



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 5737-5748

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Desain UI/UX Pada Sistem Penjualan Berbasis Web Dengan Metode Desain Thingking

Dennisa Avriel Ismail^{1✉}, Baenil Huda², Shofa Shofia Hilabi³, Bayu Priyatna⁴

Sistem Informasi Universitas Buana Perjuangan Karawang

Email: si20.dennisaismail@mhs.ubpkarawang.ac.id^{1✉}

Abstrak

Di era *teknologi* saat ini, kita mengalami banyak kemudahan yang secara besar-besaran bermanfaat bagi kita. Seiring berjalannya waktu, *teknologi* informasi berkembang dengan cepat, memberikan keuntungan yang tidak dapat disangkal bagi masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan contohnya adalah sistem terkomputerisasi, menjadi ilustrasi dalam ranah sistem penjualan. *User interface* merupakan apa yang terlihat selama operasi suatu program, sementara pengalaman pengguna mencakup sensasi yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan program tersebut. Proses-proses dalam metode Design Thinking bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan menentukan kebutuhan pengguna, memungkinkan mereka untuk diatasi dalam konteks *UI/UX*. Dengan memanfaatkan informasi yang dikumpulkan dari masalah yang diidentifikasi, sebuah antarmuka *UI/UX* akan dibuat untuk mengatasi dan meningkatkan proses pemesanan. Design thinking berfungsi sebagai salah satu pendekatan untuk menentukan dan merancang antarmuka.

Kata Kunci: *Teknologi, UI/UX, User Interface*

Abstract

In this era of technology, we experience many conveniences that are massively beneficial to us. As time progresses, information technology advances rapidly, providing undeniable advantages for society in various aspects of life, such as computerized systems, which serve as an illustration in the realm of sales systems. The user interface is what is visible during the operation of a program, while user experience encompasses the sensations felt by users when interacting with the program. Processes in the Design Thinking method aim to identify problems and determine user needs, enabling them to be addressed in the context of *UI/UX*. By utilizing information gathered from identified problems, a *UI/UX* interface will be created to address and enhance the ordering process. Design thinking functions as one approach to determining and designing interfaces.

Keyword: *Technonology, UI/UX, User Interface*

PENDAHULUAN

Di era teknologi saat ini, kita mengalami banyak kemudahan yang secara besar-besaran bermanfaat bagi kita. Teknologi memainkan peran yang luas, memfasilitasi pengumpulan informasi baik di tingkat domestik maupun internasional, memengaruhi transportasi, pendidikan, ilmu kedokteran, dan kehidupan sehari-hari (Nadhif et al., 2021). Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi berkembang dengan cepat, memberikan keuntungan yang tidak dapat disangkal bagi masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari (Huda et al., 2023). Salah satu contohnya adalah *system* komputerisasi, menjadi ilustrasi dalam ranah sistem penjualan. Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas, penting bagi setiap perusahaan untuk tetap mengikuti perkembangan teknologi terkini. Pengelolaan pelanggan sangat penting bagi perusahaan perdagangan, karena pelanggan merupakan fokus utama dari bisnis semacam itu dalam perusahaan. Sistem-sistem ini memberikan keuntungan seperti peningkatan keamanan untuk mengatur dan mengakses dokumen. Selain itu, sistem penjualan ini harus dibuat dengan efektivitas maksimal untuk memastikan pengguna mengalami sedikit kesulitan selama penggunaan (Damayanti et al., 2022).

User interface atau antarmuka, merupakan apa yang terlihat selama operasi suatu program, sementara pengalaman pengguna mencakup sensasi yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan program tersebut. Kemudahan atau kesulitan interaksi pengguna dengan elemen antarmuka yang dibuat oleh desainer UI menentukan pengalaman pengguna. Pemanfaatan metode Design Thinking secara signifikan memengaruhi desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dalam suatu aplikasi. Metode ini mencakup serangkaian proses, seperti proses IDEAL (Identifikasi Masalah, Deskripsikan Solusi, Empati pada Pengguna, Tawarkan pada Bisnis, Kesepakatan Terkunci), Prototype, dan Uji. Proses-proses dalam metode Design Thinking bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan menentukan kebutuhan pengguna, memungkinkan mereka untuk diatasi dalam konteks UI/UX (Ichwani et al., 2022).

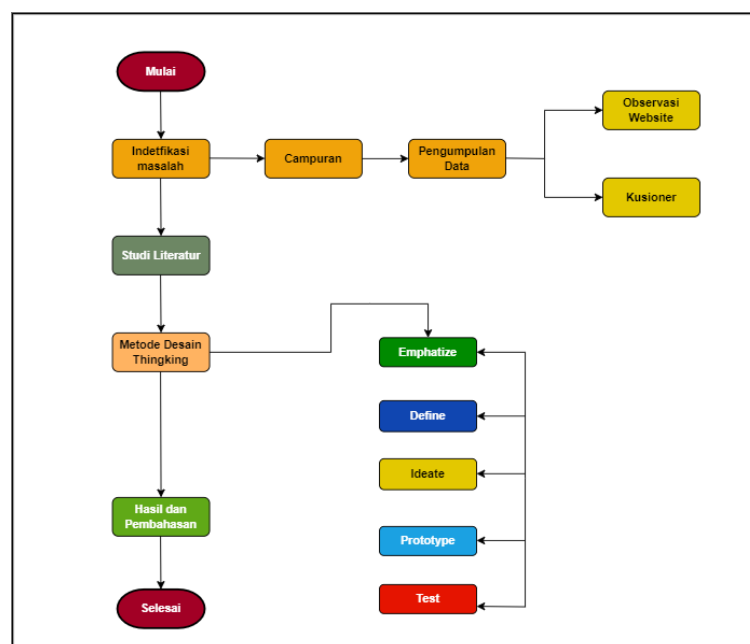
Industri penjualan telah terpengaruh oleh teknologi digital, yang terlihat dari munculnya aplikasi sistem penjualan. Sistem-sistem ini umumnya menampilkan beragam produk melalui katalog, meningkatkan kemudahan bagi perusahaan untuk memilih dan membandingkan produk yang tersedia. Selain itu, aplikasi penjualan turut berperan dalam menyederhanakan dan mengoptimalkan proses penjualan, terutama dalam hal pengolahan data penjualan (Sintaro, 2022). Penggunaan smartphone atau laptop untuk memesan barang dan internet sebagai media koneksi memerlukan pertimbangan hati-hati terhadap pengalaman pengguna dalam desain sistem penjualan. Untuk tetap sejalan dengan kemajuan teknologi, disarankan untuk beralih dari sistem manual ke sistem terkomputerisasi,

memanfaatkan teknologi terkini untuk mempermudah dan mempercepat transfer data dan proses pengambilan keputusan(Warjiyono et al., 2020).

Dengan memanfaatkan informasi yang dikumpulkan dari masalah yang diidentifikasi, sebuah antarmuka UI/UX akan dibuat untuk mengatasi dan meningkatkan proses pemesanan. Pemanfaatan metode online dalam pemasaran memainkan peran penting dalam meningkatkan keuntungan penjualan bisnis(Ichwani et al., 2021). Design thinking berfungsi sebagai salah satu pendekatan untuk menentukan dan merancang antarmuka. Ini adalah metode yang secara konsisten mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pengguna, bertujuan untuk membuat desain yang memahami dan memberikan solusi inovatif bagi pengguna. (Anwar et al., 2022).

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan metode Desain Thinking sebagai metode penelitiannya. Penelitian ini disusun berdasarkan hasil dari Tahapan Penelitian dan secara sistematis menggunakan metode pemikiran desain untuk menjelaskan keterhubungan antara berbagai proses(Huda & Apriyanto, 2019).



Gambar 1. Proses Metode Penelitian(Huda & Apriyanto, 2019)

Design Thinking

Design Thinking adalah pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama. Tujuan utamanya adalah menciptakan produk yang benar-benar dapat menyelesaikan masalah yang ada dan sesuai dengan

kebutuhan dan preferensi pengguna. Penerapan metode Design Thinking menawarkan solusi untuk masalah pengguna, dimulai dengan tahap empati untuk memahami tantangan dan perilaku pengguna dalam situasi yang dirasakan. Keunggulan utama dari metode Design Thinking terletak pada penghasilan ide yang lebih inovatif dan pengembangan produk yang memenuhi keinginan dan kebutuhan pengguna(Sulistiyono & Setiawan, 2023).



Gambar 2. Diagram Desain Thingking(Sulistiyono & Setiawan, 2023)

Pada metode design thinking terdapat 5 tahapan proses yaitu sebagai berikut:

1. Empathize

Design thinking adalah sebuah metodologi yang berputar di sekitar desain berpusat pada pengguna, dengan menekankan proses berpikir pada kebutuhan pengguna. Dengan memasukkan empati, desain inovasi menjadi sangat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, memberikan solusi langsung terhadap kebutuhan pengguna menjadi bagian integral dari proses tersebut.

2. Define

Setelah memahami nilai-nilai yang dibutuhkan melalui empati, penting untuk memulai proses mengartikulasikan masalah yang berasal dari informasi yang dikumpulkan melalui observasi empatik pada tahap awal. Selama tahap ini, kebutuhan tersebut diorganisir ke dalam kategori-kategori yang lebih sempit yang menawarkan perspektif yang lebih terkonsentrasi.

3. Ideate

Ideate adalah mewakili fase penghasilan ide, sering disebut sebagai brainstorming. Selama tahap ini, antisipasinya adalah agar ide-ide muncul yang berpotensi menjadi solusi untuk masalah saat ini. Metode ini melibatkan pengembangan kreativitas dengan menghasilkan berbagai ide.

4. Prototype

Selama tahap ini, sebuah prototipe dibuat sebagai hasil sementara dari desain (User Interface). Sebuah prototipe berfungsi sebagai representasi awal yang dibuat untuk mencerminkan skala sebenarnya sebelum pengembangan lebih lanjut atau disesuaikan untuk tujuan pengembangan sebelum produksi dalam skala sebenarnya.

5. Testing

Selama tahap pengujian, hal tersebut erat terkait dengan tahapan sebelumnya, yaitu pembuatan prototipe. (Gani et al., 2021).

User Interface

User Interface (UI) berfungsi sebagai elemen yang berinteraksi dengan pengguna dan memainkan peran penting dalam membantu mereka memenuhi kebutuhan informasi. Ini dapat dianggap sebagai representasi mesin atau komputer yang langsung berinteraksi dengan pengguna. User Interface tidak terbatas hanya pada warna dan bentuk tapi juga melibatkan penyajian alat-alat yang tepat secara akurat untuk membantu pengguna mencapai tujuan mereka (Zukhri, 2022). User Interface yang dirancang dengan baik seharusnya menciptakan keseimbangan yang mulus antara estetika yang menarik dan interaktivitas yang tanpa usaha tambahan, memikat pengguna untuk tinggal tanpa memerlukan upaya ekstra sehingga membuat pengguna merasa nyaman (Hamdandi et al., 2022).

User Experience

User Experience adalah impresi atau pengalaman yang diperoleh pengguna saat berinteraksi dengan User Interface, faktor krusial dalam menentukan informasi yang disajikan. Interaksi pengguna dengan User Interface sistem menghasilkan evaluasi berdasarkan pengalaman mereka. User Experience tidak hanya sebatas elemen visual dari User Interface tapi juga melibatkan seluruh proses yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan sistem (Shirvanadi & Idris, 2021). Merancang User Experience dengan pendekatan berorientasi pada pengguna menjamin kenyamanan dan kemudahan selama interaksi pengguna dengan sistem. User Experience yang dirasakan memengaruhi kemudahan dan kenyamanan yang dirasakan pengguna saat menggunakan berbagai fitur yang ditawarkan oleh sistem. Pengguna dengan User Experience yang positif akan mengoperasikan aplikasi dengan lancar tanpa perlu menjelajahi kegunaan berbagai fitur atau menu. Untuk mencapai User Experience yang baik, perlu dilakukan evaluasi terhadap berbagai aspek sistem untuk mengidentifikasi solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Adha et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Design Thinking

1) Emphatize (Empati)

Pada tahap kita melakukan pengamatan dengan cara menentukan dan mengamati dari

beberapa kasus yang sudah ada sebelumnya.

2) Define (Penentuan)

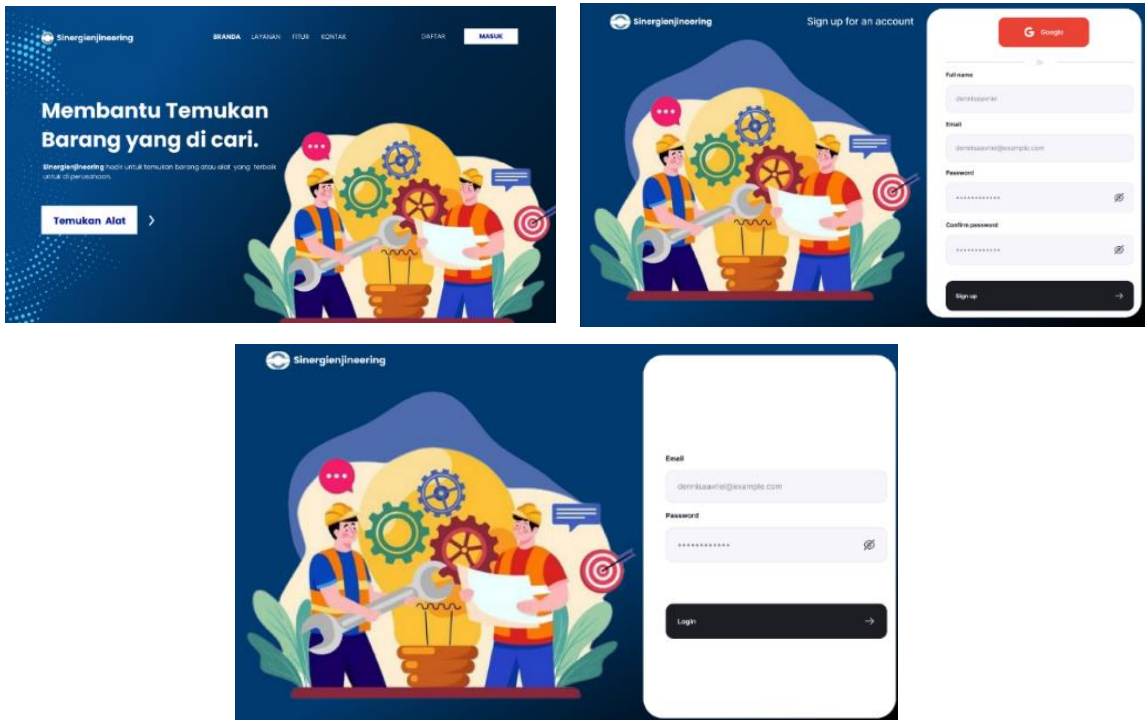
Tahap penentuan ini, Selama fase penentuan, masalah yang diidentifikasi dalam proses empati berpusat pada sistem yang masih mengandalkan pencatatan manual untuk pembelian barang. Solusi yang diusulkan mencakup pengenalan media alternatif, khususnya sistem penjualan berbasis web, yang disesuaikan dengan pengguna target dan dapat menggunakan teknologi Internet untuk memfasilitasi pertukaran informasi. Selain itu, pengenalan sistem penjualan berbasis web ini memungkinkan membeli produk secara online, menyederhanakan proses bagi pengguna untuk menemukan produk yang perusahaan inginkan, dan memungkinkan mereka mengatur waktu pengiriman barang yang sesuai keinginan mereka dalam hal waktu, hari, dan keuangan. Sistem ini meningkatkan efisiensi manajemen keuangan perusahaan dan pelacakan inventaris otomatis. Sistem penjualan berbasis web dapat lebih ditingkatkan dengan mempertimbangkan umpan balik dan pendapat dari pengguna online.

3) Ideate (Ide)

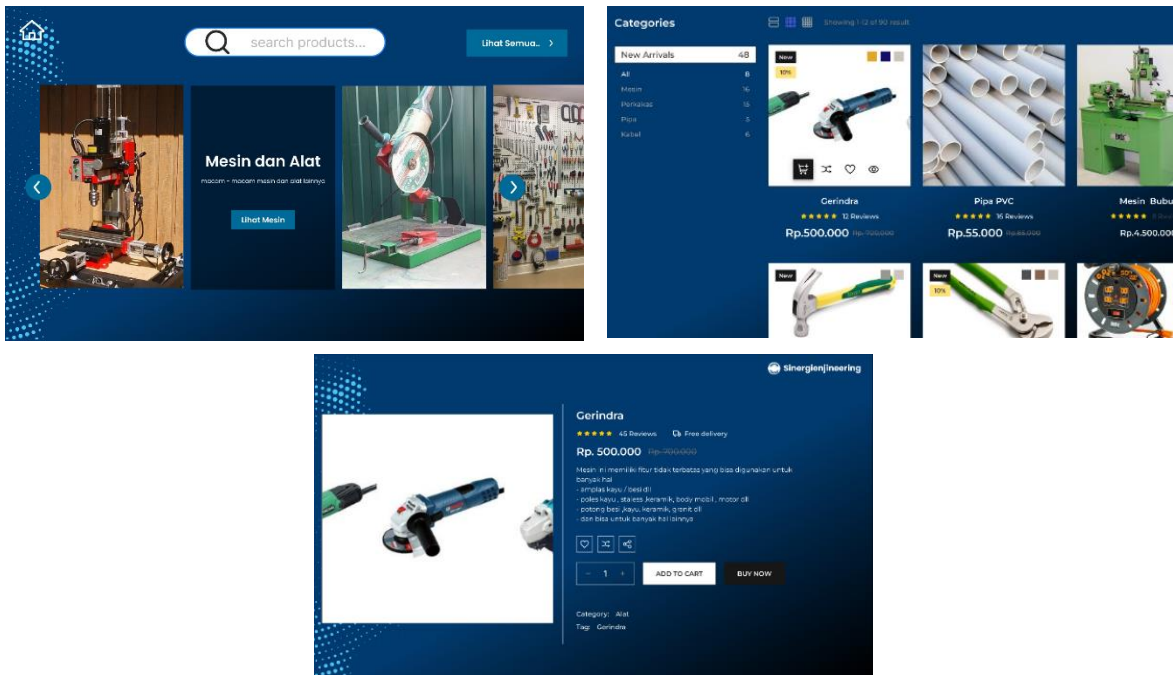
Ideate dari tahap sebelumnya berfokus pada pengembangan sistem yang mengatasi tantangan yang terkait dengan pengambilan produk secara manual dan pembelian produk secara offline, dengan tetap mempertimbangkan keterbatasan waktu dan preferensi orang-orang yang tidak suka menunggu. Setelah pengguna mempelajari sistem penjualan, diharapkan dapat memberikan feedback, oleh karena itu, tujuan kami adalah merancang pengalaman pengguna yang membangun kepercayaan di antara calon pengguna saat menggunakan sistem penjualan tersebut. Kelompok sasaran sistem ini mencakup perusahaan besar atau vendor, kami telah membuat sistem sesederhana mungkin dan fokus pada kemudahan penggunaan.

4) Prototype (Prototipe)

Pada tahap ini, kita harus menata kembali alur sistem penjualan berbasis web dan menjadikan pola dalam membuat filter yang ada dalam sistem. Digital Prototype yang digunakan sebagai acuan dari proses desain simulasi sistem penjualan berbasis web. Pada gambar 3 berupa alur proses pembuatan sistem menggunakan Digital Prototype menggunakan aplikasi Figma.



Gambar 3. pada menu utama dan menu login



Gambar 5. pada menu penjualan berbasis website

Invoice			
Invoice No.	#INV0001		
Invoice Date	April 21, 2024		
Due Date	April 21, 2024		
Billed By		Billed To	
PT. SINERGI ENJINEERING		Dennis Avriel	
Blok 5, Karangwang		Blok 5, Karangwang	
Email: sinergienjineering@example.com		Email: dennisaavriel@example.com	
Phone: +6220221		Phone: +62812588952	
Service and description	Qty	Rate	Total
Gerindra	1	Rp. 500.000	Rp. 500.000
Sub Total			Rp. 500.000
Discount(0%)			Rp. 0
Amount Due			Rp. 500.000
Bank Account Details			
Bank Name	BCA		
Account Holder Name	dennis avriel ismail		
Account Number	21547863		
IFSC	HDFC0018159		
Account Type	Savings		

Gambar 6. pada invoice pembayaran barang

5) Test (Pengujian)

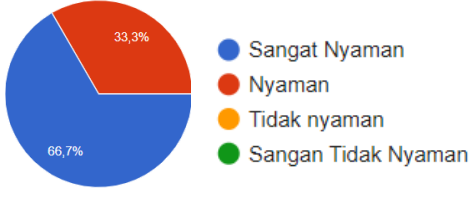
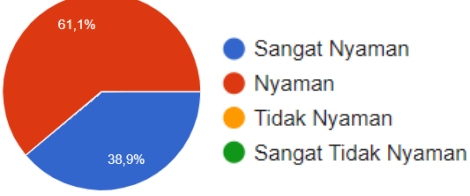

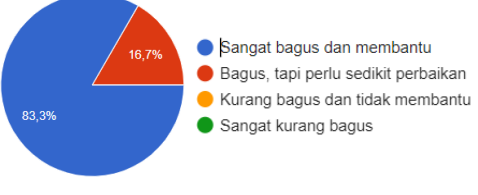

Selama tahap terakhir, proses pengujian aplikasi dilakukan menggunakan prototype digital yang tersedia dalam aplikasi Figma. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode dimana penulis mencari responden untuk diwawancarai tentang sistem tersebut. Responden diajak untuk mencoba fitur - fitur prototipe yang dihasilkan, dan evaluasi dilakukan melalui Google form. Hasil pengujian menunjukkan kepuasan yang memuaskan dari pengguna yang mencoba sistem penjualan berbasis web. Selama pengujian, penulis memilih 18 responden untuk mencoba sistem penjualan web dan mengisi Formulir Google untuk mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut.

Di bawah ini tercantum nama-nama individu yang telah melakukan uji coba untuk setiap fitur dari prototype yang dihasilkan dan mengisi formulir penilaian kepuasan melalui Google Form:

Ismail	Wahyuti
Intan Siti Nurbaiyah	Muhammad Rafli F
Fatiya Hanifah	muhammad fathurrahman
annyndia	Dilla Ainun Warsono
septia tiara	Hibban Difa
Agthy	M jafar
Muhammad Viqri	Maulina Dwi Nur Inayah
muhammad fairuz	muhamad renal diansyah
Daffa	Demong

Gambar 7. Nama responden yang memberi penilaian

Tabel 1. Tabel hasil dari penilaian kepuasan responden menggunakan *google form*

No	Daftar Pertanyaan	Hasil Survei
1.	Seberapa nyaman anda dengan antarmuka pengguna (UI) saat menggunakan sistem penjualan ini?	 <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat Nyaman ● Nyaman ● Tidak nyaman ● Sangat Tidak Nyaman
2.	Bagaimana tanggapan anda terhadap struktur dan pengaturan informasi dalam antarmuka pengguna(UI) yang telah di buat?	 <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat Nyaman ● Nyaman ● Tidak Nyaman ● Sangat Tidak Nyaman
3.	Apakah anda menemukan elemen - elemen visual (ikon,gambar,dll) mudah di pahami dan dapat dengan mudah di indetifikasi fungsinya	 <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat mudah di pahami ● Mudah di pahami ● Sulit di pahami ● sangat sulit di pahami
4.	Bagaimana pendapat anda tentang warna dan kontras yang di gunakan dalam antarmuka pengguna?	 <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat bagus dan membantu ● Bagus, tapi perlu sedikit perbaikan ● Kurang bagus dan tidak membantu ● Sangat kurang bagus
5.	Seberapa mudah anda memahami navigasi antarmuka pengguna(UI) kami?	 <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat Mudah ● Mudah ● Tidak mudah ● Sangat Tidak Mudah

Umpan balik yang diterima dari survei kepuasan pengguna mengenai penggunaan Sistem Penjualan Berbasis Web secara umum sangat positif. Setelah dievaluasi oleh para responden, penulis juga menggali wawasan lebih lanjut dari umpan balik mereka, yang dapat menjadi referensi berharga untuk meningkatkan desain sistem penjualan berbasis web. Berikut adalah hasil yang disediakan oleh para responden. Pertanyaan yang diajukan kepada responden : Apakah ada fitur - fitur tambahan yang anda inginkan di dalam antarmuka pengguna (UI) sistem penjualan berbasis web ini?

Jawab Responden :

Sudah cukup bagus	-
Tidak ada sudah cukup bagus	Tidak ada sudah cukup
tidak ada, sudah cukup	Saya rasa cukup Terimakasih
sudah cukup bagus	sangat membantu
tidak	Tidak ada
Tidak ada sudah cukup	tidak
Tidak ada	Bisa senyum
sangat membantu	sudah cukup bagus
Yang mudah di mengerti semisal tampilsn yang membuat irang tertarik	

Gambar 8. Hasil saran dari responden

SIMPULAN

Penerapan desain UI/UX pada sistem penjualan berbasis web dengan metode desain thinking bertujuan untuk memfasilitasi kebutuhan bisnis pada perusahaan dan memberikan solusi permasalahan bisnis perusahaan melalui desain solusi. Penerapan metode berpikir desain dalam penelitian ini terdiri dari empati, definisi masalah, penentuan ide atau solusi, perencanaan desain solusi, dan pengujian desain solusi. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sistem penjualan berbasis web mempunyai antarmuka yang menarik dan mudah digunakan oleh responden, selain itu, terdapat beberapa masukan dari responden yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan pengembangan lebih lanjut sebagai acuan pembuatan sistem. Harapannya dengan menambahkan fitur-fitur lainnya yang hilang atau memperbaiki tampilannya, sistem yang dianggap terlalu sederhana menjadi lebih menarik dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I. A., Voutama, A., & Ali Ridha, A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(1), 55–70.
- Anwar, A. A., Huda, B., Novalia, E., Paryono, T., & Piantara, S. (2022). Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Buana Online Course Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Universitas Buana Perjuangan Karawang). *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(2), 119–124. <https://doi.org/10.31539/intecomsv5i2.4988>
- Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 551. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>

- Gani, R. P., Puspita, I. A., & Tripiawan, W. (2021). Perancangan Ui/ux Design Pada Dashboard Monitoring Proyek Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Penerapan Sistem Earned Value Management Pada Pt. Xyz. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 8(5), 8465–8480.
- Hamdandi, M., Chandra, R., Bachtiar, F., Lais, N., Sastika, D. A., & Pribadi, M. R. (2022). Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Idemopet dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022*, 1(1), 504–511.
- Huda, B., Amin, A. S., Nurapriani, F., Damuri, A., Buana, U., Karawang, P., Informasi, S., & Dini, A. U. (2023). *APLIKASI MONITORING PERKEMBANGAN EDUKASI ANAK USIA DINI BERBASIS WEB (Studi Kasus : pada Paud Al Qudwah Kecamatan Klari)*. 1(1), 1–10.
- Huda, B., & Apriyanto, S. (2019). Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android dan Web Monitoring. *Buana Ilmu*, 4(1), 11–24. <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/Buanallmu/article/view/808>
- Ichwani, A., Anwar, N., Karsono, K., & Alrifqi, M. (2021). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Prototype. *Prosiding SISFOTEK*, 5(1), 1–6. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=FOwZ8hUAAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=FOwZ8hUAAAAJ:F9fV5C73w3QC
- Ichwani, A., Anwar, N., Karsono, K., Alrifqi, M., Web, B., Kasus, S., Sehati, S. M. K., Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., Safira, A. M., Warjiyono, W., Fandhilah, F., Rais, A. N., Ishaq, A., Zuhri, Z., Huda, B., Amin, A. S., ... Nabila, G. (2022). MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 337–344. <https://doi.org/10.30700/jst.v1i1.1066>
- Nadhif, A. K., Jati, D. T. W., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 7(1), 44–55. <https://doi.org/10.55635/jic.v7i1.146>
- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan ulang UI/UX situs e-learning aminkom center metode design thinking (studi kasus: amikom center). *Automata*, 2, 1–8. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- Sintaro, S. (2022). Permodelan Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 1(1), 25–32. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v1i1.5>
- Sulistiyono, M. R., & Setiawan, A. (2023). *Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI / UX Sistem E-Marketplace Berbasis Website*. 4(4). <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3534>

- Warjiyono, W., Fandhilah, F., Rais, A. N., & Ishaq, A. (2020). Metode FAST & Framework PIECES : Analisis & Desain Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 6(2), 172–181.
<https://doi.org/10.31294/ijse.v6i2.8988>
- Zukhri, Z. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track.* 101–110.
<https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/24213>