IKRAM: Jurnal Ilmu Komputer Al Muslim
Volume V No.2, Oktober 2026

e-ISSN : 2964-5115
p-ISSN : 2964-4364

Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Pada *Coffe Shop* Desimal

Akmal Rizkian[1], April Lia Hananto[2], Elfina Novalia[3], Shofa Shofiah Hilabi[4]
[1,2,3,4] *Sistem Informasi, Universitas Buana Perjuangan Karawang, Karawang*

e-mail: [1]si20.akmalrizkian@mhs.ubpkarawang.ac.id, [2]aprilia@ubpkarawang.ac.id, [3]elfinanovalia@ubpkarawang.ac.id, [4]shofa.hilabi@ubpkarawang.ac.id@ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang UI/UX aplikasi pemesanan pada Coffee Shop Desimal menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Metode ini digunakan untuk menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan terhadap 17 responden menggunakan lima butir pertanyaan dengan skala penilaian 1–5. Hasil pengujian memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,29 yang termasuk dalam kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian positif terhadap rancangan UI/UX aplikasi pemesanan Coffee Shop Desimal. Penelitian ini menghasilkan rancangan yang dapat menjadi dasar pengembangan aplikasi lebih lanjut.

Article Info

Kata Kunci:
Coffe shop Desimal,
Design Thinking,
Pengalaman Pengguna

Abstract

This study aims to design the UI/UX for a Coffee Shop Desimal ordering application using the Design Thinking method, which comprises five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. This method was employed to create an interface design that aligns with user needs. Testing was conducted with 17 respondents using five questions rated on a scale of 1 to 5. The results yielded an average score of 4.29, falling into the "good" category. These findings indicate that respondents viewed the Coffee Shop Desimal ordering application's UI/UX design positively. The study produced a design that can serve as a foundation for further application development.

Keywords:
Desimal Coffee Shop,
Design Thinking,
User Experience

I. PENDAHULUAN

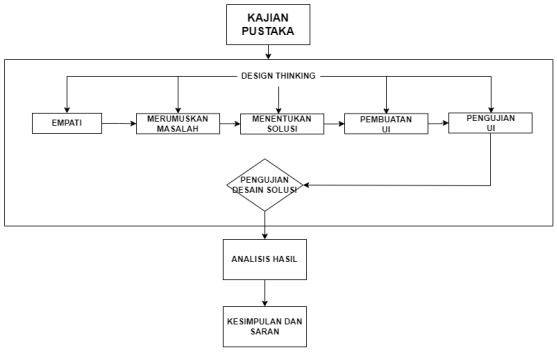
Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat dan berperan sangat aktif dalam berbagai bidang, yang utama diantaranya adalah kegiatan bisnis. Menggunakan teknologi, yang menjadi semakin umum, dapat mengubah kegiatan bisnis disektor manufaktur atau bahkan membuat produk lebih canggih (Informasi et al., 2025) (Syahril Dwi Prasetyo et al., 2023). Dalam perkembangan ini membuat perusahaan mulai menggunakan sebuah sistem yang lebih terkomputerisasia dalam melaksanakan kegiatannya. *Coffe Shop* mengalami perkembangan dan tren yang diminati oleh semua kalangan masyarakat. *Coffe Shop* sering menggunakan *platform* media sosial salah satunya yang sering banyak digunakan *platform* sosial media instagram yang bertujuan untuk menyajikan informasi mengenai *Coffe Shop* untuk para pengikutnya, akan tetapi informasi dan komunikasi masih sangat terbatas untuk para pengikutnya (Nugroho et al., 2020)(Mahardika, I. Ketut, Muhammad Hasan Muzammil, Devi Fionita Saragih, Frisca Herlina Putri, 2023). Maka dibutuhkannya sistem yang sangat terstruktur dan teratur untuk memudahkan pengikutnya melakukan interaksi dalam pemesanan. Untuk mencapai hal tersebut maka dipilihlah metode pendekatan *design thinking,* metode *design thinking* yaitu sebuah kerangka kerja yang memiliki 5 tahapan yang berulang yang mampu di terapkan pada *industry* maupun organisasi dalam upaya mendorong inovasi, memecahkan masalah, memperkuat kepercayaan diri, dan meningkatkan kreativitas sementara juga membantu pengguna

e-ISSN : 2964-5115
p-ISSN : 2964-4364

memahami kebutuhan mereka dan memberikan layanan dan solusi yang lebih baik (Haryuda et al., 2021)(Voutama & Novalia, 2021). Design thinking memiliki beberapa tahapan diantaranya empati, pendefinisian, pengideaan, prototipe, dan pengujian. Metode pemecahan masalah yang mengutamakan kebutuhan pengguna ini berpotensi memicu kreativitas, yang pada akhirnya dapat menciptakan kekhasan dan keunggulan kompetitif. Penggunaan komunikasi nonverbal oleh pengguna ini adalah hasil dari metodologi *Design Thinking*. proses non-linier yang sulit yang melibatkan pemahaman pengguna, pendefinisian masalah, penarikan kesimpulan, dan menghasilkan solusi kreatif untuk menghasilkan prototipe dan barang jadi. Tujuan penelitian ini, yang menggunakan proses *design thinking* bertujuan untuk membuat prototipe UI/UX untuk kedai kopi dengan tingkat fidelitas rendah hingga tinggi (Zidane & Nurapriani, 2025) (Tukino et al., 2020). Rangkaian aplikasi yang akan dikembangkan adalah komponen antarmuka pengguna prototipe seluler dengan fidelitas tinggi yang menyajikan navigasi atau mungkin alur dari satu fitur ke fitur lainnya (Wahyuni et al., n.d.). Harapan dengan menggunakan metode *design thinking* bagi penggunan ialah memberikan kemudahan dan peningkatan kepuasan dalam layanan yang di sajikan oleh *coffee shop* melalui aplikasi. Dari berbagai penilitan sebelum nya dapat di simpulkan bahwa dengan di rancangnya sistem informasi dengan menggunakan metode *design thinking* mampu meningkatkan daya tarik dan memudahkan dalam melakukan proses pemesanan dan interaksi untuk para pengikut (Suparman et al., 2023)(Mukhti & Malabay, 2022). Adanya sistem informasi dengan metode *design thinking* dapat membantu dalam membuat proses perancangan *user interface* lebih terfokus dan terarah.

II. METODE PENELITIAN

Pada penelitian yang akan di lakukan pada perancangan UI/UX aplikasi pemesanan *coffee shop* menerapkan metode *Design thinking*. Metode yang digunakan untuk memberikan solusi yang didasarkan pada proses penekanan yang diarahkan ke kebutuhan manusia tertentu (human centeric). Selain itu terdapat proses lainnya yaitu *inspiration* digunakan untuk sebuah proses pencarian solusi dari permasalahan yang ada atau menemukan sebuah solusi yang baru. *Ideation* merupakan suatu rangkaian yang memiliki hasil ide-ide yang baru, yang dimana ide tersebut di perluas dan uji coba. Tahapan yang terakhir yakni *Implementation* yaitu mengimpelementasikan kepada pengguna (Khatib Sulaiman et al., n.d.)(Rahman et al., 2020). *Design thinking* adalah proses pemecahan masalah berdasarkan pemecahan masalah secara kreatif dalam disiplin ilmu yang



Gambar 1. Tahapan Metode *Design Thinking*

mengintegrasikan pemikiran analitis, pengalaman praktis, dan kreativitas dalam pemecahan masalah.(Ronggo Alit et al., 2023) (Hananto et al., 2022). Dalam proses pengembangan nya yang terdiri dari 3 tahap di kembangkan menjadi 5 tahap dan lebih terperinci.

Emphatize

Pada fase empatik ini, pengguna diharapkan dapat memahami keterbatasan dan kebutuhan alat secara lebih mendalam(Pujiantoro et al., 2023). Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami kebutuhan pengguna, apa yang memotivasi mereka, dan apa yang mereka lakukan setiap hari. Pemahaman psikologis ini akan sangat membantu dalam proses pemecahan masalah. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan metode yang disebut wawancara terhadap pengguna.

Define

Setelah proses pengumpulan data empati selesai, langkah berikutnya adalah langkah pendefinisian. Langkah definisi ini bertujuan untuk menganalisis proses bisnis yang sedang berlangsung dan mengidentifikasi masalah apa pun berdasarkan proses bisnis saat ini serta hasil pengumpulan data sebelumnya(Priyatna & Hananto, 2020).

e-ISSN : 2964-5115
p-ISSN : 2964-4364

Ideate
Langkah ideate dalam proses berpikir desain merupakan langkah ketiga dalam proses ketika peneliti berkolaborasi untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide potensial dan solusi kreatif untuk memecahkan masalah atau mengatasi permasalahan yang telah dicatat pada langkah pendefinisian(Widyanti et al., 2023). Pada tahap ideate, peneliti harus terbuka untuk berspekulasi secara kreatif dan menghasilkan ide-ide unik dan non-konvensional(Delta Maharani et al., 2022). Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin solusi yang berpotensi dapat dilaksanakan tanpa mengabaikan atau meremehkan ide-ide yang mungkin tidak realistis atau terlalu spekulatif.

Prototipe
Prototype merupakan tahapan proses desain atau perancangan produk dari hasil ide atau konsep yang telah di peroleh dari tahapan sebelumnya dan di terapkan untuk menciptakan solusi. Sebelum masuk ke tahap *prototype* penulis membuat sebuah kerangka alur desain untuk mempermudah proses pembuatan solusi (Ardiansyah & Rosyani, 2023).

Testing
Pada tahap uji coba atau testing peneliti melakukan uji coba pada produk yang dihasilkan dari tahap protoype sebelumnya melalui digital prototyping dan kuisioner (Laksmana et al., 2022).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. *Implementing Design Thinking*
Pembuatan desain UI pada aplikasi pemesanan *coffee shop* decimal ini menggunakan metode *design thinking*. Berikut ini hasil analisis dan perancangan UI aplikasi pemesanan *coffee shop* decimal.

b. Emphatize
Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap keadaan *coffee shop* desimal untuk menciptakan sebuah solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Tahap empati merupakan langkah awal untuk melakukan perancangan desain UI aplikasi pemesanan coffee shop decimal. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pemangku kepentingan baik itu pemilik usaha maupun pelanggan mengenai aplikasi yang akan diusulkan. Aktivitas yang dihasilkan pada tahap ini adalah hasil penelitian observasional, wawancara, dan persiapan personal pengguna. Proses observasi dilakukan dengan cara mewawancarai pelanggan dan pemilik usaha coffee shop tersebut terhadap permasalahan yang terjadi.

Tabel 1. Pertanyaan Tahap Emapti

No	Pertanyaan
1	Seberapa sering Anda memesan kopi atau minuman lainnya dari coffee shop?
2	Apa yang biasanya Anda cari saat memilih aplikasi untuk memesan kopi?
3	Apa yang menurut Anda paling penting dalam desain antarmuka pengguna (UI) dari aplikasi pemesanan kopi?
4	Seberapa nyaman Anda menggunakan aplikasi untuk memesan kopi saat ini?
5	Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi pemesanan kopi? Jika ya, masalah apa yang paling sering Anda hadapi?
6	Seberapa penting fitur rekomendasi produk dalam aplikasi pemesanan kopi bagi anda?
7	Apakah anda lebih suka memesan kopi untuk diambil di toko atau untuk diantar ke rumah? Mengapa?
8	Apakah ada fitur tambahan yang anda inginkan dalam aplikasi pemesanan kopi yang belum ada di aplikasi lain?
9	Seberapa puas anda dengan layanan customer support yang disediakan oleh aplikasi pemesanan kopi?

c. Define
Tahap define adalah proses yang digunakan untuk mendefinisikan masalah berdasarkan data yang ada dan mengidentifikasi masalah yang jelas terjadi. Langkah ini membantu desainer UI/UX dalam mengumpulkan ide-ide untuk membuat fitur, fungsi, dan elemen yang memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan dalam upaya memecahkan masalah. Oleh karena itu, solusinya adalah dengan menyediakan media alternatif berupa aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk target pengguna yang mungkin menggunakan teknologi internet untuk memenuhi kebutuhan pencarian informasi.

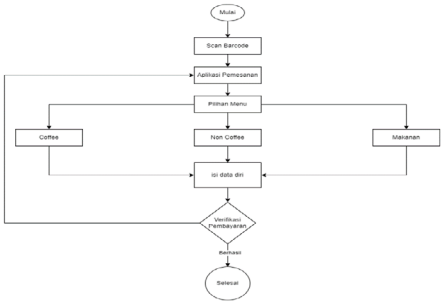
e-ISSN : 2964-5115
p-ISSN : 2964-4364

d. Ideate

Ideate dari tahap sebelumnya adalah bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat menanggulangi permasalahan terhadap para pemangku kepentingan yang ingin melakukan transaksi terhadap sebuah usaha coffee shop tetapi tidak memiliki waktu yang banyak serta orang- orang yang tidak mau mengantri panjang. Pengguna akan memberikan penilaian setelah mereka menggunaka aplikasi pemesanan tersebut.

a) Adapun alur aplikasi pemesanan coffee shop decimal bisa di lihat pada gambar berikut. Gambar tersebut menjelesakan bagaimana palikasi pemesanan tersebut berjalan untuk mempermudah pengguna dalam proses melakukan pemesanan.

b) WireFrames, Pada langkah ini dibuat kerangka aplikasi antarmuka kedai kopi desimal, atau konsep awal. Proses ini cukup penting karena akan memberikan gambaran struktur aplikasi dan tata letak fitur-fitur lainnya.

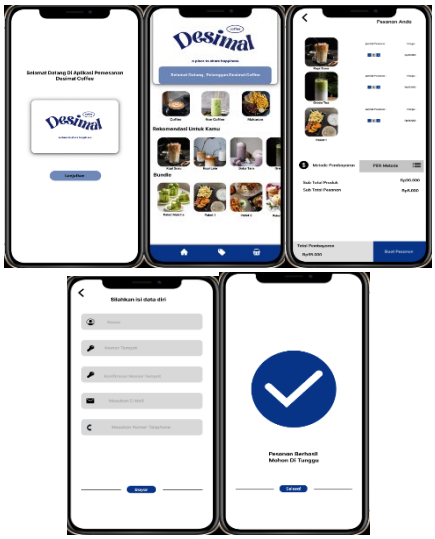


Gambar 2. Alur Aplikasi Pemesanan Coffe Shop Desimal



Gambar 3. Wireframe Aplikasi Pemesanan Coffee Shop Desimal

c) Prototype, Pada tahap ini dilakukan perancangan antar muka atau biasa disebut UI design menggunakan aplikasi figma sesuai dengan alur yang sudah di jelaskan pada tahap sebelumnya. Tahap ini dibuat agar desain yang sudah dibuat menjadi interaktif dan berfungsi sebagaimana yang telah di jelaskan pada tahap ideate. Prototype ini dibuat bertujuan untuk menyajikan visualisasi produk dari sebuah permasalahan yang sudah dijelaskan.



Gambar 4. Prototipe Pemesanan Coffe Shop Desimal



Gambar 5. Barcode Prototipe Pemesanan Coffe Shop Desimal

Pada gambar 5 diatas, pengujian prototipe menghasilkan beberapa elemen antarmuka pengguna yang terkait erat satu sama lainnya. Ini memastikan bahwa setiap komponen dalam prototipe dapat berfungsi seperti yang dimaksudkan sehingga responden dapat berinteraksi dengan prototype dengan cara yang jelas dan mudah dipahami.

d) Testing; Pada tahap *testing*, pengujian dilakukan terhadap prototipe aplikasi pemesanan Coffee Shop Desimal yang telah dirancang menggunakan metode *Design Thinking*. Pengujian melibatkan

e-ISSN : 2964-5115
p-ISSN : 2964-4364

17 responden untuk memperoleh penilaian terhadap tampilan antarmuka dan kemudahan penggunaan prototipe. Instrumen penilaian yang digunakan dalam perhitungan terdiri atas lima butir pertanyaan, yaitu P1 sampai P5, dengan skala penilaian 1–5. Selain itu, responden diberikan kesempatan untuk menyampaikan kritik dan saran melalui pertanyaan terbuka sebagai bahan evaluasi terhadap rancangan aplikasi.

Lima butir pertanyaan tersebut digunakan untuk memperoleh penilaian responden terhadap antarmuka pengguna, meliputi kenyamanan penggunaan, struktur informasi, kejelasan elemen visual, pemilihan warna, dan kemudahan memahami antarmuka aplikasi. Setiap jawaban diberikan skor berdasarkan skala penilaian yang telah ditentukan. Data dari kelima butir penilaian kemudian digunakan untuk menghitung skor rata-rata sebagai gambaran penilaian responden terhadap rancangan prototipe. Pemisahan antara butir penilaian yang dihitung dan pertanyaan terbuka dilakukan agar jumlah instrumen, kolom pada tabel hasil pengujian, dan tahapan perhitungan memiliki kesesuaian. Hasil penilaian responden selanjutnya disajikan dalam tabel distribusi jawaban dan tabel rekapitulasi skor untuk mendukung interpretasi hasil pengujian.

Tabel 2. Pertanyaan Kuisioner

No	Pertanyaan
1	Seberapa nyaman Anda dengan antarmuka pengguna (UI) saat menggunakan aplikasi pemesanan kopi?
2	Apa kekhawatiran Anda tentang struktur informasi dan antarmuka pengguna (UI) aplikasi pemesanan kopi yang baru dikembangkan?
3	Seberapa mudah Anda memahami elemen visual (seperti ikon, grafis, dll) dan seberapa mudah Anda dapat mengidentifikasi fungsinya ?
4	Bagaimana pendapat anda tentang penggunaan warna yang di gunakan dalam antarmuka pengguna pada aplikasi pemesanan coffee shop desimal ?
5	Seberapa mudah bagi Anda untuk memahami antarmuka pengguna (UI) aplikasi pemesanan kopi yang disebutkan di atas?
6	Apakah ada fitur - fitur tambahan yang anda inginkan di dalam antarmuka pengguna (UI) aplikasi pemesanan coffee shop desimal tersebut ?

Tabel 3. Rician Jumlah Poin Responden

No	Bobot Point	Jumlah Jawaban
1	Sangat Setuju (5)	27
2	Setuju (4)	30
3	Netral (3)	11
4	Tidak Setuju (2)	1
5	Sangat Tidak Setuju (1)	0

Tabel 4. Rician Adjective Rating

Rata-rata Skor	Deskripsi
4.5 - 5.0	Sangat Baik
3.5 - 4.4	Baik
2.5 - 3.4	Cukup
1.5 - 2.4	Kurang
1.0 - 1.4	Sangat Kurang

Tabel 5. Rician Grade Scale

Rata-rata Skor	Deskripsi
4.5 - 5.0	A
3.5 - 4.4	B
2.5 - 3.4	C
1.5 - 2.4	D
1.0 - 1.4	E

Berdasarkan hasil pengujian terhadap 17 responden, penilaian dilakukan menggunakan lima butir pertanyaan dengan skala penilaian 1–5. Setiap jawaban responden dijumlahkan untuk memperoleh total skor penilaian. Selanjutnya, nilai rata-rata dihitung dengan membagi total skor seluruh responden dengan jumlah keseluruhan jawaban yang dinilai. Hasil dari perhitungan skor System Usability

e-ISSN : 2964-5115
p-ISSN : 2964-4364

Scale untuk masing-masing responden di sajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Nilai Rata-Rata

Responden	P^1	P^2	P^3	P^4	P^5	Jumlah
R1	5	5	5	5	5	25
R2	4	5	5	5	4	23
R3	5	5	5	5	5	25
R4	3	2	3	3	3	14
R5	5	5	5	5	5	25
			…….			
R17	4	5	4	4	5	23
Jumlah						365
Rata-rata Skor						4.29
Keterangan						Baik

Nilai rata-rata diperoleh dengan membagi jumlah seluruh skor jawaban responden dengan jumlah seluruh jawaban yang dinilai. Rumus yang digunakan adalah:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^{n} \sum_{j=1}^{k} x_{ij}}{n \times k}$$

Nilai akhir dari System Usability Scale dari 17 responden adalah 4.29. Menurut Tabel 4, kisaran penerimaan dengan skor 4.29 menunjukkan bahwa aplikasi tersebut telah diterima oleh pengguna, dengan nilai adjektif "Baik", yang menunjukkan bahwa pengguna telah menerimanya. Ini juga sesuai dengan skor skala peringkat pengguna, yang jatuh ke dalam kategori "B".

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode Design Thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi pemesanan pada Coffee Shop Desimal menghasilkan rancangan antarmuka yang memperoleh penilaian positif dari responden. Pengujian terhadap 17 responden menggunakan lima butir pertanyaan dengan skala penilaian 1–5 menghasilkan nilai rata-rata sebesar 4,29, yang termasuk dalam kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rancangan yang dikembangkan telah memperoleh tanggapan yang baik dari responden. Namun, hasil penelitian ini belum dapat digunakan untuk menyatakan adanya peningkatan pengalaman pengguna secara langsung karena tidak dilakukan perbandingan dengan kondisi sebelum perancangan. Oleh karena itu, pengujian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas rancangan ketika digunakan dalam proses pemesanan secara langsung.

V. REFERENSI

Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, *1*(4), 839–853. https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193

Delta Maharani, F. M., Lia Hananto, A., Shofia Hilabi, S., Nur Apriani, F., Hananto, A., & Huda, B. (2022). Perbandingan Metode Klasifikasi Sentimen Analisis Penggunaan E-Wallet Menggunakan Algoritma Naïve Bayes dan K-Nearest Neighbor. *Metik Jurnal*, *6*(2), 97–103. https://doi.org/10.47002/metik.v6i2.372

Hananto, A., Pramono, E., & Huda, B. (2022). Application Of Recapitulation And Staff Performance Assessment Using Standard Working Method. *Buana Information Technology and Computer Sciences (BIT and CS)*, *3*(1), 5–10. https://doi.org/10.36805/bit-cs.v3i1.2047

Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, *8*(1), 111–117. https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730

Informasi, J., Hananto, A., & Hananto, A. L. (2025). *Web-Based Warehouse Inventory System Using the Waterfall Method : A Case Study at Satria Wholesale Mart*. *7*, 13–26. https://doi.org/10.60083/jidt.vi0.610

Khatib Sulaiman, J., Putra, P., Nhasywa Perialah Irfa, N., Sazaki, Y., Yunika Hardiyanti, D., Novianti, H., & Artikel Abstrak, I. (n.d.). Penerapan Metode Design Thinking Terhadap

e-ISSN : 2964-5115
p-ISSN : 2964-4364

Perancangan User Interface Marketplace BuildID Untuk User. *Indonesian Journal of Computer Science Attribution*, *12*(5), 2023–2834.

Laksmana, S. P., Rauf, D. I., Burhanudin, M., & Wicaksono, D. (2022). *Pengujian Black Box pada Aplikasi Presensi Karyawan dengan Teknik Equivalence Partitioning*. *1*(11), 2195–2202.

Mahardika, I. Ketut, Muhammad Hasan Muzammil, Devi Fionita Saragih, Frisca Herlina Putri, N. E. P. (2023). Peranan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Fisika SMA. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *2*(2), 245–252.

Mukhti, M. A., & Malabay, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Sembako Online Berbasis Web dengan Layanan Berbasis Lokasi Studi Kasus: Agen Sembako H. Nasril. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian 2022*, 1–8. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/14259

Nugroho, A. W., Setiyowati, S., & Kusumaningrum, A. (2020). Metode Enterprise Architecture Planning Untuk Merencanakan Sistem Informasi Manajemen Anggaran Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Ilmiah SINUS*, *18*(2), 43. https://doi.org/10.30646/sinus.v18i2.477

Priyatna, B., & Hananto, A. (2020). Implementation of Application Programming Interface (API) in Indonesian Dance and Song Applications. *Systematics*, *2*(2), 47–57. https://doi.org/10.35706/sys.v2i2.3481

Pujiantoro, J. E., Saputra, A. N., & Leksono, A. M. (2023). *Perancangan Sistem Informasi Desa (Sidesaka) Berbasis Web Pada Desa Karangsalam Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas*. *3*(April), 23–31.

Rahman, A. Y., Setiawan, F. W., & Hananto, A. L. (2020). Aplikasi Teknologi Tepat Guna Untuk Umkm Pengolahan Sampah Organik Sebagai Pakan Cacing. *Panrita Abdi - Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *4*(2), 205. https://doi.org/10.20956/pa.v4i2.7340

Ronggo Alit, Clarinta Ghita Pradyan, Alifian Erga Iswardhana, Shelamita Sefiani, Ahmd Mufahras Li Alfazh Assardew, Titania Nur Larissa, & Rhexy Pasha Dwi Olivia. (2023). Perancangan Ulang UI/UX Website Resmi Pemerintah Kabupaten Kediri untuk Meningkatkan Aksesibilitas dan Efisiensi. *Jurnal Ilmu Teknik*, *1*(Vol. 1 No. 2 (2024): Januari), 64–68.

Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R. H., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). Mengenal Aplikasi FIGMA untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0. *Abdi Jurnal Publikasi*, *1*(6), 552–555.

Syahril Dwi Prasetyo, Shofa Shofiah Hilabi, & Fitri Nurapriani. (2023). Analisis Sentimen Relokasi Ibukota Nusantara Menggunakan Algoritma Naïve Bayes dan KNN. *Jurnal KomtekInfo*, *10*, 1–7. https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v10i1.330

Tukino, Shofia Hilabi, S., & Romadhon, H. (2020). Production RAW Material Inventory Control Information System at PT. SIIX EMS Indonesia. *Buana Information Technology and Computer Sciences (BIT and CS)*, *1*(1), 8–11. https://doi.org/10.36805/bit-cs.v1i1.681

Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, *15*(1), 104. https://doi.org/10.33365/jtk.v15i1.920

Wahyuni, E. I., Gani, S. A., Aryanto, H., & Siregar, A. K. (n.d.). *PENDAFTARAN SISWA BARU TK PUTIEK NANGGROE BERBASIS*. 855–863.

Widyanti, T., Hilabi, S. S., Hananto, A., Tukino, & Novalia, E. (2023). Implementasi K-Means dan K-Nearest Neighborspada Kategori Siswa Berprestasi. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, *5*(1), 75–82. https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.255

Zidane, C. Z., & Nurapriani, F. (2025). *Sentiment Analysis of User Reviews for the POLRI Super App on Google Play Store Using the Naive Bayes Algorithm*. *5*(1), 1–7.