuat kepada pengguna, diperoleh hasil dengan skor rata-rata 69,68. Skor tersebut menunjukkan bahwa dari *grade scale* memperoleh *grade B*, dengan *acceptability range marginal high* yang berarti cukup diterima secara *marginal*, kemudian mendapatkan predikat *Good* pada penilaian *adjective rating* dan *passive* pada penilaian *net promoter score* (NPS).

Saran yang dapat dijadikan pengembangan pada penelitian selanjutnya yaitu Perancangan *website* UI/UX pengelolaan manajemen toko yang telah dibuat dengan harapan dapat diimplementasikan menjadi sebuah sistem *website* yang nyata sehingga bisa lebih luas mengetahui kelebihan dan kekurangannya secara langsung oleh pengguna. Kemudian metode *design thinking* merupakan proses *iterative* sehingga terdapat beberapa fitur yang bisa dikembangkan atau dibuat sehingga *website* menjadi lebih *powerful*. Penambahan aturan hak akses atau *restricted access* pada *website* berdasarkan jabatan dan kewenangan antara pegawai toko bisa membuat keamanan data operasional bisa semakin baik. Kemudian diharapkan pembuatan sistem *website* lanjutan yang berfungsi untuk memberikan informasi kepada pelanggan, produk apa saja yang dijual dan stok yang tersedia di Toko Muthia sehingga pelanggan bisa melihatnya tanpa harus pergi ke toko.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. listiani, *Analisis Pentingnya Sistem Informasi Manajemen Dalam Teknologi Informasi Dan Komunikasi Saat Ini*. 2021. doi: 10.31219/osf.io/s9k7f.
- [2] Elda Chandra Shirvanadi, "Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)," *Journal UII*, vol. 2, pp. 1–8, 2021.
- [3] S. Kasim, M. Murianto, and C. Satria, "Perancangan Media Promosi Desa Sintung Sebagai Desa Wisata," *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 1, no. 1, pp. 31–40, Jun. 2020, doi: 10.47492/jip.v1i1.45.

- [4] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, "Perancangan UI/UX Semarang Vertual Tourism Dengan Figma," *Walisongo Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [5] Feri Fariyanto, Suaidah, and Faruk Ulum, "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thingking (Studi Kasus: Kampung Kuripan)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, Jun. 2021.
- [6] S. Sibagariang *et al.*, "Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Wisata Pulau Mubut," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Politeknik Negeri Batam*, vol. 3, no. 2, pp. 133–145, Dec. 2021, doi: 10.30871/abdimaspolibatam.v3i2.3694.
- [7] Fernando Kesuma Bhakti, Imam Ahmad, and Qadhli Jafar Adrian, "Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 3, no. 2, pp. 45–54, Jun. 2022.
- [8] S. A. Putri, D. I. Sari, K. Marzuki, and A. Taryana, "Penerapan Design Thinking Eco-Boba dalam Pemanfaatan Limbah Cacahan Plastik dan Kemasan Paket E-commerce," *Journal of Technopreneurship on Economics and Business Review*, vol. 3, no. 2, pp. 71–81, Jun. 2022, doi: 10.37195/jtebr.v3i2.80.
- [9] A. Rizky Rabbani, "Penerapan Design Thingking Terhadap Usaha Baju Di Toko Setal Pangkalpinang Dengan Menggunakan Website Sebagai Salah Satu Solusi," *Rainstek Jurnal Terapan Sains dan Teknologi*, vol. 3, no. 3, pp. 167–175, Sep. 2021, doi: 10.21067/jtst.v3i3.6046.
- [10] Dionisius Chandra Irawan, Mochzen Gito Resmi, and Uus Muhammad Husni Tamyiz, "System Usability Sclae Aplikasi Kitabisa Dengan Evaluasi Metode Design Thinking," *RISTEC : Research in Information Systems and Technology*, vol. 3, no. 1, pp. 61–72, Jun. 2022, doi: 10.31980/ristec.v3i1.1926.
- [11] A. Fatmawati, "Evaluasi Usability pada Learning Management System Open Learning Menggunakan System Usability Scale," *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, vol. 6, no. 1, pp. 120–134, Jun. 2021, doi: 10.35314/isi.v6i1.1881.
- [12] D. W. Ramadhan, "Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: Website Time Excelindo)," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, vol. 4, no. 2, p. 139, Dec. 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i2.977.