



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 2511-2535

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

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

Penerapan Desain UI/UX Pada Toko Penjualan Sepatu Berbasis Web dengan Metode Desain Thinking

Aldi Kurniawan^{1✉}, Shofa Shofia Hilabi², Baenil Huda³, Tukino Prayono⁴

Universitas Buana Perjuangan Karawang

Email: si21.aldikurniawan@mhs.ubpkarawang.ac.id^{1✉}

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong banyak bisnis beralih ke platform berbasis web, termasuk industri penjualan sepatu. Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik menjadi faktor penting dalam meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pelanggan saat berbelanja secara online. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan desain UI/UX pada toko penjualan sepatu berbasis web dengan menggunakan metode Design Thinking. Metode ini terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, yang digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, merancang solusi yang optimal, serta menguji efektivitas desain yang dikembangkan. Kesimpulannya, pendekatan Design Thinking dalam pengembangan UI/UX dapat memberikan pengalaman berbelanja yang lebih intuitif dan efisien, serta berkontribusi pada peningkatan kepuasan pelanggan dalam bisnis penjualan sepatu berbasis web.

Kata Kunci: *Desain Thinking, Toko Sepatu, UI/UX, Web*

Abstract

The development of digital technology has encouraged many businesses to switch to web-based platforms, including the shoe sales industry. Good user interface (UI) and user experience (UX) design are important factors in increasing customer convenience and satisfaction when shopping online. This study aims to apply UI/UX design to a web-based shoe sales store using the Design Thinking method. This method consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test, which are used to understand user needs, design optimal solutions, and test the effectiveness of the developed design. In conclusion, the Design Thinking approach in UI/UX development can provide a more intuitive and efficient shopping experience, and contribute to increasing customer satisfaction in the web-based shoe sales business.

Keywords: *Design Thinking, Shoe Store, UI/UX, Web*

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, kebutuhan layanan berbasis web terus berkembang pesat, termasuk dalam sektor jasa pemesanan sepatu. Layanan ini, yang biasanya dilakukan secara tatap muka, memerlukan transformasi agar dapat diakses lebih mudah, efisien, dan fleksibel (Hilabi, 2021). Ini menjadi tantangan bagi pengembang dalam merancang sistem yang tidak hanya berfungsi tetapi juga memiliki desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang berkualitas (Rakhmadi Rahman et al., 2024). Sepatu merupakan kebutuhan dasar dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk kegiatan rutin, olahraga, maupun acara formal (Galih & Anam, 2022). Selain itu, perkembangan fashion dan gaya hidup modern membuat banyak orang mengoleksi berbagai jenis sepatu untuk berbagai kesempatan (Srisusilawati et al., 2024).

Industri penjualan sepatu terus berkembang dengan berbagai inovasi, seperti contohnya PT Sinar Eka Selaras Tbk (ERAL) melaporkan bahwa penjualan produk sepatu meningkat sebesar 40% selama momen Lebaran 2024. Peningkatan ini bervariasi antara 20% hingga 45%, tergantung pada jenis sepatu, kategori, kebutuhan, model, dan promosi yang dilakukan. Hal ini menciptakan peluang bagi pelaku bisnis untuk menawarkan produk inovatif sesuai dengan tren pasar, dengan berkembangnya e-commerce menjadi lebih mudah dan luas (Ridho, 2023). Indonesia bukan hanya pasar, tapi juga produsen besar. Sepanjang 2023, kita memproduksi 807 juta pasang sepatu—dan lebih dari 55% di antaranya diekspor. Banyak bisnis sepatu yang sukses dengan mengandalkan pemasaran online, baik melalui marketplace maupun media sosial.

Untuk permasalahan pada layanan penjualan ini seperti kurangnya kemudahan akses dan navigasi, kurangnya informasi desain motif dan transparansi produk, proses pemesanan

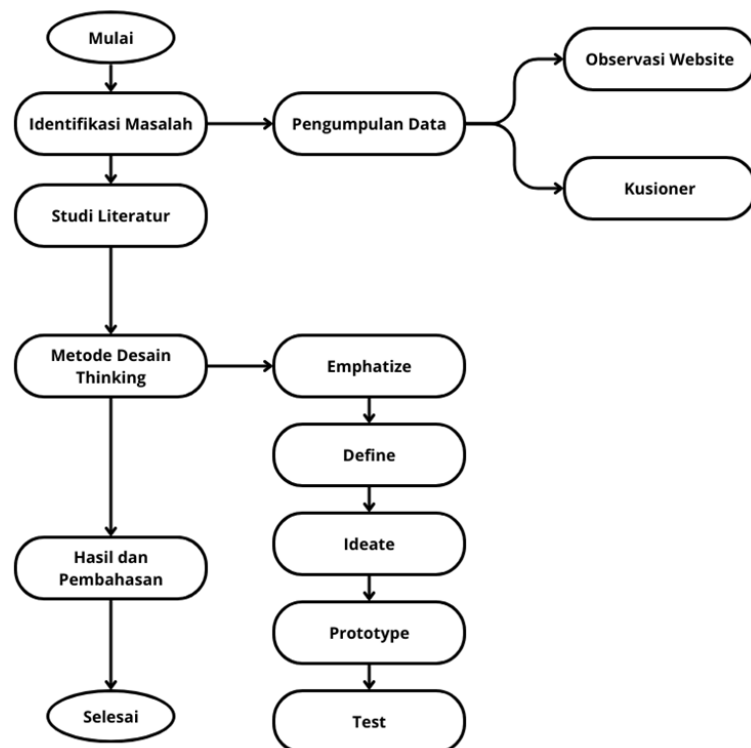
dan pembayarannya yang rumit, kurangnya layanan pelanggan yang responsive yang menyebabkan pengguna merasa kesulitan mendapatkan bantuan ketika diperlukan.

Sehingga muncul peluang untuk menyediakan solusi digital yang mampu mendukung pemesanan Sepatu secara terdata dan terstruktur agar mempermudah pengguna untuk melakukan pemesanan. Sebuah sistem berbasis web dengan desain UI/UX yang baik dapat mempermudah calon pelanggan dalam memahami pilihan produk, memilih desain sesuai kebutuhan, dan melakukan transaksi dengan nyaman (Waruwu et al., 2025).

Untuk meraih sasaran itu, metode ini menggunakan Design thinking yang dimana berfokus untuk menekankan pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan pengguna, agar solusi yang dihasilkan dapat lebih peka dan sesuai (Maftuh Ihsan et al., 2024). Oleh karena itu, Penerapan desain UI/UX memiliki peranan penting dalam meningkatkan kenyamanan serta kemudahan pengguna saat mengakses website toko sepatu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada desain UI/UX dengan menerapkan metode desain thinking yang mencakup Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test yang berperan dalam mendukung pembuatan desain yang lebih kreatif, efisien, dan berfokus pada kebutuhan pengguna (Ansori et al., 2023). Dibawah ini ada diagram proses alur penelitian sebagai berikut :



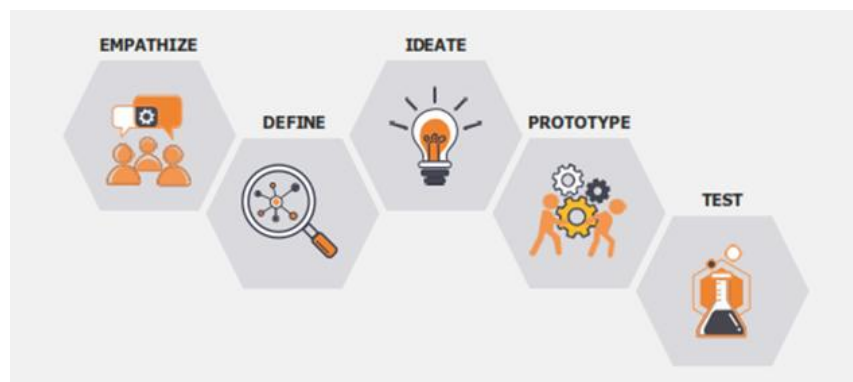
Gambar 1 Diagram Alur Proses Penelitian

Adapun dibawah ini penjelasan pada Diagram Alur Proses Penelitian:

1. Mulai: Proses penelitian dimulai dengan inisiatif untuk mencari solusi atas suatu permasalahan.
2. Identifikasi Masalah : Tahap ini melibatkan pengenalan masalah yang akan diteliti. Masalah ini bisa berupa kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi, inefisiensi dalam suatu sistem, atau peluang untuk perbaikan.
3. Pengumpulan data: proses mengumpulkan serta mengukur informasi mengenai variabel yang diinginkan, dengan metode yang terstruktur dan terencana Waruwu et al. (2025).
4. Observasi Website: Melakukan pengamatan langsung terhadap website atau sistem yang menjadi fokus penelitian. Observasi ini dapat membantu mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin tidak terungkap melalui studi literatur.
5. Kuesioner: Mengumpulkan data dari pengguna melalui kuesioner. Kuesioner ini dirancang untuk menggali lebih dalam mengenai persepsi, kebutuhan, dan pengalaman pengguna terkait masalah yang diteliti(Khairunnisa & Nurmalasari, 2023).
6. Studi Literatur: Melakukan kajian terhadap literatur yang relevan dengan masalah yang diidentifikasi(Waruwu, 2024). Ini bertujuan untuk memahami konteks masalah secara lebih mendalam dan mendapatkan pemahaman tentang penelitian sebelumnya.
7. Metode Desain Thinking: Tahap ini merupakan inti dari penelitian desain. Metode ini menitikberatkan pada pemahaman empatik terhadap pengguna, penjabaran masalah yang jelas, penciptaan ide-ide kreatif, pembuatan prototipe, dan pengujian(Arista Widya, 2024).
8. Empathize: Tahap di mana peneliti berupaya memahami sudut pandang pengguna dengan mendalam. Ini melibatkan observasi, wawancara, dan teknik-teknik lainnya untuk menggali kebutuhan, keinginan, dan frustrasi pengguna.
9. Define: Tahap untuk merumuskan masalah yang akan dipecahkan berdasarkan temuan dari tahap empathize. Masalah ini harus dirumuskan secara jelas dan spesifik.
10. Ideate: Tahap brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif sebagai solusi potensial atas masalah yang telah didefinisikan.
11. Prototype: Tahap pembuatan prototipe dari ide-ide yang telah dihasilkan. Prototipe ini bisa berupa model fisik, mockup, atau wireframe(Rosiana et al., 2023).
12. Test: Tahap pengujian prototipe bersama pengguna untuk menerima umpan balik dan saran. Hasil dari pengujian ini akan dimanfaatkan untuk meningkatkan prototipe dan memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

13. Hasil dan Pembahasan: Tahap ini adalah proses untuk menganalisis data yang didapat dari pengujian prototipe, menarik kesimpulan, dan membahas dampak dari hasil penelitian.
14. Selesai: Proses penelitian diakhiri dengan kesimpulan bahwa masalah telah teratasi atau ditemukan solusi yang potensial.

Metode penelitian menggambarkan sekumpulan teknik yang diterapkan untuk melaksanakan penelitian. Pada penelitian ini menggunakan metode desain thinking, dibawah ini terdapat diagram metode desain thingking dan penjelasannya, Sebagai berikut:



Gambar 2 Diagram Desain Thinking

Design Thinking merupakan suatu metode untuk menyelesaikan masalah yang berfokus pada manusia, dengan menerapkan pola pikir kreatif dan bersifat iteratif(Aulia & Syahidin, 2023). Tujuan Design Thinking adalah untuk menghasilkan solusi yang tidak hanya mengatasi masalah secara teknis, namun juga memberikan pengaruh baik terhadap pengalaman pengguna dan juga keunggulan utamanya yaitu kemampuan untuk mengintegrasikan pemahaman manusia, teknologi, dan bisnis untuk menghasilkan solusi yang relevan, efektif, dan inovatif(Rahma Alifia & Hatammimi, 2024).

Pada metode design thinking terdapat 5 tahapan proses yaitu:

1. Empathize

Tahap awal untuk memahami masalah yang terjadi dengan cara empathize. Tahap ini dilakukan dengan cara mengamati, mendengarkan, dan merenungkan pengalaman pengguna(Ar Razi et al., 2018). Oleh karena itu memberikan solusi langsung terhadap kebutuhan pengguna menjadi bagian integral dari proses.

2. Define

Setelah tahap awal, kita melanjutkan ke tahap define. Pada tahap Define, Kita mengumpulkan data yang sudah kita buat dan kumpulkan pada tahap Empati. Di sini

kami akan menilai pengamatan dan merangkumnya untuk menentukan isu utama yang telah teridentifikasi.

3. Ideate

Ideate merupakan fase untuk menciptakan gagasan. Semua gagasan akan diterima untuk mengatasi persoalan yang telah ditentukan pada tahap definisi. Setelah itu, dilakukan riset dan evaluasi ide-ide untuk mencari solusi terbaik dalam menyelesaikan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan agar masalah-masalah yang mungkin timbul dapat dicegah.

4. Prototype

Proses ini memang memerlukan upaya untuk mengubah ide menjadi sesuatu yang nyata. Prototype adalah produk yang belum lengkap, sebuah contoh atau simulasi yang dapat digunakan untuk mengevaluasi ide dan desain yang telah kamu buat, contohnya mirip dengan versi beta saat pengembangan situs web (Nugraha & Syarif, 2018). Proses ini sangat penting untuk mengevaluasi apakah produk yang saat ini dikembangkan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pada tahap ini, solusi yang diajukan mungkin diterima, disempurnakan, didesain ulang, atau bahkan ditolak.

5. Test

Test bersifat opsional. Namun, melakukan pengujian akan memberikan manfaat tersendiri, yaitu ulasan produk. Dari sana, kamu dapat mengoptimalkan kembali produk itu dari feedback pengguna.

User Interface

User interface adalah merupakan elemen dalam studi interaksi manusia- Komputer adalah ilmu yang membahas tentang perencanaan dan desain, yang mempelajari bagaimana orang dan komputer bekerja sama untuk memenuhi kebutuhan seseorang dengan cara yang paling efektif. Berdasarkan pernyataan diatas, bahwa dapat disimpulkan ialah user interface merupakan komponen komputer dan Perangkat lunak yang mampu mengelola tampilan antarmuka bagi pengguna serta menciptakan interaksi yang menyenangkan antara pengguna dan sistem. (Rahman et al., 2020).

User Experience

Desainer UX adalah orang yang merancang produk yang berguna dan menunjukkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan produk tersebut. Mereka bekerja sama dengan tim lain untuk memastikan kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan perkembangan teknologi berjalan sejalan. (Agus Muhyidin et al., 2020). Lebih sederhana, User Experience

adalah tentang bagaimana perasaan Anda saat berinteraksi dengan sesuatu yang Anda gunakan. (Donaroe Munthe et al., 2018). Berdasarkan pernyataan itu, dapat disimpulkan bahwa UX adalah individu yang mahir dalam menciptakan produk yang berguna dan sistem visualisasi yang sangat teruji serta terorganisir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Desain Thinking

1. Emphatize (Empati)

Pada fase ini kita perlu melakukannya dengan cara menentukan dan mengamati beberapa kasus yang telah ada sebelumnya.

2. Define (Penentuan)

Setelah tahap awal selanjutnya tahap define, Define merujuk kepada proses pemilihan dan pendefinisian permasalahan pelanggan yang akan diatasi. Berdasarkan data yang telah kita dapatkan dari tahap empathize, kita dapat mulai mendefinisikan insight dan pola yang muncul. masalah yang diidentifikasi dalam proses empathize yaitu pada sistem yang masih saja menggunakan pencatatan manual untuk melakukan pembelian barang. Untuk solusi yang diusulkan mencakup pengenalan desain UI UX media alternatif, seperti rancangan sistem penjualan Sepatu berbasis web, yang disesuaikan dengan target pengguna. Dalam pengenalan sistem penjualan sepatu berbasis web ini memungkinkan user apat membeli secara online, menyederhanakan proses bagi si pengguna atau user untuk menemukan barang yang user inginkan. Sistem penjualan Sepatu berbasis web ini dapat lebih ditingkatkan lagi dengan adanya pertimbangan umpan balik dan pendapat dari pengguna atau user.

3. Ideate (Ide)

Ideate merupakan proses mengumpulkan beragam ide yang dapat berfungsi sebagai solusi dan memilih alternatif terbaik dari solusi tersebut. Setelah mengenali dan menentukan pengguna serta masalah dengan tepat, sekarang kita dapat memikirkan solusi yang tepat pada tahap ideation. Oleh karena itu, tujuannya merancang pengalaman pengguna yang memperkuat kepercayaan calon pengguna dalam menggunakan sistem penjualan. Kelompok sasaran ini mencangkup kepada customer umum seperti anak sekolahan dan lain-lainnya.

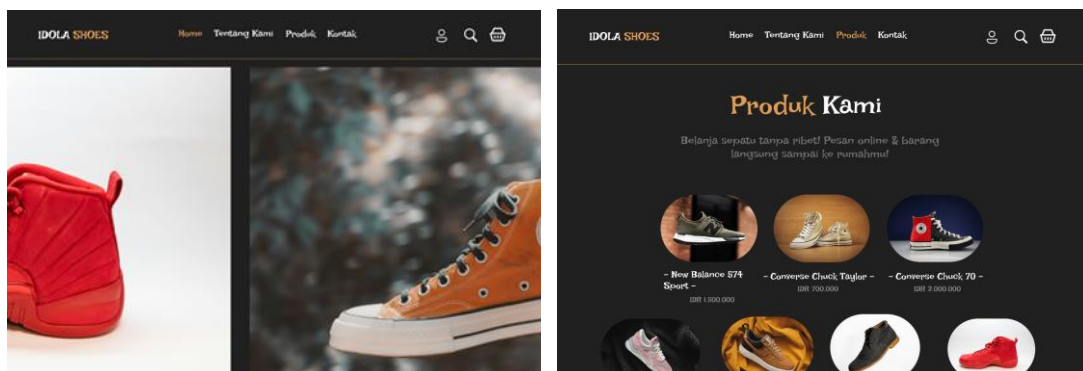
4. Prototype (Prototipe)

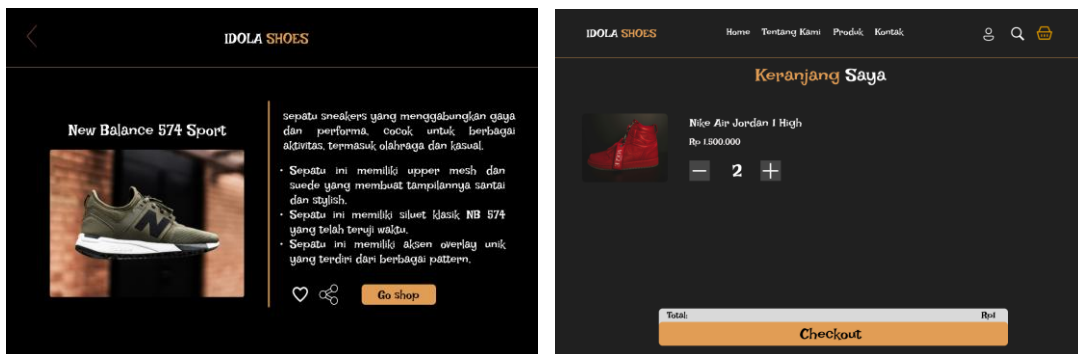
Pada langkah ini, kita diwajibkan menata alur sistem penjualan yang berbasis web dan membuat pola dalam fitur yang ada di sistem. Digital prototype menggunakan aplikasi figma yaitu digunakan sebagai acuan dari proses desain sistem penjualan Sepatu berbasis web. Dibawah ini alur proses pembuatan sistem menggunakan digital prototype menggunakan aplikasi Figma.



Gambar 3 menu utama login dan register

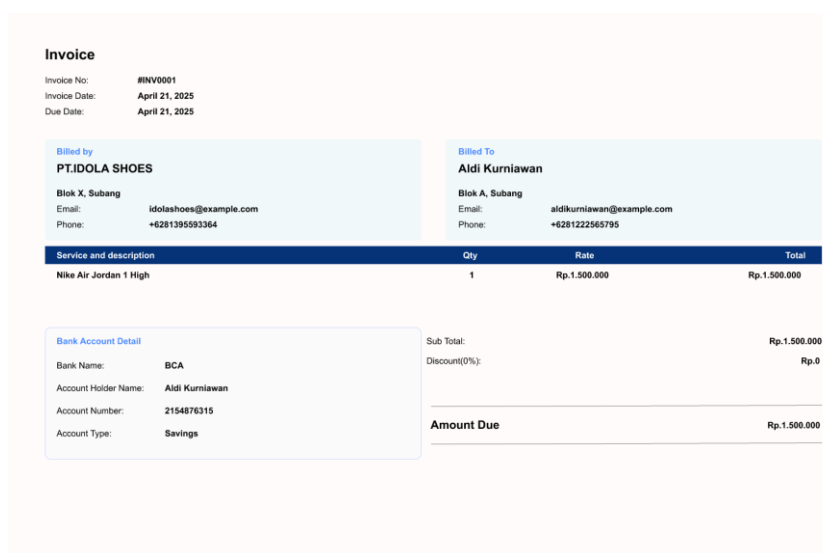
Keterangan pada gambar 3 yaitu desain yang berfungsi untuk melakukan login dan registrasi terhadap akun responden.





Gambar 4 Menu sistem penjualan toko sepatu berbasis web

Keterangan pada gambar 4 yaitu berfungsi untuk memesan atau memilih sebuah produk yang responden inginkan.



Gambar 5 Tampilan Invoice pada pembayaran barang

Keterangan pada gambar 5 yaitu desain pada tampilan nota pembayaran yang dimana akan muncul setelah responden memesan produknya.

5. Test (Pengujian)

Pada tahap akhir, proses pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan prototipe digital yang tersedia dalam aplikasi Figma. Tes dilakukan dengan menggunakan metode di mana penulis bertanya tentang sistem kepada responden. Responden diundang untuk mencoba fungsi prototipe yang sudah dibuat, dan evaluasi dilakukan dengan menggunakan Google Form. Hasil tes menunjukkan tingkat kepuasan untuk pengguna yang menjalankan sistem penjualan sepatu berbasis web. Hasil pada pengujian yang menggunakan Google Form ini ada 25 responden untuk mencoba sistem penjualan sepatu berbasis web dan memberikan evaluasi di dalam Formulir Google tersebut.

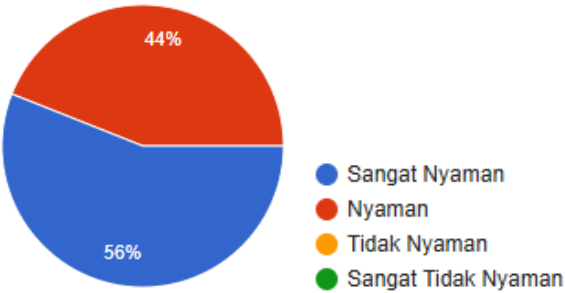
Dibawah ini terdapat data nama individu yang telah mencoba atau menguji setiap fitur-fitur dari prototype sistem penjualan sepatu berbasis web ini dan mengisi formulir untuk penilaian kepuasan :

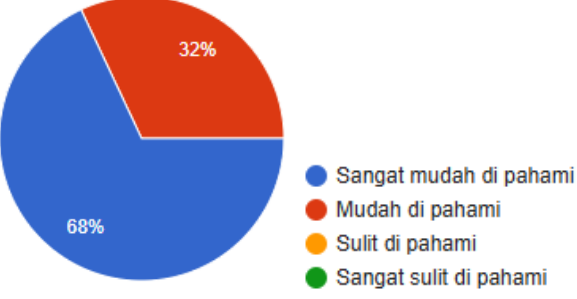
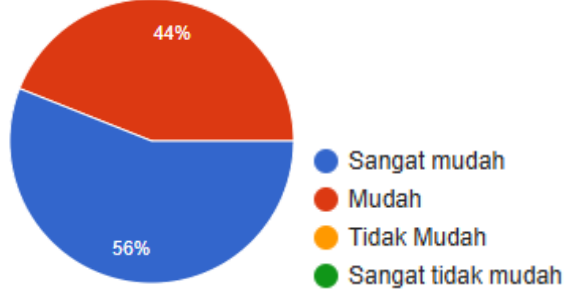
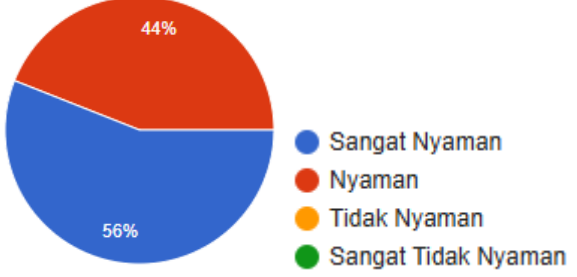

chico cio	Andhika Saputra	Fikri Faqih
Muhamad Iqbal Alparizi	Yusi kawana	Zidan
Ivan Bayu Permana	Juniardi	Al qaishar galuh saputra
Fazri cardiana	Neira adriana	Aken
Rustam Nawawi	niendha biell binna	Yuka abelia
Riana	Arkan Hilman Hakim	Naomi Nova
Teguh R	Cahya Diningrat	Sabrina
lana zazen		Malika dakhola
M agus martowardojo		Alif fikry

Gambar 6 Responden yang memberikan penilaian

Keterangan pada gambar 6 yaitu terdapat 25 nama para responden yang sudah melakukan uji coba desain.

Tabel 1 Tabel hasil nilai responden dengan menggunakan Gform

No	Hasil survei kuesioner	Daftar Pertanyaan
1	 <p>56% 44%</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat Nyaman ● Nyaman ● Tidak Nyaman ● Sangat Tidak Nyaman 	Sejauh mana Anda merasa nyaman dengan antarmuka pengguna (IU) ketika Anda menggunakan sistem penjualan sepatu ini?

2	 <p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat mudah di pahami ● Mudah di pahami ● Sulit di pahami ● Sangat sulit di pahami </p>	Apakah Anda menemukan elemen visual, seperti ikon, gambar, dll., mudah dipahami dan memiliki fungsi yang mudah didefinisikan?
3	 <p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat mudah ● Mudah ● Tidak Mudah ● Sangat tidak mudah </p>	Seberapa mudah Anda menggunakan atau memahami navigasi antarmuka pengguna sistem penjualan kami?
4	 <p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat Nyaman ● Nyaman ● Tidak Nyaman ● Sangat Tidak Nyaman </p>	Bagaimana pendapat Anda tentang struktur informasi antarmuka pengguna (UI) yang dibuat?
5	 <p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sangat membantu ● Membantu, tapi perlu adanya perbaikan sedikit ● Kurang membantu ● Sangat sulit/kurang bagus </p>	Bagaimana pendapat Anda tentang warna dan kontras yang digunakan UI pada sistem penjualan ini?

Hasil dari survei kepuasan responden mengenai penggunaan sistem penjualan sepatu berbasis web ini secara umum sangat positif. Setelah melihat hasil saran oleh responden-responden, penulis juga akan memperdalam wawasan lebih lanjut dari hasil saran mereka, dan juga akan menjadi referensi yang berharga untuk meningkatkan desain prototype sistem penjualan sepatu berbasis web ini. Adapun berikut yang sudah disediakan oleh responden-responden.

Pertanyaan yang dibuat untuk para responden : Apakah ada fitur, icon atau lainnya yang anda inginkan di dalam UI sistem penjualan sepatu ini?

Jawaban para responden :

Sudah cukup
Cukup
Bagus, kalo bisa tambahkan fitur metode pembayaran
Mungkin tolong di tambahkan kak terkait akun sosmednya seperti Instagram dan lain lain
Untuk pewarnaan dibagian bawah "Kontak Kami" itu kalo bisa diubah soalnya membuat warna tabrakan sehingga tulisan dengan warna sekitar pengguna melihatnya sedikit pusing
Tidak ada dan sudah cukup bagus semua
Bagus
sudah sangat baik

Bagus, saran saya tambahkan fitur jasa kirim
Tambahkan fitur alamat pengguna pada saat checkout
Sudah cukup dan sangat dipahami
Tidak ada
Desain logo
Fitur jasa kirim
Logo yg lebih menarik atau punya gambar khas
sejauh in sudah cukup
Tidak ada

Cukup bagus
Menambahkan fitur voucher diskon
cukup bagus, tambahkan untuk membuat akun baru
Tambahkan fitur search
Secara tampilan sudah baik, fitur baik, icon menggambarkan dari fitur yang dimaksud. Saran tambahkan fitur lupa password pada halaman login, dan fitur kupon belanja saat halaman check out produk
Belum ada

Gambar 7 Hasil saran para responden menggunakan Gform

Keterangan pada gambar 7 yaitu hasil saran dari para responden yang sudah menguji coba desain melewati survei google form.

SIMPULAN

Penerapan pada desain UI/UX sistem penjualan sepatu berbasis web dengan metode desain thinking bertujuan untuk mempermudah dan memenuhi kebutuhan bisnis pada perusahaan dan memberikan solusi untuk masalah bisnis perusahaan melalui solusi

desain. Dari penelitian ini dapat kita simpulkan sistem penjualan sepatu yang berbasis web ini mempunyai antarmuka yang mudah dan sangat menarik kepada para responden, selain itu juga, ada beberapa saran masukan fitur-fitur dari para responden untuk penelitian selanjutnya. Hasil dari penelitian ini saya harap dapat menjadikan referensi atau landasan untuk pengembangan sistem lebih lanjut lagi. Harapannya dengan adanya menambahkan fitur-fitur icon, gambar dan lain-lain yang kurang atau memperbaiki tampilannya, sistem yang masih dianggap sederhana menjadi lebih bagus, menarik, berkualitas dan fungsional.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A. & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma (Vol. 10, Issue 2). <https://My.Cic.Ac.Id/>.
- Ansori, S., Hendradi, P. & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal Of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/Josh.V4i4.3648>
- Ar Razi, A., Rizky Mutiaz, I., Pindi Setiawan, Dan, Teknologi Bandung Jl Ganesha No, I., Siliwangi, L., Bandung, K. & Barat, J. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 03(02). <http://bit.do/demandia>
- Arista Widya, F. (2024). Video Animasi Dua Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Tata Surya Untuk Siswa Kelas Vi Madrasah Ibtidaiyah. <https://doi.org/10.23887/prasi.v19i02.84207>
- Aulia, S. & Syahidin, Y. (2023). Perancangan UI/UX dengan Metode Design Thinking Pada Shoekuna Shoe Laundry Berbasis Mobile. In *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* (Vol. 7, Issue 1).
- Donaroe Munthe, R., Candra Brata, K. & Fanani, L. (2018). Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya) (Vol. 2, Issue 7). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Galih, A. R. D. & Anam, C. (2022). Perancangan Produk Sepatu Pria dengan Memanfaatkan Material Kulit Kayu Ulin Khas Kalimantan. *Jurnal Desain*, 9(2), 159. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i2.10838>
- Hilabi, S. S. (2021). Pembangunan Profil Desa Berkelanjutan Sebagai Wujud Kuliah Kerja Nyata (Kkn) Berbasis Online (Studi Kasus Desa Adiarsa Barat Karawang)

- Development Of Sustainable Village Profile As An Online-Based Real-Work-Course (Kkn) (Case Study Of West Adiarsa Karawang). Shofa Shofiah Hilabi, 3(2).
- Khairunnisa, S. R. & Nurmalasari, N. (2023). Persepsi Siswa tentang Bagaimana M-Learning Meningkatkan Pemahaman Membaca. *Jurnal Dieksis Id*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.54065/dieksis.3.1.2023.234>
- Maftuh Ihsan, M., Lia Hananto, A. & Huda, B. (2024). Thinking Ui/Ux Design Online Discovery Event Tickets. In *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer Prima* (Vol. 7, Issue 2).
- Nugraha, W. & Syarif, M. (2018). Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume Dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 3(2), 94–101. <https://doi.org/10.32767/jusim.v3i2.331>
- Rahma Alifia, A. & Hatammimi, J. (2024). Penggunaan Design Thinking dalam Pengembangan Strategi Pemasaran Digital pada ATM Putra Meubel (Vol. 11, Issue 5).
- Rahman, Y. A., Dwi Wahyuni, E. & Surya Pradana, D. (2020). Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design. *REPOSITOR*, 2(4), 503–510.
- Rakhmadi Rahman, Abdul Khalik Hartono & Natasya taslim. (2024). Rekacipta Antarmuka Pengguna Intuitif dan Ramah Pengguna untuk Sistem Operasi Windows: Pendekatan Berbasis Pengalaman Pengguna (Ux). *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, 2(3), 17–28. <https://doi.org/10.54066/jptis.v2i3.2200>
- Ridho, A. (2023). Peran Guru Akidah Akhlak Dalam Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Revolusi Industri 4.0. *Journal Creativity*, 1(1), 63–71. <https://doi.org/10.62288/creativity.v1i1.7>
- Rosiana, P. S., Voutama, A. & Ridha, A. A. (2023). Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3048>
- Srisusilawati, P., Prasetyo, S. N., Nur Hamidah, S. A., Rihhadatull 'Aisy, R. A. & Oktavia, R. (2024). Tren dan Perkembangan Fashion Syariah Pada Era Modern di Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 10(1), 953. <https://doi.org/10.29040/jiei.v10i1.12319>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E. & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>.