

---

## **IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING DALAM MERANCANG DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE PESANKOPIKU (STUDI KASUS : KEDAI KOPI XYZ)**

**Muhammad Firdaus Al-Farizi<sup>\*1</sup>, Ezar Ramadhan<sup>2</sup>, Syakara Akbar<sup>3</sup>, Indrawan Ady Saputro<sup>4</sup>, Dewi Oktafiani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi S1 Informatika, Stmik Amikom Surakarta

Email: <sup>1</sup>muhammad.10411@mhs.amikomsolo.ac.id, <sup>2</sup>ezar.10387@mhs.amikomsolo.ac.id,  
<sup>3</sup>syakara.10384@mhs.amikomsolo.ac.id, <sup>4</sup>indrawanadys@dosen.amikomsolo.ac.id,

<sup>5</sup>dewioktafiani@dosen.amikomsolo.ac.id

\*Muhammad Firdaus Al-Farizi

(Naskah masuk: dd mmm yyyy, diterima untuk diterbitkan: dd mmm yyyy)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital mendorong pelaku usaha di bidang food and beverage untuk beralih dari sistem pemesanan manual ke sistem berbasis aplikasi. Namun, keberhasilan penerapan aplikasi tidak hanya ditentukan oleh fungsionalitas, tetapi juga oleh kualitas desain user interface (UI) dan user experience (UX). Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI/UX aplikasi pemesanan kopi Pesankopiku pada Kedai Kopi XYZ dengan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini diterapkan melalui lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada pelanggan untuk memahami kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pemesanan. Hasil analisis menghasilkan beberapa ide solusi, di antaranya fitur pemindaian barcode meja, informasi menu yang lebih detail, serta kustomisasi pesanan kopi. Ide terpilih kemudian dikembangkan ke dalam bentuk user flow, wireframe, dan prototype aplikasi. Tahap pengujian dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan melibatkan lima responden. Hasil pengujian menunjukkan nilai rata-rata SUS sebesar 74 yang menandakan bahwa desain aplikasi berada pada kategori dapat diterima oleh pengguna. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian sebelumnya dan menjadi referensi pengembangan desain UI/UX aplikasi pemesanan kopi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

**Kata kunci:** Design thinking, UI/UX, Aplikasi pemesanan kopi, System usability scale, Prototype

## **IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHOD IN DESIGNING UI/UX DESIGN OF PESANKOPIKU MOBILE APPLICATION (CASE STUDY: XYZ COFFEE SHOP)**

### **Abstract**

*The development of digital technology encourages business actors in the food and beverage sector to switch from manual ordering systems to application-based systems. However, the success of an application implementation is not only determined by functionality, but also by the quality of user interface (UI) design and user experience (UX). This research aims to design the UI/UX design of the Pesankopiku coffee ordering application at Kedai Kopi XYZ using the Design Thinking method. This method is applied through five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. Data collection is carried out through observation and interviews with customers to understand the needs and problems faced in the ordering process. The results of the analysis resulted in several solution ideas, including table barcode scanning features, more detailed menu information, and coffee order customization. The selected ideas are then developed into the form of user flows, wireframes, and application prototypes. The testing stage was carried out using the System Usability Scale (SUS) method involving five respondents. The test results showed an average SUS score of 74 which indicates that the application design is in the user-acceptable category. This research is expected to complement previous research and become a reference for the development of UI/UX design of coffee ordering applications that are oriented to user needs.*

**Keywords:** *Design thinking, UI/UX, Coffee ordering application, System usability scale, Prototype*

## 1. PENDAHULUAN

Di era digital sekarang, kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang besar di bidang informasi. Sistem Informasi dapat dengan mudah diakses melalui perangkat digital dan jaringan internet. Teknologi informasi berkaitan dengan penggunaan komputer untuk mengatur sistem informasi dan memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan [1]. Dengan meningkatnya kebutuhan akan informasi serta dukungan teknologi informasi yang memadai, saat ini teknologi informasi sangat diperlukan oleh semua kalangan dan semua bidang [2]. Banyak bidang yang beralih ke sistem informasi sebab dapat membantu mengelola sumber daya, menyederhanakan proses bisnis, memangkas pengeluaran biaya, serta pengolahan data dan pengambilan keputusan yang akurat. Salah satu bidang yang menerima dampaknya adalah bidang food and beverage (F&B). Layanan dalam bidang food and beverage perlu dilakukan dengan cepat dan tepat, pelayanan yang optimal konsumen akan merasa puas, dan penjualan pun akan meningkat [3]. Salah satu jenis usaha food and beverage yang semakin populer di Indonesia adalah kedai kopi [4]. Tetapi, faktanya tidak semua bisnis F&B mampu memanfaatkan teknologi secara penuh. Sebagai contoh, sejumlah kedai kopi masih menerapkan sistem pemesanan manual yang dimana konsumen perlu meminjam buku menu kepada pelayan yang kemudian mencatat pesanan di kertas dan memprosesnya ke bagian kasir. Hal ini membutuhkan banyak waktu yang menyebabkan terjadinya antrian panjang, kegagalan komunikasi pesanan, tulisan tidak terbaca, dan potensi tertukarnya pesanan dengan konsumen yang lain. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu melakukan perubahan sistem yang semulanya manual menjadi digital agar alur pemesanan menjadi lebih efisien. Pengembangan sistem pemesanan kopi berbasis aplikasi dapat menjadi solusi yang dapat diterapkan. Tantangan yang paling penting tidak hanya pada fungsi sistemnya saja, tetapi juga pada kualitas user interface (UI) dan user experience (UX) yang dapat berpengaruh pada tingkat penerimaan dan kepuasan pengguna [5]. Kedua komponen tersebut diperlukan sebagai rancangan awal sebelum pengembangan sistem. Desain UI/UX yang dirancang secara tepat dapat membuat tampilan visual jadi lebih menarik serta memberikan pengalaman berkesan dan menyenangkan bagi pengguna.

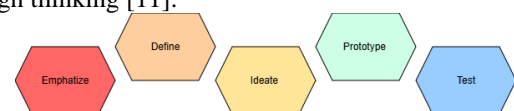
Penelitian dalam merancang desain UI/UX aplikasi di bidang food and beverage telah terbukti berhasil dalam mengatasi masalah pengguna. [6] menerapkan pendekatan design thinking di Cafe Egg & Butter untuk menciptakan aplikasi Android. Aplikasi ini dirancang agar transaksi dan

penyampaian informasi produk menjadi lebih mudah, dan hasil pengujian System Usability Scale (SUS) mencapai 86. Metodologi Design Thinking juga diterapkan oleh [7] dalam pengembangan aplikasi toko kue Orin Cake. Aplikasi ini menawarkan solusi untuk pelanggan yang tidak dapat datang langsung melalui fitur pengantaran dan voucher, dengan skor SUS yang dihasilkan yaitu 82,625. Selain itu, [8] memanfaatkan metodologi ini untuk menyelesaikan masalah antrean di Warkop Bu Haji. Mereka berinovasi dengan menggunakan pemindaian barcode di meja, yang berhasil meningkatkan efisiensi waktu dan kepuasan pelanggan hingga 97,1%. Ketiga penelitian menunjukkan penggunaan konsisten dari Design Thinking sebagai kerangka dasar dalam menciptakan solusi digital yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pada penelitian ini akan dibuat rancangan desain UI/UX aplikasi pemesanan kopi di kedai Xyz mengadaptasikan dari penelitian sebelumnya tetapi terdapat kebaruan (novelty) inovasi baru yang berupa detail lengkap agar pengguna bisa mengetahui informasi pada setiap produk makanan maupun minuman dikombinasikan antarmuka yang dirancang khusus untuk mempermudah proses kustomisasi pesanan kopi agar pengalaman transaksi menjadi lebih cepat dan mudah dipahami. Penulis akan membuat rancangan user interface (UI) dan user experience (UX) berupa prototype aplikasi pemesanan kopi yang bernama Pesankopiku. Aplikasi Pesankopiku merupakan sebuah sistem informasi mobile yang menghubungkan antara kedai kopi (kafe) dengan konsumen berisi serangkaian alur pemesanan secara daring. Melalui aplikasi ini, konsumen dapat memilih berbagai menu makanan dan minuman yang sedang tersedia, menentukan jumlah pesanan sesuai keinginan, sampai dengan melakukan pembayaran secara digital..

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam merancang aplikasi pesankopiku berbasis mobile di kedai kopi Xyz akan menerapkan implementasi metode design thinking, design thinking merupakan metode yang mengutamakan kerja sama pengguna untuk mencari jawaban dari suatu permasalahan [9]. Design thinking mencakup memahami mendalam siapa pengguna, mengidentifikasi hambatan, menciptakan ide-ide baru, membuat prototype dan pengujian secara teratur [10]. Terdapat tahapan yang diterapkan dalam metode design thinking [11].



**Gambar 1.** Alur Metode Design Thinking

### 2.1. Empatize

Tahap awal merancang aplikasiKopiku adalah melakukan empatize, tahap empatize memusatkan pada pemahaman tentang kepribadian pelanggan dari segi kebutuhan, ekspresi, dan hambatan yang sedang dihadapi dengan pengumpulan informasi melalui observasi dan juga wawancara pada kedai kopi Xyz.

### 2.2. Define

Tahap yang kedua adalah Define.Pada tahap define, informasi pelanggan mengenai data hasil observasi dan wawancara yang terkumpul perlu dianalisis dan dikelola untuk menentukan inti permasalahan yang ada di kedai kopi Xyz.

### 2.3. Ideate

Tahap ketiga yang adalah Ideate, proses untuk menghasilkan sebuah ide dan solusi berdasarkan permasalahan yang telah ditetapkan di kedai kopi Xyz.tahap ini memerlukan brainstorming, yaitu cara berpikir untuk memunculkan banyak ide-ide menarik yang berguna untuk memecahkan masalah dan mengembangkan konsep rancangan baru untuk Aplikasi Pesankopiku yang dapat dilakukan dengan eksplorasi referensi fitur pada aplikasi sejenis.

### 2.4. Prototype

Tahap keempat adalah Prototype, setelah menentukan ide yang berupa konsep, konsep yang sudah ada perlu diubah dari bentuk awalnya hanya kerangka dasar diubah menjadi produk yang lebih interaktif menggunakan bantuan tools desain untuk membuat antarmuka Aplikasikopiku agar terlihat lebih nyata.Elemen visual seperti warna, tipografi, gambar perlu tercantum untuk untuk memberikan pengalaman pengguna yang realitis serta mempermudah proses simulasi alur interaksi pada saat melakukan pengujian.

### 2.5. Test

Tahap Terakhir adalah Test, jika pembuatan prototype telah selesai, perlu dilakukan pengujian prototype aplikasi Pesankopiku kepada pengguna yang dituju agar dapat memastikan apakah solusi desain yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna melalui pengujian kelayakan pengguna.Nantinya, pengguna diminta untuk melakukan beberapa tugas tertentu. Setelah itu, dilakukan pengecekan apakah pengguna mengalami kendala. Hasil dari proses ini berupa saran atau masukan (feedback) yang nantinya digunakan untuk menyempurnakan desain akhir sebelum aplikasi dikembangkan lebih lanjut.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Empatize

#### a. Perencanaan penelitian

Pada perencanaan penelitian, Penulis perlu menggali informasi pengguna melalui perencanaan penelitian dengan menentukan kedai kopi yang ingin diteliti, target pengguna (pelanggan), serta menyiapkan pertanyaan wawancara agar proses tanya jawab lebih terstruktur dan berfokus pada permasalahan pemesanan di kedai kopi xyz.

#### b. Pengumpulan data

Pada Pengumpulan data, Penulis mendatangi objek penelitian dengan tujuan observasi, yang dimana penulis mengamati perilaku beberapa pelanggan di kedai kopi xyz.dilanjutkan dengan meminta izin unuk melakukan wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai demografi pelanggan, kebiasaan pelanggan pada saat memesan kopi, masalah yang dihadapi pelanggan pada saat pemesanan kopi, dan harapan rancangan aplikasi yang diinginkan pelanggan.berikut tabel pertanyaan yang diajukan ke pelanggan.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara

Kategori	Pertanyaan Wawancara
Demografi	Nama, Usia, Pekerjaan?
Kebiasaan	Jadwal dan waktu ke kedai kopi ?
Masalah (Frustrations )	Ketika mengantri, ketika sedang melakukan pemesanan ?
Keinginan (Goals)	Jika ada aplikasi pemesanan beserta fitur yang ingin ditambahkan?

#### c. Emphaty map

Setelah mendapatkan data pelanggan, penulis perlu membuat peta empati (emphaty map) untuk memahami pengguna tidak hanya dari data angka dan statistik melainkan berempati ke pelanggan yang berfokus pada perasaan dan motivasi.Tahap ini menunjukkan profil pengguna yang berfungsi sebagai gambaran dari kumpulan tersebut [12].



Gambar 2 Empatize Map Wahendra

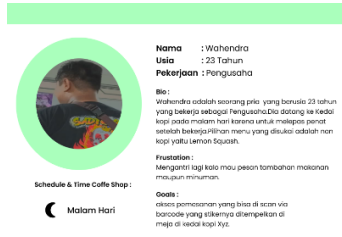


Gambar 3. Emphaty Map Ilham

### 3.2. Define

#### a. User Persona

Pada User Persona, penulis perlu membuat desain user persona untuk menjelaskan profil singkat pelanggan, hambatan (frustrations) dan keinginan (goals) yang diharapkan pengguna pada aplikasi pemesanan di kedai kopi xyz.



Gambar 4. User Persona wahendra



Gambar 5. User Persona ilham

b. Insight

Pada Insight, setelah membuat user persona, penulis perlu memproses dengan mengolah data dari user persona yang telah dibuat. Tujuan dari proses ini adalah untuk menggali pemahaman yang lebih dalam dari data yang telah dikumpulkan. Selain itu, persona bisa dimanfaatkan untuk membimbing pilihan desain dan menempatkan prioritas pada persoalan pengguna yang ingin di selesaikan [12]. Inti permasalahan dari penelitian ada beberapa masalah yang dipilih untuk menjadi fokus utama :

1. Pengguna perlu aplikasi yang ada fitur scan barcodenya secara otomatis.
2. Pengguna ingin aplikasi tersebut ada stiker barcodenya untuk yang ditempelkan di meja agar lebih efisien.
3. Pengguna memerlukan aplikasi yang ada detail lengkapnya agar tiap menu mudah untuk dipahami.

3.3. Ideate

a. Brainstroming

Pada brainstroming, penulis perlu memikirkan ide kreatif agar dapat menentukan konsep desain antarmuka aplikasi pesankopiku yang akan dibuat pada kedai kopi xyz. ide yang diusulkan berjumlah 6 fitur ide, 4 ide dari penulis dan 2 dari responden.

Tabel 2. Brainstroming

Sumber Ide	Fitur ide yang diusulkan
Penulis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur Rekomendasi minuman berdasarkan preferensi pengguna, dihasilkan dari riwayat pesanan dan pilihan rasa sebelumnya.</li> <li>2. Fitur Kustomisasi pesanan kopi, yaitu pilihan untuk mengatur komposisi biji kopi sesuai selera seperti arabika-robusta.</li> <li>3. Fitur Penanda ketersediaan menu secara nyata yang menunjukkan status bahan seperti tersedia, hampir habis, atau habis.</li> </ol>

	4. Fitur Sistem loyalty point yang memberikan poin setiap transaksi dan dapat ditukar dengan keuntungan tertentu.
Responden	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur scan barcode meja otomatis untuk membuka aplikasi dan memperlihatkan menu secara langsung tanpa menunggu di antrian.</li> <li>2. Fitur Informasi lengkap berisikan penjelasan menu sehingga pengguna mudah memahami pilihan menu.</li> </ol>

b. Affinity Diagram

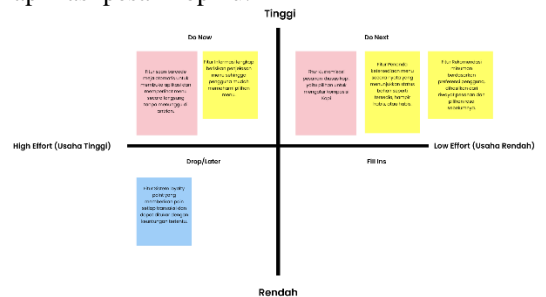
Pada affinity diagram, penulis mengelompokkan ide-ide dari hasil brainstorming ke beberapa kategori tertentu. Hal ini dilakukan agar ide yang diusulkan lebih terstruktur dan mudah dianalisis ketika pemilihan ide disesuaikan dengan kebutuhan kedai kopi xyz.



Gambar 6. Affinity Diagram

c. Priorizitation Idea

Pada priorizitation idea, penulis perlu memilih beberapa ide yang paling sesuai dan berdasarkan kebutuhan pengguna agar dapat diterapkan pada aplikasi pesan kopiku.

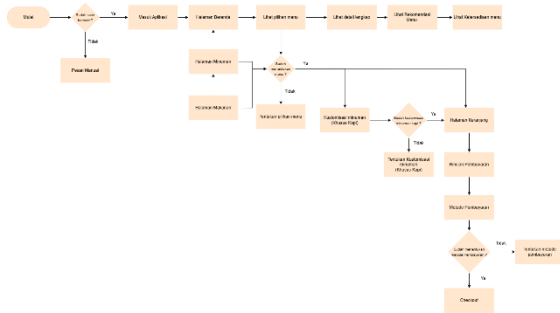


Gambar 7. Priorizitation Idea

3.4. Prototyping

a. Userflow

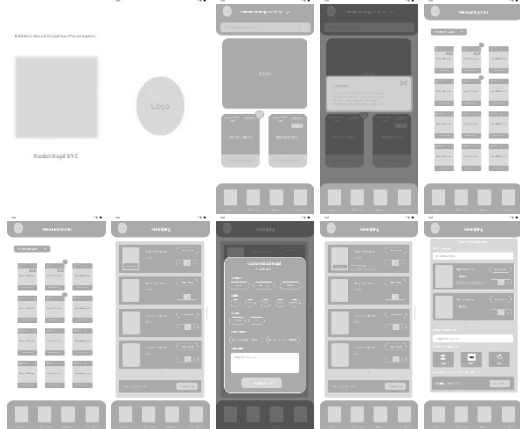
Pada tahap alur pengguna, penulis merancang penggunaan aplikasi Pesankopiku berdasarkan ide yang telah didahulukan. Alur ini menunjukkan tahapan yang dilalui pengguna mulai dari membuka aplikasi, memindai kode qr di banner atau meja, memilih menu, mengkustomisasi pesanan, sampai pembayaran. Alur pengguna dibuat untuk memastikan proses pemesanan berlangsung dengan teratur dan mudah dipahami oleh pengguna.



Gambar 8. Userflow

b. Wireframe

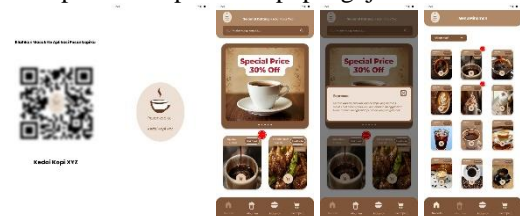
Wireframe dibuat untuk menunjukkan gambaran awal dari antarmuka aplikasi Pesankopiku saat ini, penulis menekankan pada lokasi elemen penting seperti menu, tombol navigasi, informasi produk, dan fitur pemesanan tanpa melihat detail visualnya. Wireframe berperan sebagai panduan struktur tampilan sebelum diubah menjadi desain yang lebih rinci.



Gambar 8. Wireframe

c. Prototype

Prototype adalah tampilan interaktif yang menunjukkan desain wireframe yang telah disiapkan. Prototype ini dibuat dengan menambahkan elemen visual seperti warna, ikon, dan bentuk huruf untuk menyerupai tampilan asli aplikasi. Langkah ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi Pesankopiku dan juga untuk mempermudah pada tahap pengujian.



Gambar 9. Prototype

3.5. Test

Pada pengujian, Penguji melakukan evaluasi kegunaan terhadap prototype aplikasi Pesankopiku dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) yang tujuannya adalah untuk mengukur seberapa mudah aplikasi ini digunakan dan seberapa baik desain UI/UX diterima oleh pengguna. Evaluasi SUS dilakukan dengan melibatkan 5 responden yang merupakan pelanggan dari kedai kopi Xyz. Responden diminta untuk menggunakan prototype aplikasi Pesankopiku sesuai dengan alur pemesanan yang telah ditentukan, lalu mengisi kuesioner SUS yang berisi 10 pernyataan dengan skala penilaian Likert yang rentang nilainya dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju. Setelah semua responden memberikan penilaiannya, penulis menghitung hasilnya untuk mendapatkan nilai SUS. Nilai ini akan berfungsi sebagai indikator tingkat kegunaan dari prototipe aplikasi Pesankopiku serta digunakan sebagai bahan evaluasi untuk desain yang telah diciptakan.

Tabel 3. Pernyataan Sus

Kode	Pernyataan Sus
Q1	Saya merasa akan sering menggunakan aplikasi ini.
Q2	Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan.
Q3	Saya pikir aplikasi ini mudah digunakan.
Q4	Saya merasa perlu bantuan orang lain untuk menggunakan aplikasi ini.
Q5	Fungsi-fungsi dalam aplikasi ini saling terintegrasi dengan baik.
Q6	Saya menemukan ketidakonsistenan dalam aplikasi ini.
Q7	Kebanyakan orang akan cepat belajar menggunakan aplikasi ini.
Q8	Saya merasa aplikasi ini membingungkan.
Q9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi ini.
Q10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan aplikasi ini dengan baik.

Tabel 4. Hasil perhitungan Sus

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor Sus (x 2,5)
R1	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	72,5
R2	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	75
R3	3	3	4	2	4	3	4	2	4	2	70
R4	4	2	4	2	5	2	4	2	4	2	77,5
R5	4	2	4	2	4	5	5	2	4	2	75
Jumlah											370

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini menerapkan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi Pesankopiku sebagai pelengkap penelitian sebelumnya di bidang pemesanan kopi digital. Kebaruan penelitian terletak pada penyajian informasi menu yang lebih lengkap serta kustomisasi pesanan kopi yang dirancang untuk mempermudah proses pemesanan. Hasil pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan enam responden memperoleh nilai rata-rata 74, yang menunjukkan desain dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Yasmin and A. Voutama, "PERANCANGAN UI / UX PADA APLIKASI STAYZY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," vol. 8, no. 3, pp. 2756–2763, 2024.
- [2] A. K. Nadhif, D. T. W, M. F. Hussein, and I. S. Widiati, "Perancangan UI / UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking," vol. 7, no. 1, pp. 44–55.
- [3] I. Maryani, A. Ishaq, and D. S. Mulyadi, "Sistem Informasi Pemesanan Minuman Berbasis Client Server Pada Kampung Dahar Purwokerto," vol. 6, no. 2, pp. 84–90, 2018.
- [4] S. N. Farida, A. Surat, B. Food, and K. Surabaya, "Pengaruh Kebiasaan, Kepuasan, Kesukaan Dan Komitmen Terhadap Loyalitas Konsumen Dalam Membeli Kopi Janji Jiwa Secara Online Pada Masa Pandemi Covid-19 ( Studi Kasus Pada Pelanggan Kopi Janji Jiwa Di Kota Surabaya )," vol. XII, no. 1, pp. 226–233, 2021.
- [5] F. Purwaningtiyas, F. Sains, T. Universitas, and B. Darma, "DESAIN DAN PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BANK SAMPAH BERBASIS WEB: PENDEKATAN PROTOTYPE DENGAN UI/UX," vol. 6, no. 1, pp. 32–41, 2025.
- [6] J. Ilmiah and W. Pendidikan, "3 1,2,3," vol. 10, no. 1, pp. 29–38, 2024.
- [7] A. Muflihah *et al.*, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI TOKO KUE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," vol. 8, no. 4, pp. 8049–8057, 2024.
- [8] A. R. Yusri, I. F. Hanif, and M. D. Al-farel, "Perancangan Desain UI / UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan," vol. 5, no. 2, 2024, doi: 10.47065/bit.v5i2.1340.
- [9] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," vol. 4, no. 4, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [10] D. Ratnaningsih, A. Rifai, and U. N. Mandiri, "PERANCANGAN UI / UX DESIGN APLIKASI PENILAIAN E-RAPORT DENGAN METODE PENDEKATAN DESIGN THINKING," vol. 1, no. 2, pp. 75–88, 2024.
- [11] R. Rantung *et al.*, "Perancangan UI / UX Untuk Aplikasi Kedai Online Menggunakan Metode Design Thinking," vol. 9, no. 2, pp. 396–410, 2023.
- [12] R. D. Darmawan and H. Rohman, "Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A / B Studi Kasus UX Terhadap Ajaib - Platform Investasi Daring," vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2022.