

Perancangan Design Interface Sistem Praktek Kerja Lapangan Mahasiswa Pada PT. Pertamina RU III Palembang

Devi Permata Sari¹, Gina Agiyani²

¹Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, Indonesia

Email: ¹devipermatasari6402@email.com

Email Penulis Korespondensi: ginaagiyani@radenfatah.ac.id

Abstrak– PT Pertamina adalah sebuah badan usaha milik negara Indonesia yang memiliki peran strategis dalam industri yang bergerak di bidang minyak dan gas. Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di kampus dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung didunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu. Proses pendataan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT. Pertamina RU III Palembang saat ini hanya menggunakan aplikasi microsoft excel di komputer sehingga menimbulkan kendala bagi karyawan untuk mendata PKL mahasiswa karena menghabiskan waktu dan data yang hanya disimpan di komputer sangat rentan terhadap potensi ancaman dan kehilangan jika komputer mengalami kerusakan. Berdasarkan hal tersebut penulis merancang design interface sistem pendataan praktek kerja lapangan mahasiswa pada PT. Pertamina RU III Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design Thinking, Design thinking adalah suatu metodologi desain untuk mengatasi masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat dari segi perancangan tatap muka. Terdapat lima tahapan dalam design thinking yaitu, Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan test. Hasil dari penelitian ini adalah berupa perancangan design interface sistem Pendataan Praktek Kerja Lapangan (PKL) mahasiswa untuk mengatasi permasalahan karyawan dalam proses pendataan PKL mahasiswa di PT. Pertamina RU III Palembang.

Kata Kunci: Design Interface; Design Thinking; praktek kerja lapangan; sistem; pertamina;

Abstract– PT Pertamina is an Indonesian state-owned company which has a strategic role in the oil and gas industry. Field Work Practice (PKL) is a form of systematic and synchronous implementation of educational programs on campus with skills mastery programs obtained through direct work activities in the world of work to achieve a certain level of expertise. Data collection process for Field Work Practices (PKL) at PT. Pertamina RU III Palembang currently only uses the Microsoft Excel application on the computer, which creates obstacles for employees to register student PKL data because it takes up time and data that is only stored on the computer is very vulnerable to potential threats and loss if the computer is damaged. Based on this, the author designed an interface design for a data collection system for student field work practices at PT. Pertamina RU III Palembang. The method used in this research is Design Thinking. Design thinking is a design methodology for solving problems by understanding the needs of the humans involved in terms of face-to-face design. There are five stages in design thinking, namely, Emphatize, Define, Ideate, Prototype, and test. The results of this research are in the form of designing an interface design for the student Field Work Practice (PKL) Data Collection system to overcome employee problems in the student PKL data collection process at PT. Pertamina RU III Palembang.

Keywords: Design Interface; Design Thinking; field practice; system; pertamina;

1. PENDAHULUAN

Perkembangan sistem informasi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang sangat signifikan seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Perubahan dan perkembangan teknologi dan sistem informasi yang maju semakin banyak dibutuhkan dalam membantu menyelesaikan pekerjaan manusia di berbagai bidang. (IGNW Pratama 2017). Manfaat perkembangan sistem informasi ini sangat menguntungkan banyak pihak terutama perusahaan ataupun bidang usaha, sehingga sekarang ini banyak perusahaan yang menggunakan sistem informasi untuk menunjang aktifitas perusahaannya. Sistem informasi sendiri dapat mempermudah untuk memanajemen aktifitas perusahaan, khususnya sistem informasi yang berbasis website. Website merupakan jaringan komputer yang saling terhubung antara jaringan satu dengan jaringan lainnya di seluruh dunia. Kebutuhan akan website diperlukan di era globalisasi ini, karena persaingan usaha yang semakin ketat. Perusahaan membutuhkan website untuk menambah daya saing dan memberikan kepuasan terhadap pelanggan, Perusahaan juga membutuhkan website atau sistem untuk mempermudah pekerjaan. (S Mohamad Ichwanul Asis 2015).

Sistem pendataan adalah rangkaian prosedur, perangkat lunak, perangkat keras, dan kebijakan yang digunakan oleh sebuah organisasi atau entitas untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, dan mengakses data dengan tujuan tertentu. Sistem pendataan bertujuan untuk menyusun informasi dalam suatu bentuk yang berguna, mudah diakses, dan dapat digunakan untuk pengambilan keputusan. Sistem pendataan dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti manajemen inventaris, pelacakan penjualan, analisis keuangan, manajemen sumber daya manusia, dan banyak lagi. Sistem ini membantu organisasi membuat keputusan yang lebih baik dan efisien dengan basis data yang akurat dan dapat diandalkan. Melalui jurnal ini, kami berharap dapat memberikan panduan yang bermanfaat bagi pihak terkait dalam mengembangkan sistem pendataan yang dapat meningkatkan pengalaman praktek kerja lapangan mahasiswa yang lebih baik.

PT Pertamina adalah sebuah badan usaha milik negara Indonesia yang memiliki peran strategis pada industri yang bergerak di bidang minyak dan gas. Berdiri pada tahun 1961, Pertamina adalah salah satu produsen minyak terkemuka di Indonesia dan berperan penting dalam industri energi di negara tersebut. Pertamina terus berusaha untuk mengembangkan teknologi, meningkatkan efisiensi operasional, serta berkontribusi pada pembangunan berkelanjutan dan pelestarian

lingkungan. Sebagai perusahaan energi besar di Indonesia, Pertamina memiliki dampak yang signifikan pada ekonomi negara tersebut. Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di kampus dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung di dunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu. Selain itu PKL merupakan salah satu kegiatan akademik yang wajib diikuti oleh seluruh siswa/mahasiswa pada program studi tertentu. (IGNW Pratama 2017). Praktek Kerja Lapangan (PKL) PT Pertamina merupakan kesempatan tahunan yang penting bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman langsung di lingkungan kerja nyata. Dalam hal ini, sistem informasi pendataan berperan sentral dalam mendukung efisiensi pelaksanaan proses pendataan Praktek Kerja Lapangan (PKL) mahasiswa di PT. Pertamina RU III Palembang.

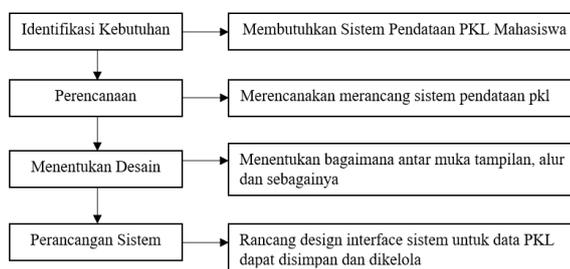
Pada masa kini, pengelolaan data praktek kerja lapangan masih sering menghadapi sejumlah kendala, seperti proses penginputan data yang rumit serta kurangnya keamanan data yang dapat mengakibatkan data hilang. Proses pendataan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT. Pertamina RU III Palembang saat ini hanya menggunakan aplikasi microsoft excel di komputer sehingga menimbulkan kendala bagi karyawan untuk mendata pkl mahasiswa karena menghabiskan waktu dan data yang hanya disimpan di komputer sangat rentan terhadap potensi ancaman dan kehilangan jika komputer mengalami kerusakan. Excel bisa menjadi alat yang berguna untuk pendataan sederhana, tetapi jika Anda ingin meningkatkan efisiensi dan keamanan pendataan, pertimbangkan untuk mempertimbangkan sistem pendataan yang lebih canggih. Ada banyak perangkat lunak dan platform yang dirancang khusus untuk pendataan, seperti database berbasis web, perangkat lunak manajemen proyek, atau bahkan solusi khusus pendataan yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan Anda. Dengan sistem pendataan yang lebih canggih, Anda dapat memiliki akses lebih mudah, melacak perubahan, dan menghindari masalah potensial yang dapat muncul dalam penggunaan Excel yang lebih sederhana.

Oleh karena itu, perancangan sistem pendataan yang efektif dan berbasis teknologi adalah suatu kebutuhan mendesak untuk meningkatkan manajemen praktek kerja lapangan mahasiswa. Berdasarkan hal tersebut penulis merancang design interface sistem pendataan praktek kerja lapangan mahasiswa berbasis website pada PT. Pertamina RU III Palembang. Dalam jurnal ini, kami akan menguraikan perancangan sistem pendataan yang bertujuan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam praktek kerja lapangan mahasiswa. Sistem ini akan dirancang dengan berfokus pada kebutuhan pengguna, yaitu PT. Pertamina RU III Palembang yang menjadi tujuan praktek kerja lapangan. Dengan pendekatan Design Thinking, Design thinking adalah suatu metodologi desain untuk mengatasi masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat dari segi perancangan tatap muka. Terdapat lima tahapan dalam design thinking yaitu, Emphasize, Define, Ideate, Prototype, dan test. kami akan mengidentifikasi masalah-masalah utama, merancang solusi yang inovatif, dan menguji prototipe sistem untuk memastikan keefektifan dan kegunaannya.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Dalam hal membantu penyusunan pada penelitian ini, maka penulis membutuhkan struktur yang membantu menyelesaikan penelitian ini. Kerangka kerja ini yaitu tindakan atau langkah-langkah yang harus diambil untuk memecahkan kasus yang akan diulas nantinya. Adapun kerangka kerja yang digunakan pada penelitian ini yaitu seperti pada gambar 1:



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

2.2 Metode Pengumpulan Data

2.2.1 Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati atau merasakan secara langsung terhadap suatu objek. Metode observasi bukan hanya sebagai proses kegiatan pengamatan dan pencatatan, namun lebih dari itu. observasi memudahkan kita mendapatkan informasi tentang dunia sekitar. Tujuan dari observasi itu sendiri adalah untuk mendapatkan gambaran berupa informasi-informasi yang diamati.

2.2.2 Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan percakapan antara peneliti dan responden dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang relevan terkait topik penelitian.

2.2.3 Survey

Survei adalah sebuah proses untuk mengetahui siapa koresponden kita, keresahan mereka terhadap suatu masalah, serta untuk mengetahui masukan-masukan dari pernyataan mereka. Survei ini juga bertujuan untuk memahami masalah yang dihadapi oleh pegawai.

2.3 Metode Design Thinking

Perancangan adalah suatu proses pemilihan dan pemikiran yang menghubungkan fakta-fakta berdasarkan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masa datang dengan menggambarkan dan merumuskan kegiatan-kegiatan tertentu yang diyakini diperlukan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dan menguraikan bagaimana pencapaiannya. Metode yang digunakan dalam perancangan ini ialah design thinking. Design thinking adalah suatu metodologi desain untuk mengatasi masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat dari segi perancangan tatap muka, terdapat lima tahap Design Thinking yaitu, Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.



Gambar 2. Metode Design Thinking

1. Empathize

Empathize merupakan tahap dimana dilakukannya pendekatan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi dan mengetahui apa yang diinginkan pengguna, pada proses ini dilakukan observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Tahapan Empathize ini melakukan sebuah observasi, penyebaran kuesioner dan wawancara baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Define

Define merupakan tahapan kedua dari design thinking dimana akan disimpulkan seluruh kebutuhan yang didapat dari pengguna dari tahap empathize. Atau proses identifikasi masalah inti yang akan membantu untuk menyelesaikan masalah pengguna berdasarkan dari tahap empathize.

3. Ideate

Ideate (Ide/Inovasi) tahapan ketiga dari design thinking merupakan proses untuk menghasilkan ide yang kreatif pada perancangan sebuah desain atau bertujuan untuk menghasilkan ide atau gagasan sebagai dasar pembuatan prototyping, serta dapat menyelesaikan topik permasalahan pada tahap proses pertama "Empathize" sehingga tahap ini menghasilkan pendapat, saran, ide, masukan untuk diimplementasikan pada perancangan desain.

4. Prototype

Secara umum, prototype adalah produk yang dikembangkan dalam versi yang diperkecil atau sebagai versi simulasi atau sampel, atau desain awal produk yang akan dibuat agar dapat menemukan kesalahan secara dini dan memperoleh kemungkinan - kemungkinan baru. biasanya prototype dibuat dalam bentuk sketsa, paper mockup, digital mockup, dan sebagainya.

5. Test

Test merupakan tahapan untuk melakukan uji coba aplikasi yang sudah jadi secara random ke pengguna, dimana pengguna akan memberi masukan dan saran berdasarkan pengalaman menggunakan aplikasi, lalu masukan yang diberikan oleh pengguna akan dilakukan kajian ulang dan melakukan perbaikan aplikasi guna untuk membuat aplikasi menjadi lebih baik lagi. Proses testing merupakan uji coba pada prototype yang telah dibuat dengan melakukan percobaan kepada pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

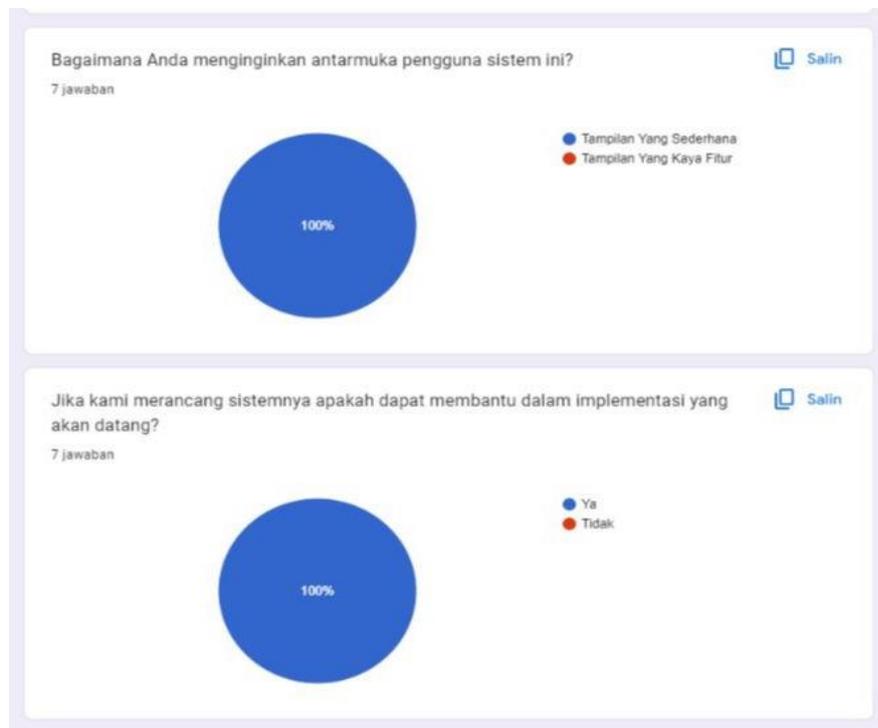
3.1 Design Thinking

Design thinking adalah suatu metodologi desain untuk mengatasi masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat dari segi perancangan tatap muka, terdapat lima tahap Design Thinking yaitu, Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

1. **Empathize** merupakan tahap dimana dilakukannya pendekatan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi dan mengetahui apa yang diinginkan pengguna, pada proses ini dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Penulis melakukan observasi dan wawancara dengan pegawai bagian human capital untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dalam perancangan sistem PKL Mahasiswa Pada PT. Pertamina RU III Palembang. Setelah melakukan observasi dan wawancara, penulis mengirimkan kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui ketertarikan pada rancangan sistem yang akan dibangun.



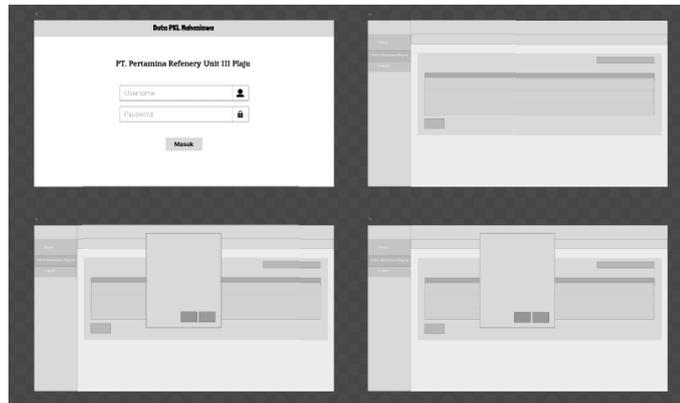
Gambar 3. Hasil Survey



Gambar 4. Hasil Survey

2. **Define** merupakan tahapan kedua dari design thinking dimana akan disimpulkan seluruh kebutuhan yang didapat dari pengguna dari tahap empathize. Berdasarkan Hasil observasi dan permasalahan dari pengguna, penulis menyimpulkan bahwa masalah yang terjadi adalah tidak ada sistem PKL Mahasiswa sehingga penulis membuat rancangan design interface sistem yang dapat memudahkan dalam mengelola data PKL Mahasiswa dan diharapkan juga dapat mempermudah dalam melakukan implementasi sistem yang akan dibangun.

3. **Ideate** (Ide/Inovasi) tahapan ketiga dari design thinking merupakan proses untuk menghasilkan ide yang kreatif pada perancangan sebuah desain, serta dapat menyelesaikan topik permasalahan pada tahap proses pertama “Empathize” sehingga tahap ini menghasilkan pendapat, saran, ide, masukan serta solusi untuk diimplementasikan pada perancangan desain. solusi ini digambarkan dengan menggunakan wireframe sebagai rancangan awal. Wireframe merupakan sebuah gambaran kerangka atau biasanya disebut low-fidelity sebuah desain aplikasi yang berfungsi sebagai gambaran tata letak konten-konten yang akan didesain menjadi sebuah Mock Up yang memiliki tampilan lebih detail dengan penambahkan unsur warna, icon dan typography.



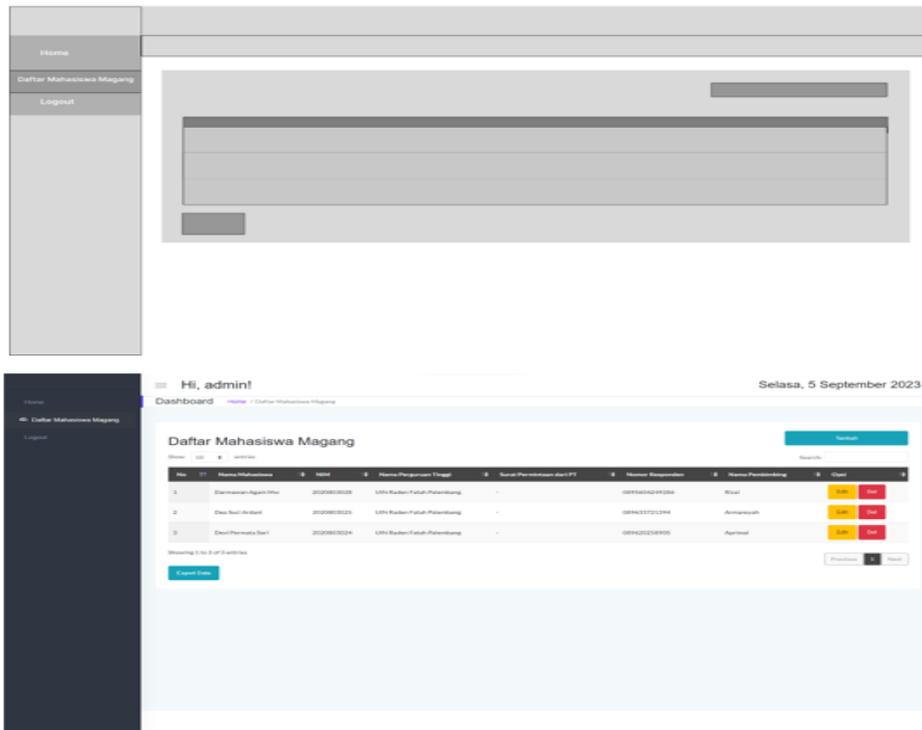
Gambar 5. Wireframe

4. **Prototype** adalah produk yang dikembangkan dalam versi yang diperkecil atau sebagai versi simulasi atau sampel, biasanya prototype dibuat dalam bentuk sketsa, paper mockup, digital mockup, dan sebagainya. peneliti membuat prototype untuk memvisualisasikan ide-ide yang telah dirancang. Pada pembuatan prototype ini peneliti menggunakan tools figma. Prototype ini dibuat agar pengguna dapat berinteraksi dengan antarmuka yang diharapkan bisa memudahkan pengguna dalam mengakses sistem serta mendapatkan feedback dari pengguna. Perancangan prototype dilakukan menggunakan jenis High Fidelity Prototyping yang artinya merancang prototype semirip mungkin dengan produk yang akan dibuat. High Fidelity Design mengacu pada tahap lanjutan dalam proses desain di berbagai bidang, seperti desain pengalaman pengguna (UX), grafis, dan produk. Pada tahap ini, dibuat representasi terperinci dari produk akhir atau antarmuka. Tujuannya adalah untuk memperlihatkan dengan jelas bagaimana tampilan, interaksi, dan fungsi akan terlihat sebelum memasuki tahap pengembangan sebenarnya. Desain high fidelity sangat penting karena membantu mengumpulkan umpan balik dan memastikan semua aspek telah dipertimbangkan sebelum melangkah lebih lanjut dalam proses produksi. Hasil dari perancangan wireframe dan high fidelity design adalah sebagai berikut:



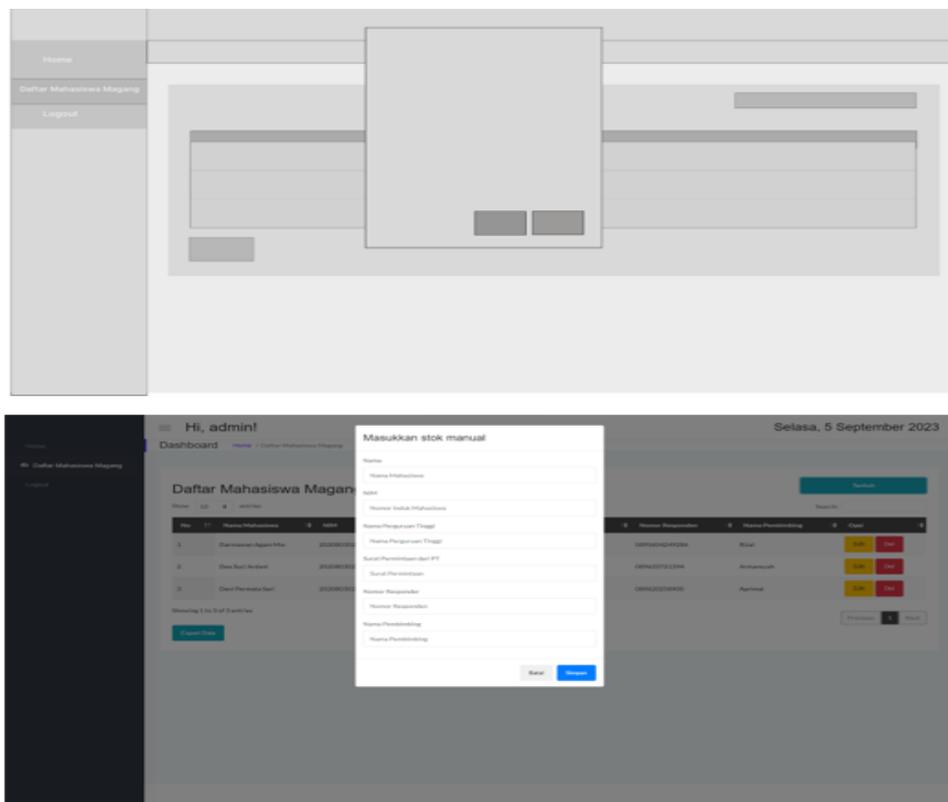
Gambar 6. Tampilan Login

Gambar 6 menampilkan tampilan rancangan wireframe dan high fidelity design untuk halaman login sistem data PKL mahasiswa. Halaman ini merupakan halaman awal ketika pengguna membuka sistem.



Gambar 7. Tampilan Utama Data PKL Mahasiswa

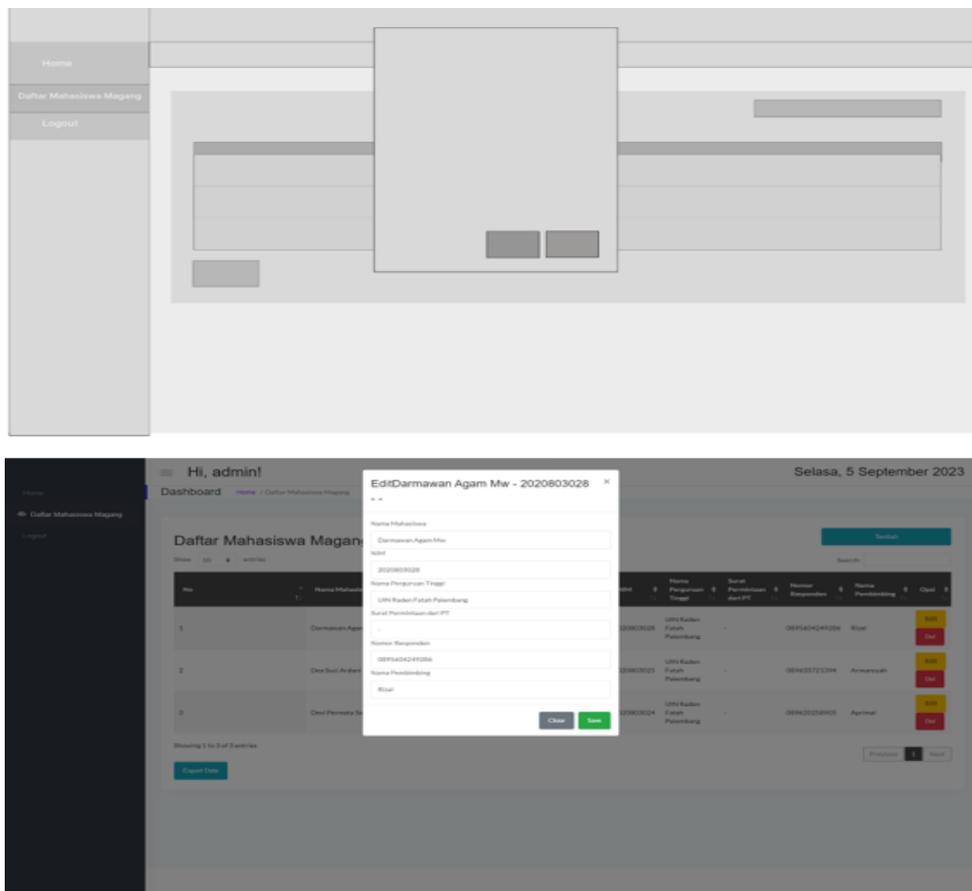
Gambar 7 menampilkan tampilan rancangan wireframe dan high fidelity design untuk halaman utama sistem data PKL mahasiswa. Halaman ini merupakan halaman utama setelah pengguna berhasil login. Pada halaman ini Terdapat menu search, menu daftar mahasiswa magang, menu tambah, edit, hapus dan simpan data peserta magang atau data PKL mahasiswa.



Gambar 8. Tampilan Halaman Tambah Data PKL Mahasiswa

Gambar 8 menampilkan tampilan rancangan wireframe dan high fidelity design untuk halaman utama sistem data PKL mahasiswa pada menu tambah. Menu tambah data peserta magang atau data PKL mahasiswa digunakan ketika

pengguna ingin menambah data praktek kerja lapangan mahasiswa. Pada halaman tambah data ini terdapat inputan Nama Mahasiswa, NIM, Nama Perguruan Tinggi, Surat Permintaan Dari PT, Nomor Responden dan Nama Pembimbing.



Gambar 9. Tampilan Halaman Edit Data PKL Mahasiswa

Gambar 9 menampilkan tampilan rancangan wireframe dan high fidelity design untuk halaman utama sistem data PKL mahasiswa pada menu edit. Menu edit data peserta magang atau data PKL mahasiswa digunakan ketika pengguna ingin mengedit atau mengubah data praktek kerja lapangan mahasiswa. Pada halaman edit data ini terdapat inputan Nama Mahasiswa, NIM, Nama Perguruan Tinggi, Surat Permintaan Dari PT, Nomor Responden dan Nama Pembimbing.

- 5. Test** merupakan tahapan terakhir dalam metode design thinking, test adalah tahapan untuk melakukan uji coba pada prototype yang telah dibuat dengan melakukan percobaan kepada pengguna, dimana pengguna akan memberi masukan dan saran berdasarkan pengalaman menggunakan aplikasi, lalu masukkan yang diberikan oleh pengguna akan dilakukan kajian ulang dan melakukan perbaikan aplikasi guna untuk membuat aplikasi menjadi lebih baik lagi. Pengujian desain interface sistem dilakukan untuk mengukur usability dengan berfokus pada aspek kepuasan pengalaman pengguna. Tujuan dari pengujian desain ini adalah untuk menilai interaksi antara pengguna dengan sistem apakah dapat berjalan dengan baik. Feedback dari pengguna berguna untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari website agar dapat dilakukan perbaikan. Dalam tahap pengujian ini, desainer dapat melakukan perubahan dan penyempurnaan untuk mengesampingkan solusi masalah dan mendapatkan pemahaman sedalam mungkin tentang produk dan penggunaannya. Usability testing pada penelitian ini dilakukan dengan membagikan kuisioner melalui google form. Pada tahapan ini dilakukan pengujian menggunakan 5 orang partisipan yang merupakan pegawai PT. Pertamina RU III plaju pada bagian Business Partner. Pengujian ini menggunakan usability testing metode pengujian untuk mengevaluasi user experience dari sebuah produk untuk mengetahui seberapa besar nilai yang didapatkan dari suatu antar muka sehingga dapat digunakan oleh user pada saat menjalankan sistem. Terdapat 6 pertanyaan pada tahapan usability testing website seperti dilihat pada gambar di bawah ini yaitu pertanyaan mengenai tampilan website, ukuran jenis font, warna yang ditampilkan, memahami tujuan dari design interface, penginputan data pkl mahasiswa, interface mudah digunakan, dan pengalaman saat menggunakan interface. Hasil yang di dapatkan dari 6 pertanyaan pada survey online tersebut adalah baik karena semua hasil jawaban dari partisipan adalah sangat menarik dan sangat positif yang dapat di lihat pada gambar di bawah ini. Usability testing pada perancangan website dilakukan untuk

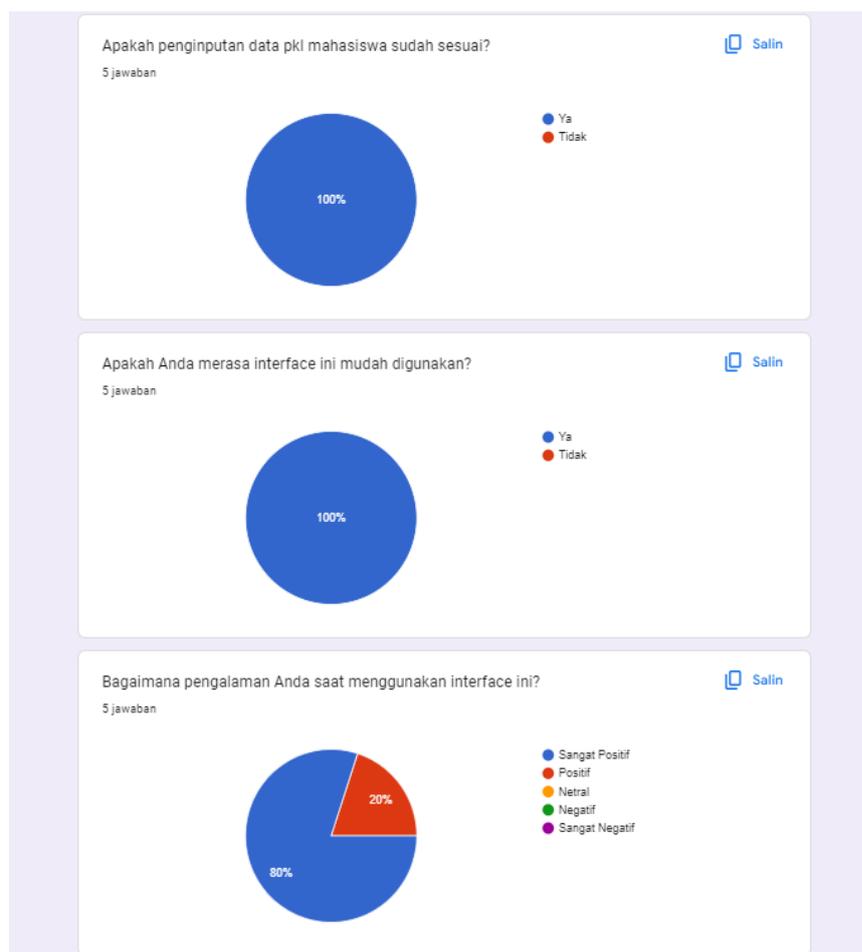
memperbaiki solusi dapat feedback dari user atau pengguna, dan mempelajari user lebih mendalam demi mendapatkan hasil desain yang lebih baik sesuai dengan keinginan penggunanya.



Gambar 10. Hasil Survei Usability Testing



Gambar 10. Hasil Survei Usability Testing



Gambar 10. Hasil Survei Usability Testing

Setelah seluruh perancangan desain telah selesai, kemudian melakukan testing terhadap desain yang sudah selesai. Feedback yang didapatkan dari kegiatan Usability testing mendapatkan hasil yang baik dari pengguna website. Selanjutnya desain prototype yang dibuat menggunakan tools figma oleh user interface designer diserahkan pada website developer untuk dibuatkan situs web online agar website dapat ditayangkan untuk pegawai yang ada di bagian business partner. Untuk membangun website, dibutuhkan domain dan hosting dibutuhkan agar website dapat diakses dan untuk menyimpan data serta konten yang ditampilkan pada website.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut: Perancangan adalah suatu proses pemilihan dan pemikiran yang menghubungkan fakta-fakta berdasarkan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masa yang akan datang dengan menggambarkan kegiatan-kegiatan tertentu yang diyakini diperlukan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dan menguraikan bagaimana pencapaiannya. Terdapat permasalahan yang ada pada PT. Pertamina RU III Palembang yaitu tidak ada sistem pendataan PKL Mahasiswa karena saat ini hanya menggunakan aplikasi microsoft excel di komputer sehingga menimbulkan kendala bagi karyawan untuk mendata PKL mahasiswa, Namun setelah dilakukan perancangan design interface sistem PKL Mahasiswa ini, dapat membantu para website developer untuk membuat atau mengembangkan website atau situs web online agar dapat membantu para pegawai dalam mengelola data. Sehingga memudahkan dalam mencari, menambahkan, mengedit, menghapus dan menyimpan data PKL Mahasiswa dalam bentuk digital sehingga akan mempermudah pencarian data-data PKL Mahasiswa. Penerapan metode Design Thinking mulai dari Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test sangat membantu penulis untuk menentukan masalah yang dialami oleh pengguna dan menyelesaikan permasalahan itu dengan ide yang dapat di implementasikan kedalam design. Hasil dari prototype yang dikembangkan diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi di PT. Pertamina RU III Palembang dalam proses pendataan PKL Mahasiswa serta diharapkan dapat membantu pekerjaan pengguna menjadi lebih efektif dan efisien. Prototype yang dikembangkan secara friendly sehingga pengguna yang ingin menggunakan atau melakukan pendataan tidak mengalami kesulitan.

REFERENCES

- Buana Ayu, T., & Wijaya, N. (n.d.). *2 ND MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2023 PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID*.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (n.d.). *Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci*.
- Studi, P., Informasi, S., Ilmu, F., Sains, K., Teknologi, D., & Pura, D. (n.d.). *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PRAKTEK KERJA LAPANGAN BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI UNIVERSITAS DHYANA PURA BALI) I Gede Ngurah Wira Pratama 1) I.G.N Anom Cahyadi Putra 2) Aulia Iefan Datya 3)*.
- Chusnan Widodo, A., & Gustri Wahyuni, E. (n.d.). *Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi*.
- Almayda, R. A., & Luthfi, A. (n.d.). *Perancangan Aplikasi Ayo Beraksi Dengan Metode Design Thinking*.
- Bunyamin, M., & Pratama, R. (2020). PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PUSKESMAS SEBAGAI SARANA PENDATAAN IBU DAN ANAK BERBASIS MOBILE. In *Jurnal Nasional Ilmu Komputer* (Vol. 1, Issue 3).
- Novianti, N., Qashlim, A. A., & Kahpi, A. (2021). SISTEM INFORMASI PENDATAAN DAN PENILAIAN PKL (PRAKTEK KERJA LAPANGAN) MAHASISWA BERBASIS WEB. *Journal Pegguruan: Conference Series*, 3(2), 579.
- Sekti Aji, A., Rahadyan Budiono, N., Ratnasari, D., & Hajar Puji Sejati, R. (2023). *Metode Design Thinking Untuk Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Konsultasi Karir*. 6.
- Nurjanah, S., Nurjannah, N., & Kristiani, S. P. (2022). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN DESIGN THINKING UNTUK ORGANISASI KAMPUS DAERAH PURWAKARTA. *JSI : Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 14(1).
- Septian Hardinata, R., Sulistianingsih, I., Wijaya, R. F., & Rahma, A. M. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN REKAM MEDIS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (Studi kasus : PUSKESMAS SIMEULUETENGAH) DESIGN OF MEDICAL RECORD SERVICE INFORMATION SYSTEM USING THE DESIGN THINKING METHOD (Case study: PUSKESMAS SIMEULUE TENGAH). *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 5(2).
- Rokhmawati, R. I., Widiyanto, A., & Rachmadi, A. (2023). Edu Komputika Journal Perancangan User Experience Sistem PKL Berbasis Website Menerapkan Context Awareness dan Metode Design Thinking di SMKN 2 Malang. In *Edu Komputika* (Vol. 10, Issue 1).
- Putra, I. P. D., Suputra, I. P. G. H., & Karyawati, A. A. I. N. E. (n.d.). *PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE LANDING PAGE PEMESANAN TIKET TEMPAT WISATA DI CV AVATAR SOLUTIONS*.
- Putri, N. M. E. A., Widiartha, I. M., & Giri, G. A. V. M. (n.d.). *PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX STUDI KASUS : IT-ZONE* (Vol. 1, Issue 3).
- 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>
- Kurniawan, F., Firmansyah, M., Rijaya, R., Yesua Sutanto, S., Rizky Pribadi, M., Ilmu Komputer dan Rekayasa, F., & Multi Data Palembang, U. (n.d.). *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Penerapan Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Supplier Sayur*.
- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. In *Rifqi Fahrudin Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).
- Jurnal, H., Hidayat, A., & Fauziyyah, H. M. (2022). *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. 10(1). <https://doi.org/10.51530/jutekin.v10i1.647>