

PENGEMBANGAN WEBSITE SAULINA RESORT BERBASIS USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE (UI/UX) UNTUK MEMBERIKAN NILAI POSITIF TERHADAP CUSTOMER EXPERIENCE

Tetty Rani Naibaho¹, Dedy Husrizal Syah²

Universitas Negeri Medan

e-mail: tettyraninaibaho1407@mhs.unimed.ac.id¹, desra@unimed.ac.id²

Abstrak – Tetty Rani Naibaho, NIM: 7202550001. “Pengembangan Website Saulina Resort Berbasis User Interface Dan User Experience (UI/UX) Untuk Memberikan Nilai Positif Terhadap Customer Experience”. Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan 2024. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan website Saulina Resort guna untuk memberikan nilai positif terhadap Customer Experience. Nilai positif diukur berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan ke 50 responden. Dan dinilai oleh ahli desain yang berpengalaman. Pengukuran dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS). Pengukuran menggunakan System Usability Scale ini memiliki ketentuan yang mana jika nilai 50-70 “dapat diterima secara marginal” yang mencakup nilai D dan C, dan Jika nilai tersebut dibawah 50 dan bernilai F maka tampilan UI/UX tidak dapat diterima. Hasil pengujian dari responden tersebut mendapatkan hasil 85,8 dan dari hasil rata-rata dari ahli desain mendapatkan 85. didalam aturan dan ketentuan System Usability Scale skor tersebut dikatakan excellent atau layak diterima user. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa desain UI/UX website tersebut memberikan nilai positif terhadap customer experience.

Kata Kunci: User Interface, User Experience, Saulina Resort, Design Thinking, Customer Experience.

Abstract– Tetty Rani Naibaho, 7202550001. "Development of the Saulina Resort Website Based on User Interface and User Experience (UI/UX) to Provide Positive Value to Customer Experience". Department of Management, Faculty of Economics, Medan State University 2024. This research was conducted to develop the Saulina Resort website in order to provide positive value to the Customer Experience. The positive value is measured based on the results of a questionnaire distributed to 50 respondents. And assessed by experienced design experts. Measurements were carried out using the System Usability Scale (SUS). Measurements using the System Usability Scale have provisions where if the value is 50-70 "marginally acceptable" which includes values D and C, and if the value is below 50 and has a value of F then the UI/UX display is unacceptable. The test results from the respondents got a result of 85.8 and the average result from the design experts got 85. In the rules and regulations of the System Usability Scale, this score is said to be excellent or worthy of being accepted by the user. So it can be concluded that the UI/UX design of the website provides positive value to the customer experience.

Keywords: User Interface, User Experience, Saulina Resort, Design Thinking, Customer Experience.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi semakin terlihat dari perkembangan dalam mendapatkan informasi, berita, dan iklan melalui internet. Salah satu teknologi informasi berbasis internet adalah website. Website merupakan halaman situs yang dapat diakses dengan cepat karena memiliki jangkauan waktu dan ruang yang tak terbatas (Putu et al., 2021).

Website menyediakan informasi terkini dan menarik bagi publik serta berfungsi sebagai media untuk penjualan produk, edukasi, tips dan trik, informasi perusahaan, dan

berbagai bentuk kreativitas lainnya yang dapat meningkatkan daya tarik dan menarik minat pasar serta konsumen untuk menggunakan layanan. Website bersifat multiplatform, yang berarti dapat diakses dari berbagai perangkat yang terhubung ke internet. Meskipun teknologi ini sudah ada sejak lama, banyak perusahaan yang masih menggunakannya untuk menampilkan profil perusahaan, menjual produk, atau sebagai sistem yang bisa digunakan oleh pelanggan.

Berdasarkan penelitian Clutch's Small Business Survey 2018 (perusahaan teknologi Amerika), hampir 64% pemilik bisnis telah memiliki website, sementara 36% lainnya belum memilikinya. Namun, bagaimana nasib sebuah perusahaan tanpa situs web? Perusahaan akan terlihat kurang profesional dan akan kalah dalam hasil pencarian di internet. Apapun produk atau layanan yang ditawarkan, konsumen saat ini ingin mendapatkan informasi selengkap mungkin sebelum membuat keputusan pembelian. Tanpa website, perusahaan akan tampak kurang meyakinkan. (Ardika Santosa, 2020).

Salah satu perusahaan di bidang sektor jasa dan industri yang belum memiliki website adalah Saulina Resort. Resort ini sudah berdiri sejak tahun 2008. Memiliki 20 kamar dan 1 villa dengan pemandangan yang indah terletak di dekat Aek Rangat Pangururan. Resort ini menyediakan berbagai fasilitas untuk menjamin pengalaman yang luar biasa bagi para pengunjung. Di sini, customer akan menemukan layanan kamar 24 jam, Wi-Fi di area umum, serta area parkir yang luas. Kamar-kamarnya dirancang untuk memberikan kenyamanan optimal dengan dekorasi dan fasilitas yang meliputi televisi, meja tulis, minibar, kipas angin atau AC, dan balkon/teras yang menghadap langsung ke Danau Toba. Semaksimalnya perusahaan mengoptimalkan layanan fasilitas, tidak menutup kemungkinan ada beberapa hal yang membuat pengunjung kurang nyaman.

Dari Observasi yang telah dilakukan, Saulina Resort sudah bekerjasama dengan platform travel seperti Traveloka. Dari hasil tersebut terdapat beberapa ulasan negatif. Seperti:

1. Tempat tidur yang kurang nyaman
2. Staf restoran kurang ramah dan kurang senyum terkesan tidak menyukai pengunjung
3. Wifi tidak yang sangat lambat dan macet
4. Channel TV tidak semuanya tersedia
5. Remot TV tidak tersedia
6. Resepsionis kurang senyum (Nora D.Profil Traveloka, 2022).

Dari hasil observasi terdapat juga ulasan/pertanyaan lain di google review tentang informasi Perusahaan. seperti:

1. Kesulitan mendapatkan nomor telepon yang bisa dihubungi
2. Kesulitan mendapatkan informasi mengenai pemesanan, harga, serta pembayaran
3. Kesulitan mendapatkan informasi mengenai apakah fasilitas umum hotel dapat digunakan untuk kepentingan pribadi.

Karena perusahaan belum memiliki website resmi, Penulis memberikan solusi untuk mendesain dan mengembangkan website dalam membantu perusahaan mengembangkan presence online yang efektif dan memperjelas informasi tentang perusahaan kepada pengunjung. Selain untuk pemasaran, tujuan pengembangan website ini juga untuk memberikan informasi promosi yang ada di platform travel tersebut. Sangat disayangkan di era sekarang ini jika suatu perusahaan belum memiliki wajah atau representasi online. Hal ini dapat mengurangi reputasi, kepercayaan, dan kredibilitas perusahaan di mata pengunjung dan calon pengunjung. Representasi online dapat dibangun dengan membuat website perusahaan dan memperhatikan tampilan pengguna dan pengalaman

pengguna(Dipo Darmawan et al., 2022).

Namun Dalam merancang sebuah website, tidak hanya desain visual yang penting, tetapi juga perlu memperhatikan User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk menciptakan pengalaman pengguna. Tampilan UI/UX yang baik dapat memberikan nilai positif terhadap Customer Experience.

Menurut Meyer dan Schwager (2007) Customer Experience adalah tanggapan internal yang dimiliki oleh konsumen langsung atau tidak langsung dengan suatu perusahaan. Kontak langsung umumnya terjadi selama pembelian, penggunaan, dan servis. Kontak tidak langsung termasuk pertemuan yang tidak direncanakan dengan perwakilan produk, layanan, atau branding perusahaan berupa rekomendasi atau kritik, iklan, laporan berita, ulasan dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk membuat suatu karya ilmiah berupa skripsi dengan judul “Pengembangan Website Saulina Resort Berbasis User Interface Dan User Experience (UI/UX) Untuk Memberikan Nilai Positif Terhadap Customer Experience”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian metode pendekatan Design thinking yang terdiri dari 5 tahapan. Design thinking adalah suatu metode kolaboratif yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperolehnya sebuah solusi. Namun Design thinking tidak hanya fokus pada apa yang dilihat dan dirasakan tetapi juga fokus pada pengalaman pengguna. Design Thinking digunakan untuk mencari solusi serta cara yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan masalah yang kompleks. Design thinking Yang diterapkan adalah pemikiran yang masuk akal untuk mendapatkan solusi. Design thinking terdiri dari: Emphatize, Define , Ideate, Prototype dan test(Sari et al.,2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Empathize (Empati)

Metode yang dapat digunakan dalam memahami dan mengeksplorasi wawasan pengguna dengan mengadakan Observasi. Observasi penelitian ini dilakukan dengan kunjungan langsung ke Saulina Resort serta melakukan pengamatan dengan mengidentifikasi ulasan-ulasan yang tertera di platform traveloka dan google review. Berdasarkan observasi Saulina Resort, terdapat beberapa hal yang ditemukan, antara lain:

1. Saulina Resort belum memiliki website resmi sebagai representasi online
2. Minimnya keluhan atau saran dari customer untuk dikelola Perusahaan sebagai bahan perbaikan demi kemajuan Perusahaan.

2. Define (Menentukan Masalah)

Pada tahap ini peneliti mendefinisikan permasalahan yang akan diselesaikan dari sudut pandang pengguna. Dari hasil observasi yang dilakukan penulis mendapatkan permasalahan yakni:

1. Saulina Resort belum memiliki website karena menurut pengelola website masuk kategori sekunder sehingga tidak memprioritaskan pengembangan website.
2. Minimnya keluhan, pertanyaan atau saran dari customer untuk dikelola perusahaan secara langsung.

3. Ideate (Menghasilkan ide)

Selanjutnya, pada tahap ini tahap menggambarkan solusi yang dibutuhkan untuk

diterapkan. Tahapan ide merupakan tahap pengembangan ide atau gagasan. Tahapan ini meliputi pengumpulan ide dari pengguna, pengembangan ide, dan pengujian ide yang efektif dan relevan.

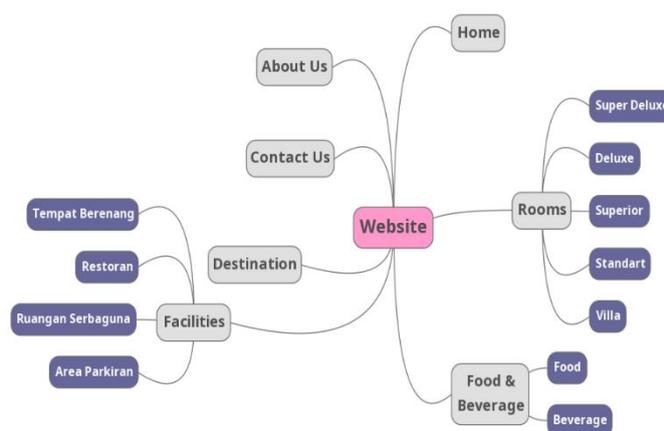
Tabel 1 Masalah dan Solusi

Permasalahan	Solusi
Resort belum memiliki website karena belum adanya karyawan yang mengerti yang bisa diajak kerjasama untuk mengembangkan website.	Penulis memberikan solusi untuk mengembangkan website. Pengembangan ini diawali dengan melakukan merancang desain website yang sesuai. Yang mana dimulai dari fase <i>mind map</i> lalu dikembangkan kedalam <i>wireframe</i> . Setelah mendapatkan bentuk <i>wireframe</i> , maka dikukan desain prototipe diplatform <i>Wordpress</i> .
Minimnya keluhan, pertanyaan atau saran dari customer untuk dikelola Perusahaan	Untuk mendapatkan keluhan, saran, dan pertanyaan secara cepat dari customer, penulis mencantumkan logo WA sebagai <i>Customer Service</i> disebelah kanan yang muncul disetiap halaman website.

Tahap ini membantu menciptakan solusi yang efektif dan relevan untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Mind mapping

Mind map adalah adalah cara mengelompokkan ide dalam bentuk kerangka terstruktur untuk membantu mengingat atau menganalisis suatu masalah. Mind map juga dikenal sebagai proses mentransfer pikiran di otak ke dalam tulisan dan gambar. Dengan menggunakan mind map kita mendapatkan beberapa manfaat, seperti: memahami konsep baru, menentukan ide kreatif, memudahkan presentasi dan membantu dalam merumuskan masalah.



Gambar 1 Mind Map

Wireframe

Wireframe adalah kerangka untuk mengatur item pada halaman situs web atau aplikasi. Tujuan dari wireframe adalah untuk merencanakan struktur dasar dan pengaturan

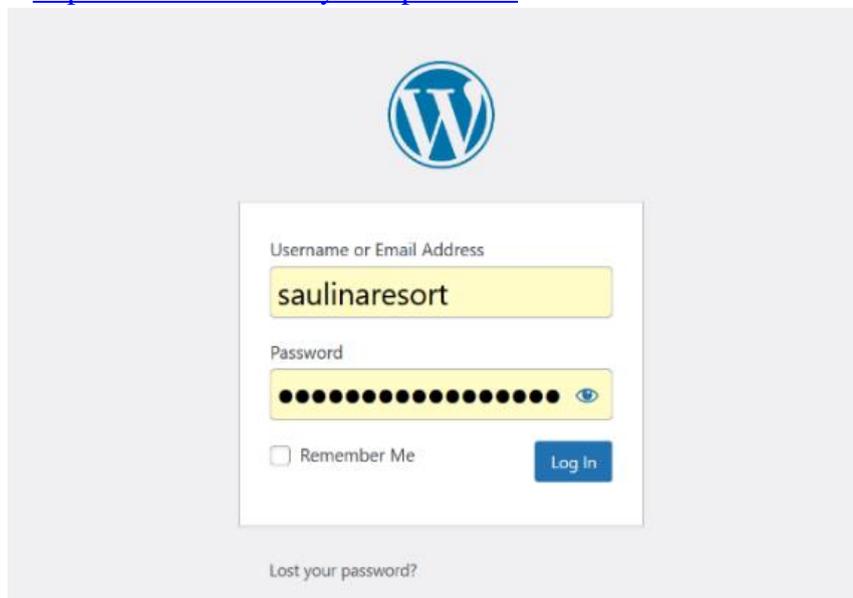
elemen-elemen kunci di dalam produk, memberikan gambaran kasar tentang bagaimana produk akan disusun. Meskipun wireframe tidak menampilkan detail yang lengkap, tetapi itu membantu dalam memvisualisasikan susunan visual dan interaksi antarmuka pengguna secara primitif.

Pada tahap Ini akan mendesain alur komunikasi dengan memperhatikan penggunaan tombol menu - Menu apa yang akan muncul, Hingga informasi apa yang harus disajikan berdasarkan hasil pengolahan observasi pada tahap sebelumnya.

4. Prototype

Seperti yang sudah dijelaskan pada BAB sebelumnya, sebelum melakukan desain website terlebih dahulu melakukan pembelian hosting dan domain. Pembelian hosting dan domain dapat dilakukan di Niagahoster, Hostinger ataupun website yang lainnya yang terpercaya. Setelah melakukan pembelian Hosting dan Domain, maka akan muncul laman yang dapat diakses berdasarkan domain yang dipilih dengan menambahkan “wp-admin/” untuk masuk kehalaman admin.

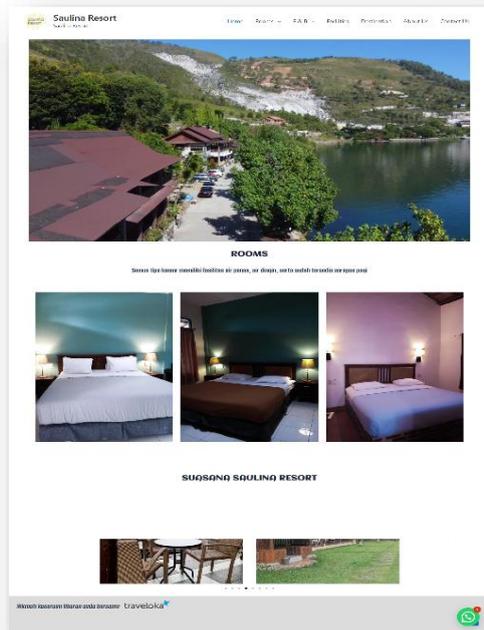
Seperti: <https://saulinaresort.my.id/wp-admin/>



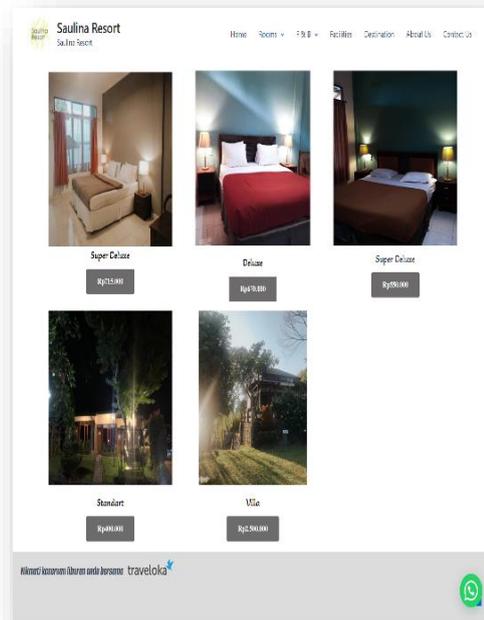
Gambar 2 Halaman Login

Pedoman Desain/ Design Guidelines

Pedoman desain digunakan peneliti untuk memberikan keseragaman dan terciptanya konsistensi dari elemen warna dan typography pada website Saulina Resort. Warna putih (Kode: #FFFFFF) menjadi warna dasar didalam penelitian ini. Karena warna putih memiliki arti bersih, murni, simplel dan luas. Typography pada desain website Saulina Resort menggunakan jenis font Akaya Kanadaka.



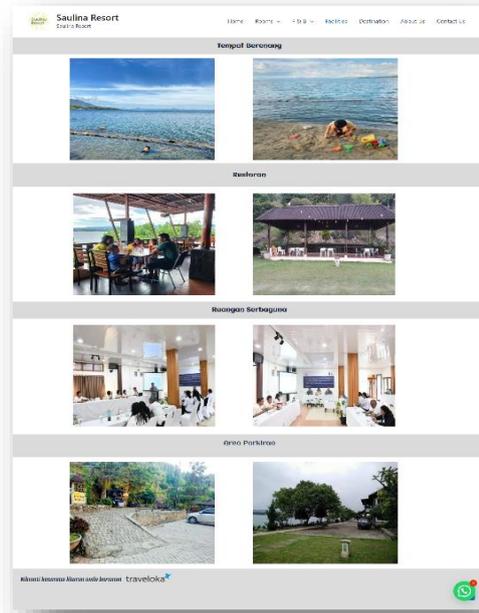
Gambar 3 Halaman Home



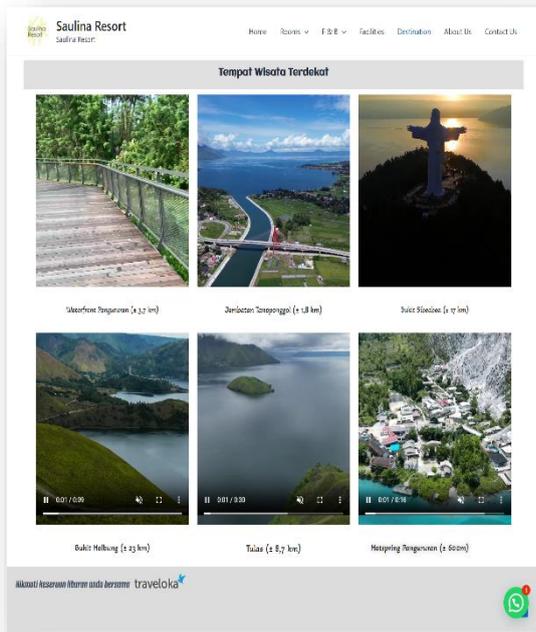
Gambar 4 Halaman Rooms



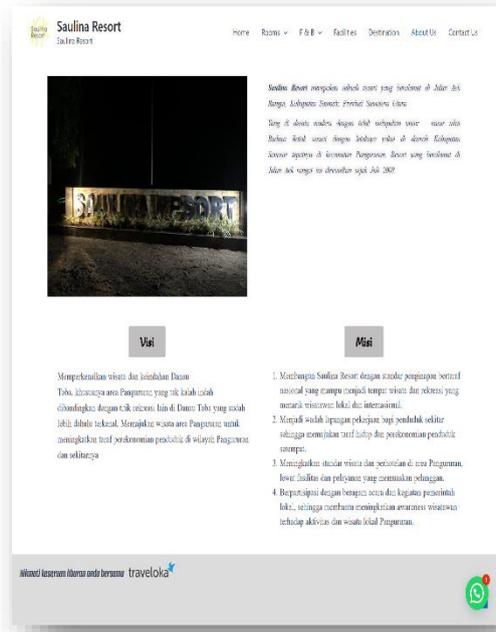
Gambar 5 Halaman Food & Beverage



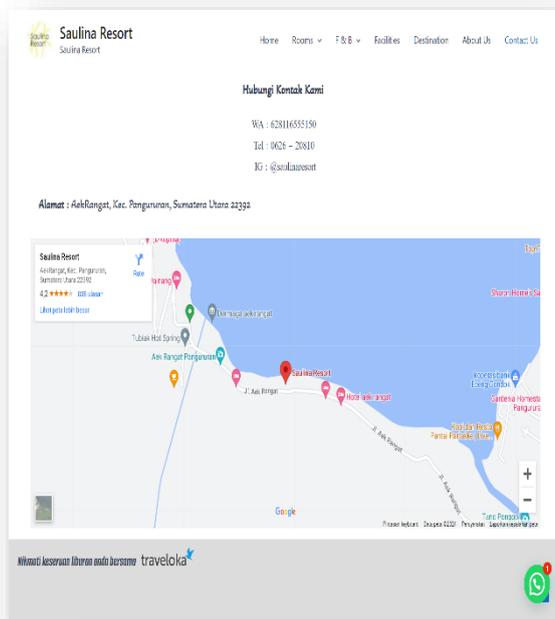
Gambar 6 Halaman Facilities



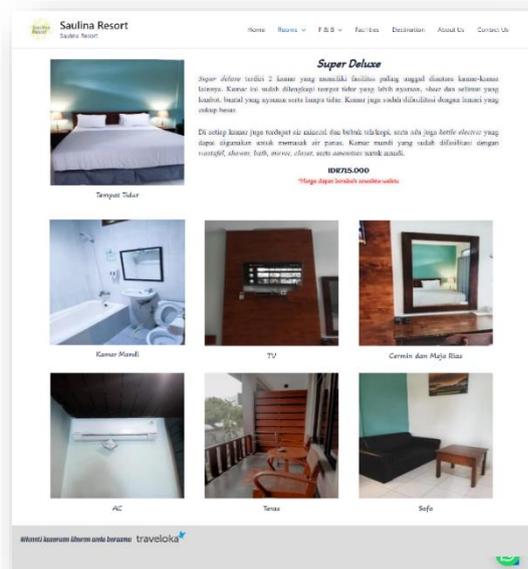
Gambar 7 Halaman Destination



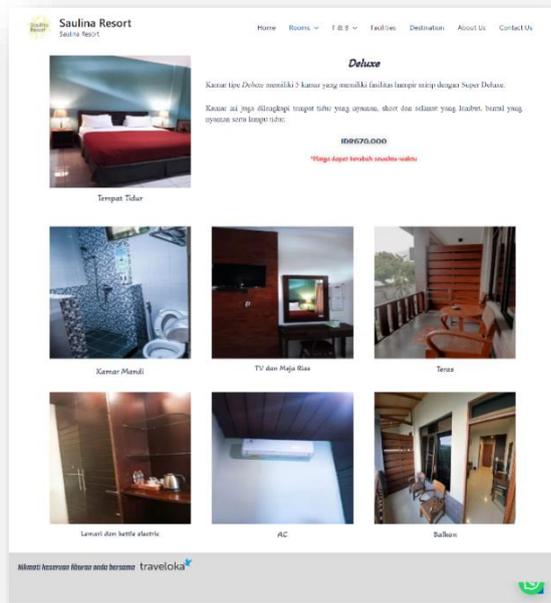
Gambar 8 Halaman About Us



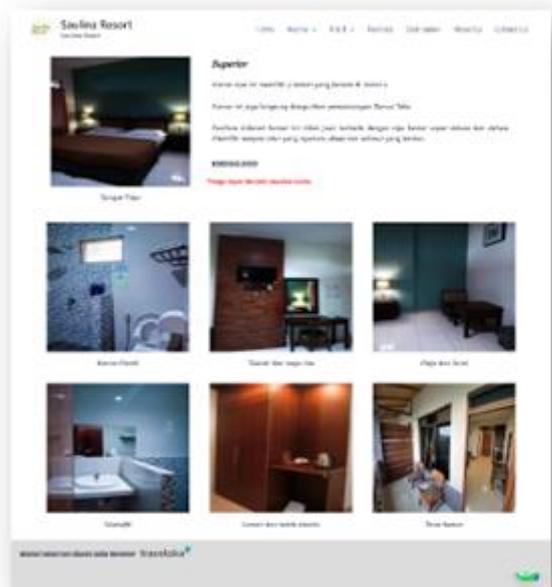
Gambar 1.9 Halaman Contact Us



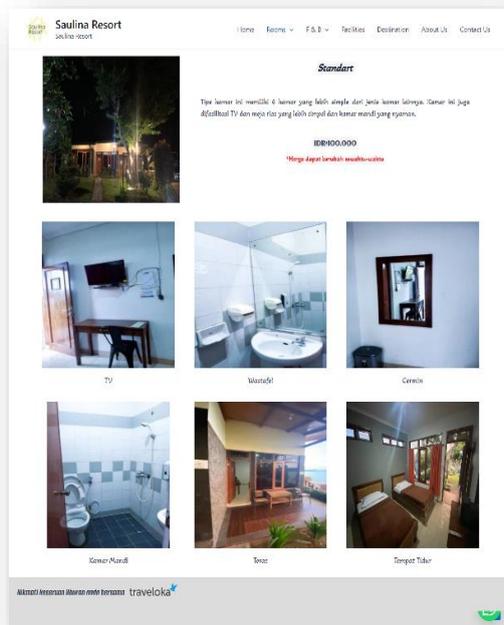
Gambar 1.10 Halaman Super Deluxe



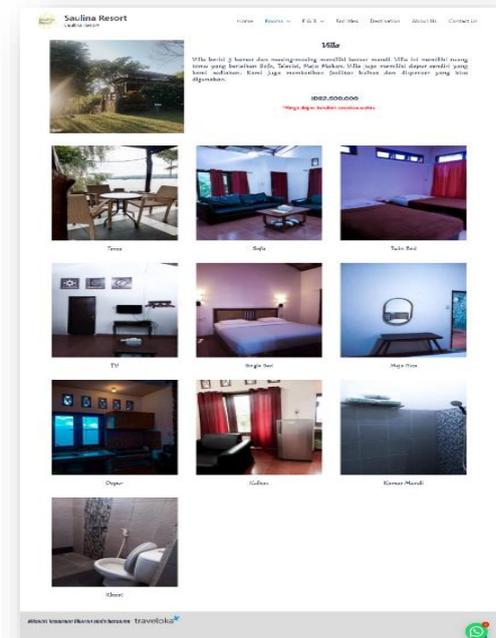
Gambar 11 Halaman Deluxe



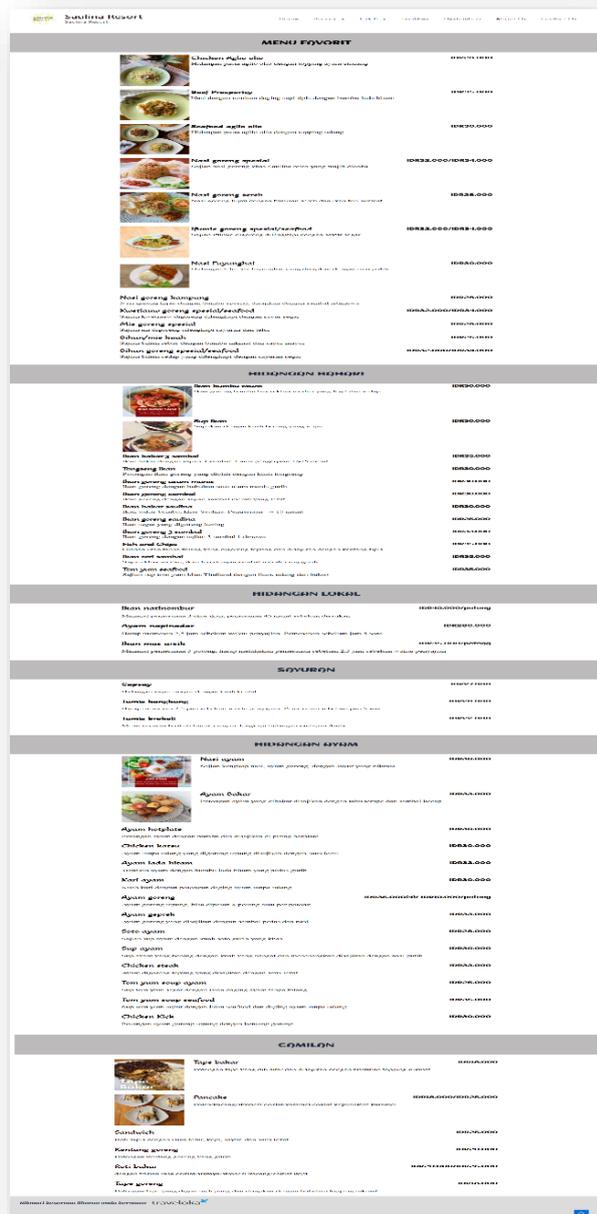
Gambar 12 Halaman Superior



Gambar 13 Halaman Standart



Gambar 14 Halaman villa



Gambar 15 Halaman Food



Gambar 16 Halaman Beverage

5. Test

Selanjutnya website tersebut diujikan kepada Masyarakat umum dan karyawan berjumlah 50 orang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah website yang didesain layak atau tidak untuk dikembangkan oleh Perusahaan. Dari hasil uji coba tersebut, diperoleh hasil rata-rata 85,8. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, penulis mengujikan website terhadap ahli desain yang terpercaya dengan hasil rata-rata 85. Didalam aturan dan ketentuan System Usability Scale skor tersebut dikatakan sangat layak atau excellent. Dari hasil tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa desain UI/UX yang didesain memberikan nilai positif terhadap customer experience.

PEMBAHASAN

Hasil Validasi dari Responden

Hasil kelayakan website pada Saulina Resort diuji dengan pengujian SUS dengan menghitung nilai menggunakan rumus di setiap pertanyaan perhitungan yang dapat dilihat: (n = Jawaban Pengguna)

Nomor ganjil jawaban yang dipilih pengguna dikurangi oleh 1. (n-1)

1. Apabila Nomor pertanyaan genap, maka (5-n) .
2. Semua nilai dari poin 1 dan poin 2 ditambahkan
3. Lalu dikalikan dengan 25% atau 2,5 untuk mengubah skala menjadi 0-100

Pengujian usability testing dengan 50 orang responden berhasil menyelesaikan 10 pernyataan

Dari hasil penyebaran kuesioner didapatkan total hasil : $\square(4290/50)=85,8$

Keterangan:

1. 4290 merupakan total keseluruhan dari hasil penjumlahan pernyataan dari nomor 1-10 yang dikalikan dengan 2,5
2. 50 merupakan jumlah respon

Hasil Validasi Ahli Desain



Gambar 18 Chart hasil ahli desain

Hasil penilaian dari ahli desain diuji menggunakan rumus SUS.

(n = Jawaban Pengguna)

1. Nomor ganjil jawaban yang dipilih pengguna dikurangi oleh 1. (n-1)
2. Apabila Nomor pertanyaan genap, maka (5-n) .
3. Semua nilai dari poin 1 dan poin 2 ditambahkan
4. Lalu dikalikan dengan 25% atau 2,5 untuk mengubah skala menjadi 0-100

Dari hasil penyebaran kuesioner didapatkan total hasil : $\square(85/1)=85$

Keterangan :

1. 85 merupakan total keseluruhan dari hasil penjumlahan pernyataan dari nomor 1-10 yang dikalikan dengan 2,5
2. 1 merupakan jumlah respon

Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan website berbasis UI/UX tergolong baik, layak dan dapat diterima baik oleh user. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Akbar et al., 2023) yang berjudul Implementasi Re-design UI/UX Website

Fumigasi Untuk Meningkatkan Customer Experience. menunjukkan rancangan desain yang dibuat mengikuti penggunaan skema warna yang sesuai sehingga tampilan UI/UX yang didesain diterima oleh user dengan total 87 menggunakan pengujian UEQ. pengujian user experience questionnaire (UEQ) mirip dengan SUS. Namun, SUS memiliki pernyataan yang lebih sedikit dibandingkan UEQ.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Yoga et al., 2023) yang membahas tentang perancangan prototipe User Interface dengan pengujian User Experience Aplikasi rental mobil menggunakan metode design thinking. Penelitian ini menghasilkan nilai kategori sangat layak diukur berdasarkan sistem pengujian SUS. Hasil perancangan UI/UX mengikuti tahapan design thinking yaitu tahap emphatize, define, ideate, prototype, dan testing yang menghasilkan usitemap, low fidelity wireframe, dan high fidelity wireframe.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Senjaya et al., 2023) yang dimana Desain UI/UX Aplikasi Reservasi Savero Hotel Depok dengan Metode Design Thinking menggunakan Figma untuk menciptakan tampilan Desain yang menarik dan User Friendly yang terlihat pada hasil pengujian Prototype Mendapatkan skor sebesar 88%, dan tabel hasil analisis data angket Usability Testing memperoleh skor sebesar 82,3%. Dan hasil ini masuk kategori layak dan baik. Didalam penelitian (Akbar., 2023) yang menghasilkan prototype website PT. Prana Argentium dapat diambil kesimpulan bahwa salah satu yang perlu diperhatikan untuk menciptakan Customer Experience adalah penggunaan warna yang nyaman dan desain yang tidak monoton. Lalu, jika dilihat dari faktor feel adalah penggunaan komposisi dan gradasi warna elemen website serta gaya bahasa dalam desain website tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan UI/UX website Saulina Resort dan hasil pengujian UI/UX dengan menggunakan alat pengujian SUS, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Pengembangan website menggunakan wordpress termasuk efektif karena wordpress menawarkan kemudahan penggunaan dengan bisa melakukan pengembangan website tanpa pemrograman. Terdapat juga tema dan plugin yang memudahkan kita memilih tema sesuai keperluan kita.
2. Berdasarkan hasil pengujian usability testing dengan menggunakan SUS, dengan 50 orang responden berhasil menyelesaikan 10 pernyataan tanpa ada unsur paksa dari pihak mana pun. Didalam pengujian ini, diperoleh hasil 85, 8.
3. Berdasarkan hasil pengujian usability testing dengan menggunakan SUS, kepada ahli desain berhasil menyelesaikan 10 pernyataan. Didalam pengujian ini, diperoleh hasil 85. Hasil tersebut masuk dalam kategori excellent. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan website berbasis UI/UX tergolong baik, layak dan dapat diterima baik oleh user.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A., & Ushud, A. (2020). Perancangan Website Mommymum.Com Menggunakan Elementor Page Builder Untuk Wordpress.
- Aulia, Z., Prasetyo, P., Virgantara Putra, O., & Harmini, T. (2023). Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Situs Olah-Olah TPS3R Kota Batu. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/issue/archive>
- Devella, S., & Rachmat, N. (2021). Pelatihan Pembuatan Website Sekolah Menggunakan Wordpress Untuk Guru TIK SMA NEGERI 17 PALEMBANG. 4.
- Dipo Darmawan, R., Rohman, H., Yogyakarta, A., Kesehatan Bhakti, P., & Indonesia, S. (2022).

- Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A/B Studi Kasus UX Terhadap Ajaib-Platform Investasi Daring.
- Faisal Maulana Akbar, Ayouvi Poerna Wardhanie², & Tan Amelia. (2023). Implementasi Re-design UI/UX Website Fumigasi Untuk Meningkatkan Customer Experience. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 4(2), 90–99. <https://doi.org/10.52158/jacost.v4i2.488>
- Hidayat, A., & Alvin, A. (2021). Implementasi Kanban Framework Dalam Pembuatan Website Profil Perusahaan Menggunakan Wordpress Dan Elementor. *JUTEKIN (Jurnal Teknik Informatika)*, 9(2). <https://doi.org/10.51530/jutekin.v9i2.537>
- Ibrahim, A. A.-Z., & Lestari, I. (2023). Perancangan UI/UX Pada Website Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(2), 96–105. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.599>
- Indira, Z., & Hardianto, P. (2020). Analysis And Design Of User Interface And User Experience (Ui / Ux) E-Commerce Website Pt Pentasada Andalan Kelola Using Task System Centered Design (TCSD) Method.
- Khoziyah, S., & Lubis, E. E. (2021). Pengaruh Digital Marketing Terhadap Keputusan Pembelian Followers Online Shop Instagram @KPOPCONNECTION. *Jurnal Ilmu Komunikasi* |, 10(1), 39–50.
- Nurrohmah, S., & Andrian, R. (t.t.). Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking Redesigned UI Appearance Of Sukamukti Village Website Using Design Thinking Method. *Jurnal Teknologi dan Informasi*. <https://doi.org/10.34010/jati.v13i1>
- Oktalao, W. K., Putri, L. A. A. R., & Muliantara, D. A. (2022). Desain Ui/Ux Klik: Platform Pembelajaran Online Menggunakan Figma.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Nurul Alfian, A., & Safitri, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Shilka Dina Anwariya*, 3(1). www.youtube.com,
- Putu, I., Permana, H., Ni, D., Ayu, K., & Pratiwi, N. (2021). Penggunaan Media Sosial Instagram Sebagai Media Pemasaran Bisnis Kuliner pada Komunitas Online @deliciousbali. Dalam *JUST-BEST: Journal of Sustainable Business and Management* (Vol. 1, Nomor 1). doi. <https://globalresearcher.net/index.php/justbest/index>
- Ramadhani, M. B., Aziza, S. R., Febriana, H. D., & Rachman, A. (2022). Implementasi Design Thinking pada Perancangan Website Yellow Sands Travel Berbasis Wordpress. *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(2). <https://doi.org/10.31284/p.semtik.2022-1.3180>
- Senjaya, R., Sweetania, D., Sularsih, P., & Rosemalatriasari, A. (2023). Designing UI/UX Reservation Application Savero Hotel Depok With Design Thinking Method Using Figma. *Jurnal Inovatif: Inovasi Teknologi Informasi dan Informatika*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.32832/inovatif>
- Tazkiyah Perancangan UI/UX Pada Website Laboratorium Energy. (2022).
- Tinggi Ilmu Ekonomi Al-Washliyah Sibolga, S., Rahayu, S., & Tita Faulina, S. (2022). Pengaruh Digital Customer Experience dalam Menciptakan Customer Satisfaction dan Customer Loyalty di Era Digital (Studi Kasus OVO). *Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah*, 5(1). <https://doi.org/10.36778/jesya.v5i1>
- Ufairoh Azzahra, S., Hadi, S., Rejit, J., & Rejito, J. (2022). Penerapan Design Thinking pada Perancangan UI/UX Website Spectrum Fitness Purwakarta. Dalam *Ilmiah Teknologi Sistem Informasi* (Vol. 3, Nomor 3). <http://jurnal-itsi.org>
- Zainurrahman, D. (2022). Membangun Website Perpustakaan Digital Stmik Indragiri Menggunakan CMS (Content Management Site) Wordpress (Vol. 6, Nomor 1). <http://ojsamik.amikmitragama.ac.id>