

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG APLIKASI PENANGANAN LAPORAN PENCURIAN BARANG BERHARGA DI POLSEK SUKMAJAYA

Apiiek Maniek Wijayanto¹⁾, Agung Triayudi²⁾, Albaar Rubhasy³⁾

^{1, 2, 3)}Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, Universitas Nasional

Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta

e-mail: apiecolo2@gmail.com ¹⁾, agungtriayudi@civitas.unas.ac.id ²⁾, albaar.rubhasy@gmail.com ³⁾

ABSTRAK

Instruksi Maraknya kasus pencurian di Indonesia masih terus melanda masyarakat sehingga perlu ditindak lanjuti dan diantisipasi. Secara umum motivasi pelaku kejahatan adalah untuk memenuhi kebutuhan yang relatif sulit, salah satunya adalah minimnya ketersediaan lapangan pekerjaan. Tidak sedikit masyarakat pernah mengalami kasus pencurian barang dan tidak mengetahui prosedur pelaporan perkara ke pihak berwajib. Pembuatan dan pengelolaan laporan polisi yang bersifat manual seringkali menjadi kendala bagi Pusat Pelayanan Polsek Sukmajaya, perlu sigap dan akurat dalam menangani laporan kepolisian, antara lain dalam memantau jumlah laporan. Di era digital ini, informasi yang terbatas ini dapat memudahkan masyarakat dalam menyampaikan laporan pencurian barang melalui aplikasi mobile smartphone dengan memanfaatkan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking pada sistem aplikasi penanganan laporan pencurian barang. Model desain aplikasi bertindak sebagai perantara, membantu memfasilitasi pertukaran informasi antara korban dan pihak berwenang.

Kata Kunci: Design Thinking; Mobile Smartphone; Kasus Pencurian;

ABSTRACT

The rise of theft cases in Indonesia continues to hit the community so that it needs to be followed up and anticipated. In general, the motivation of criminals is to fulfill relatively difficult needs, one of which is the lack of job opportunities. Not a few people have experienced cases of theft of goods and do not know the procedure for reporting cases to the authorities. Making and managing police reports that are manual in nature is often an obstacle for the Sukmajaya Police Service Center, it needs to be swift and accurate in handling police reports, including in monitoring the number of reports. In this digital era, this limited information can make it easier for people to submit reports of theft of goods through smartphone mobile applications by taking advantage of the rapid development of information and communication technology. This design uses the Design Thinking method in the application system for handling reports of theft of goods. The application design model acts as an intermediary, helping to facilitate the exchange of information between victims and authorities.

Keywords: Design Thinking; Mobile Smartphone; Theft Case;

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi sangat cepat, hal itu ditandai dengan banyaknya penggunaan komputer yang mendominasi dalam segala hal kehidupan. Fasilitas informasi merupakan hal yang sangat penting, karena hal tersebut menjadi tuntutan dalam menyediakan informasi yang cepat, efisien terhadap mencari informasi, dan mudah digunakan untuk masyarakat luas[1]. Sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari informasi untuk manajemen informasi dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional kegiatan suatu instansi. Sistem tersebut terdiri dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisir[2]. Perubahan ini memotivasi untuk suatu instansi untuk meningkatkan pelayanannya. Salah satu diantaranya adalah instansi kepolisian yang memanfaatkan kemudahan teknologi dan informasi untuk mengolah data[3].

Di era digital ini dan di jaman yang serba cepat, minimnya aksesibilitas informasi terhadap penanganan khusus tindak pidana salah satunya ialah pencurian barang yang tengah terjadi pada masyarakat di berbagai kota di Indonesia yang masih menyisakan berbagai masalah[4][5]. Hal ini harus diiringi dengan perkembangan teknologi yang diimbangi dengan keterampilan SDM dalam mengelola informasi. Polisi kini wajib memberikan perlindungan tidak hanya dalam pelayanan lalu lintas, tetapi juga ketika menerima laporan dan pengaduan dari masyarakat yang mengalami tindak pidana pencurian barang berharga dan banyak hal lainnya. Penerimaan dan pengaduan ditangani

oleh Sentra Pelayanan Kepolisian (SPK) dan Divisi Reserse Kriminal (RESKRIM), serta menindaklanjuti laporan tindak pidana.

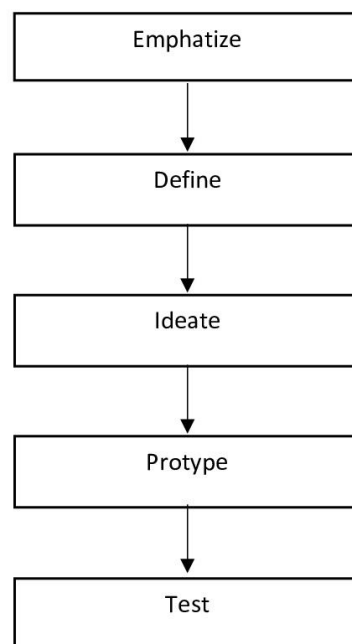
Polsek Sukmajaya saat ini belum memiliki sebuah sistem informasi yang dapat memberikan informasi sebuah proses pembuatan laporan kepada masyarakat. Tidak sedikit masyarakat disekitaran Polsek Sukmajaya yang belum mengetahui alur proses seperti apa untuk menindak lanjuti kasus kejahatan, banyak masyarakat lebih memilih untuk tidak melaporkan karena minimnya informasi yang beredar[6]. Dalam penelitian yang pernah dilakukan oleh Salma Shofia Rosyada dan Iwan Sukoco dalam penelitiannya yang berjudul “Model *Design Thinking* pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja” dalam hasil penelitiannya dibuatkannya aplikasi dapat menjadmin porses kegiatan berdagang terlenbih dalam kondisi pada saat pandemi, maka dibuatkan sebuah sistem aplikasi yang mampu mempermudah menjadi lebih efesien. Sistem aplikasi ini mempunyai beberapa keunggulan yaitu setiap korban yang mengalami tindak kejahatan dapat melaporkan hanya dengan *mobile smartphone* miliknya, sehingga dapat menghemat waktu dan pihak kepolisian dapat langsung memproses tindak kejahatan tersebut tanpa harus menunggu waktu yang lama.

Dari penelitian terbaru banyak aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah pengguna untuk mengakses suatu aplikasi dengan target umur 18-50 tahun. Karena hal tersebut penelitian ini akan menggunakan metode *design thinking*. Metode ini bertujuan untuk memberikan solusi kreatif yang menggabungkan suatu pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam berfikir. Dengan tahapan yang ada dalam metode ini akan menghasilkan suatu hasil desain aplikasi penanganan laporan pencurian barang berharga di polsek sukmajaya.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Design Thinking

Design Thinking adalah metodologi yang memberikan sebuah pendekatan berbasis solusi kreatif lintas disiplin yang menggabungkan pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran[7]. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam melakukan perancangan adalah metode *Design Thinking* terdiri dari sebagian sesi seperti terlihat pada Gambar 1. Metode ini berkonsentrasi untuk menciptakan solusi yang diawali dengan proses empati terhadap suatu kebutuhan tertentu yang berpusat pada manusia (*human centered*). Selain itu, pada awalnya ada 3 tahapan yang terdiri dari inspiration yaitu, menginspirasi kebutuhan atau masalah untuk mencari solusi atau inovasi. Ideation yaitu proses menghasilkan ide, mengembangkan dan menguji ide, dan terakhir implementation, yaitu mengimplementasi akhir kepada pengguna. Dalam proses pengembangannya, tiga tahap dikembangkan menjadi lima tahap, pada dasarnya tidak banyak perbedaan, tetapi beberapa bagian telah disorot, sehingga prosedur lebih rinci[8].



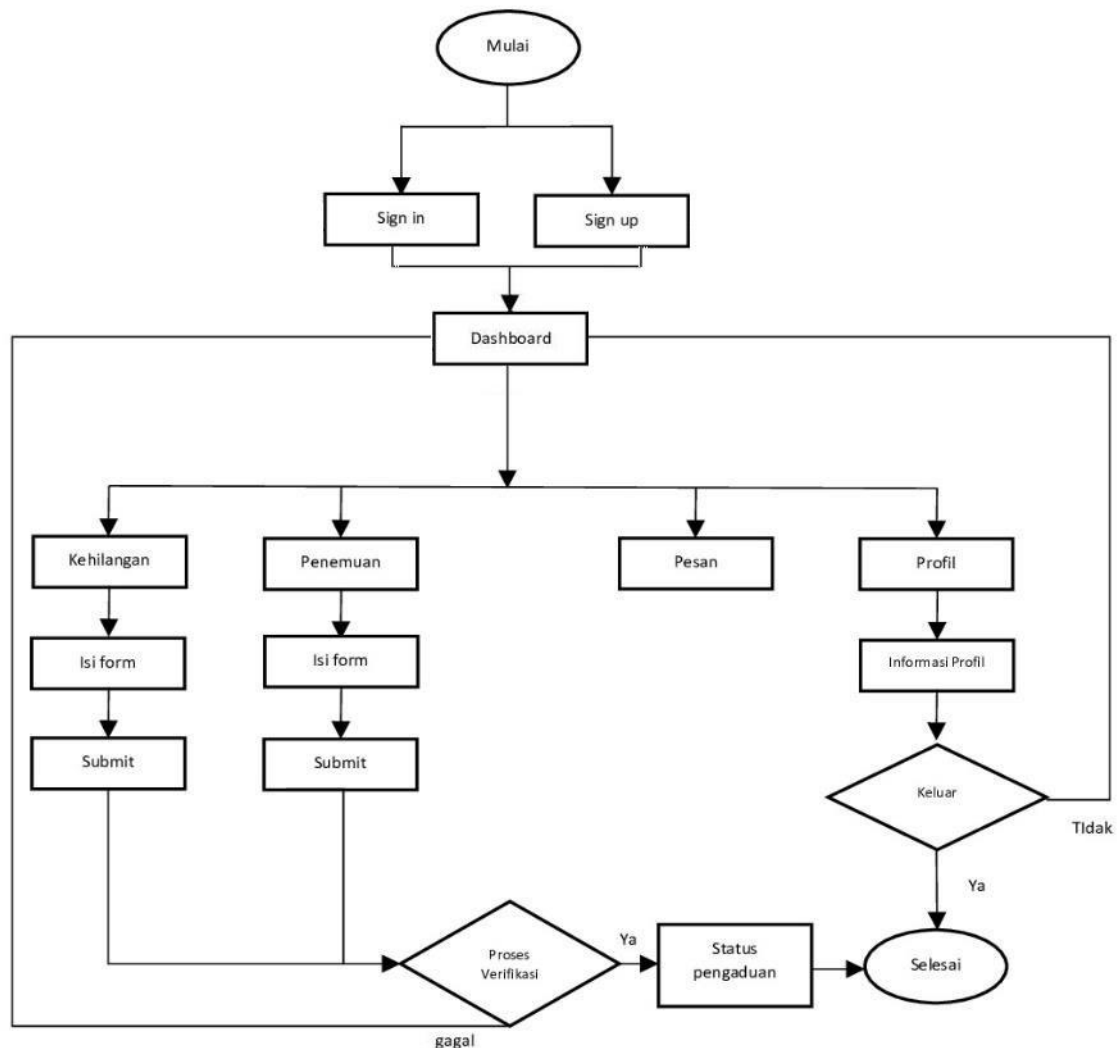
Gambar 1 Kerangka Penelitian

Dalam metode *Design Thinking* terdapat 5 tahapan yaitu, Emphatize (Empati) yang dianggap sebagai inti dari

proses desain yang berpusat pada manusia. Metode ini bertujuan untuk memahami pengguna dalam konteks produk yang dirancang melalui observasi dan penyebaran kuisioner dengan skenario yang diberikan pertama. Tahap kedua adalah Define (Penetapan), yaitu proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang diperoleh melalui empati, tujuannya untuk menentukan rumusan masalah sebagai sudut pandang atau fokus utama penelitian. Tahap ketiga Ideate (Ide), yaitu proses transisi dari merumuskan masalah ke pemecahan masalah, dan dalam proses konsepsi akan berfokus pada menghasilkan ide atau gagasan sebagai dasar pembuatan prototyping. Keempat, Prototype (Prototipe) yaitu desain awal produk yang akan dibuat agar dapat menemukan kesalahan secara dini dan memperoleh kemungkinan-kemungkinan baru [9][10]. Dalam penerapannya, desain awal akan diuji sehingga pengguna dapat memperoleh tanggapan dan umpan balik yang tepat untuk memperbaiki desain. Tahap akhir ialah Test (Uji coba) dilakukan untuk mengumpulkan berbagai respon pengguna dari beberapa rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses protipe sebelumnya. Proses ini adalah tahap akhir namun bersifat *life cycle* sehingga memungkinkan perulangan dan kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan.

B. Perancangan Aplikasi

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk melakukan analisis, penilaian, memperbaiki, dan penyusunan dalam suatu sistem. Tahap ini merupakan tahapan bagaimana proses penyelesaian desain akan dilakukan. Berikut adalah tampilan dari rancangan aplikasi[11].



Gambar 2 Rancangan Aplikasi

Perancangan program aplikasi pada Gambar 2 menjelaskan urutan program pelaporan pencurian barang berharga di media yaitu saat aplikasi berjalan, pengguna akan masuk ke halaman utama yang berisi menu kehilangan,

penemuan, pesan, dan profil. Jika memilih menu kehilangan maka menu yang akan ditampilkan adalah formulir kehilangan barang curian yang berisikan nama yang mengalami pencurian, nomor telepon, lokasi tempat kejadian kehilangan barang, deskripsi rincian barang yang mengalami pencurian, dan foto barang yang kehilangan. Jika memilih menu penemuan maka menu yang akan ditampilkan formulir penemuan barang pencurian yang berisikan nama penemu barang, nomor telepon, lokasi terjadinya penemuan barang, deskripsi penemuan barang yang dicuri dan foto barang penemuan. Kemudian nanti sistem akan memverifikasi data lewat status pengaduan, apakah barang terverifikasi atau tidak. Lalu ada menu pesan, dimana nanti pengguna dapat mengirim pesan dan akan dijawab oleh sistem. Kemudian, pengguna juga dapat melihat profil pengguna itu sendiri lewat menu profil. Jika, pengguna sudah selesai menggunakan aplikasi, pengguna dapat keluar dari aplikasi yang terdapat pada menu profil.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Design Thinking

1) Emphatize (Empati)

Pada tahap ini terlebih dahulu menentukan konsep yang akan digunakan dalam aplikasi melalui observasi. Pengamatan dilakukan dengan mengidentifikasi dan mengevaluasi beberapa aplikasi yang sudah ada sebelumnya [12][13]. Aplikasi yang sedang ditinjau tidak menekankan rentang data kecil, tetapi menggunakan rentang data yang besar ini banyak digunakan untuk memproses program aplikasi untuk melaporkan barang yang hilang dan sebagainya. Aplikasi ini lebih fokus pada fasilitas kepolisian di kawasan Polsek Sukmajaya.

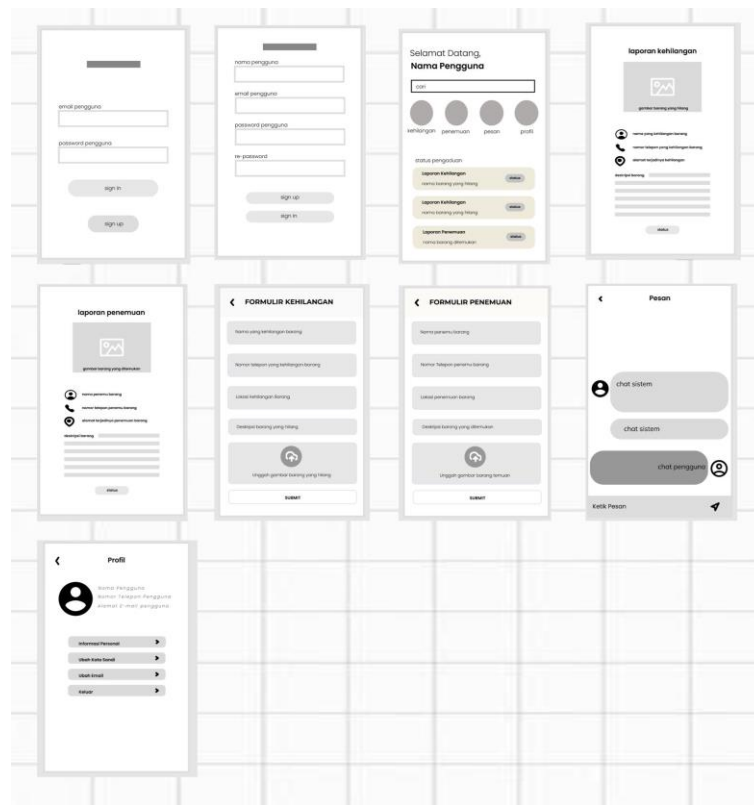
2) Define (Penentuan)

Pada tahap *define* ini yaitu, masalah yang dapat ditarik dari hasil proses empati adalah kurangnya fasilitas informasi yang dapat mengelola laporan pencurian barang berharga. Oleh karena itu, solusinya adalah menghadirkan media alternatif berupa aplikasi *mobile* yang dirancang secara khusus untuk target *user* yang dapat menggunakan teknologi *internet* untuk memfasilitasi kebutuhan pertukaran informasi [14]. Selain itu, dengan adanya aplikasi pengelola laporan pencurian barang berharga dapat mempermudah untuk pihak kehilangan barang untuk melaporkan barangnya, dan dapat juga mempermudah pihak kepolisian untuk mengatur laporan kehilangan secara mudah sekaligus cepat.

3) Ideate (Ide)

Ide dari tahap definisi sebelumnya adalah tentang bagaimana membuat aplikasi *mobile* yang dapat mengatasi masalah *lost and found* yang tersebar di tempat-tempat umum. Penerapan konsep komunikasi persuasif dalam perancangan ini akan menjadi strategi yang mempengaruhi sikap dan perilaku calon pengguna, berubah menjadi pelaporan kasus [15]. Mendistribusikan barang hilang dan ditemukan ke media online dengan menerapkan *hook model*. Harapan untuk membentuk kebiasaan baru bagi calon pengguna melalui strategi *hook model*.

Salah satu gagasan dalam pembuatan aplikasi ini adalah aplikasi sistem informasi berbasis multimedia interaktif yang dapat mempermudah pengguna dalam melaporkan kehilangan barang berharga. Target pengguna dari aplikasi ini adalah masyarakat umum yang bisa saja kehilangan barang berharganya dimana saja. Jadi, dengan target pengguna umur 17-50 tahun maka desain yang dibuat harus sesederhana mungkin agar dapat digunakan dengan mudah. Berikut ini adalah tampilan *storyboard* aplikasi pelaporan kehilangan barang.



Gambar 3. Storyboard Aplikasi

4) Prototype (Prototipe)

Dari proses sebelumnya, menarik kesimpulan tentang berbagai aliran kebiasaan masyarakat dalam pelaporan pencurian barang berharga, kemudian menata kembali alur dan menjadikan acuan dalam membuat fitur yang ada dalam aplikasi mobile. Berikut adalah *user task flow* yang dihasilkan pada proses empati :

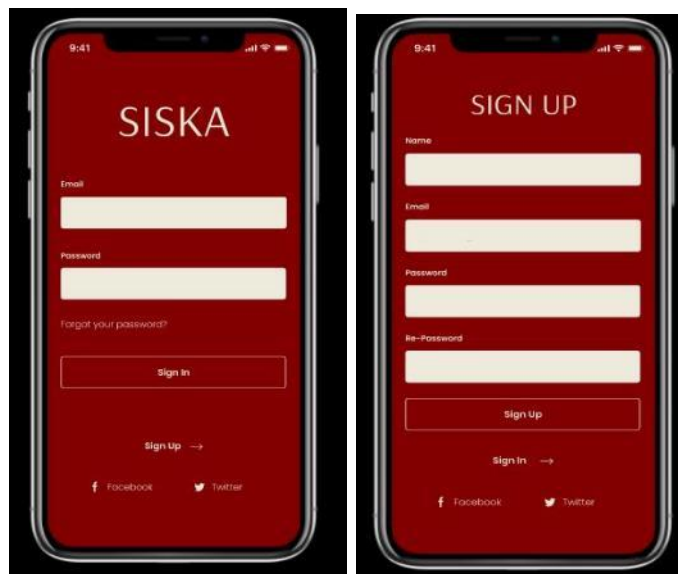


Gambar 4 User Task Flow pada mobile

Prototype yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Digital Prototype*. *Prototype* ini paling banyak digunakan dan paling realistis. *Digital Prototype* digunakan sebagai sebuah acuan dari proses desain simulasi aplikasi. Berikut ini merupakan alur pembuatan aplikasi menggunakan *Digital Prototype*.

TABEL I
HASIL PENELITIAN

No	Bagian	Keterangan
1.		Menu ini terdapat dua tombol yaitu ada sign in dan sign up. Pada tahap ini bagi pengguna yang sebelumnya sudah mendaftar bisa langsung mengisi email dan pasword



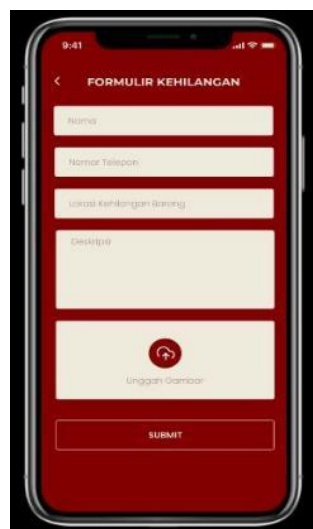
lalu menekan tombol sign in untuk lanjut ke menu selanjutnya. Jika pengguna belum memiliki akun, bisa memilih tombol sign up dan mengisi data meliputi nama pengguna, email pengguna, dan password terlebih dahulu. Kemudian masuk ke menu selanjutnya

2.



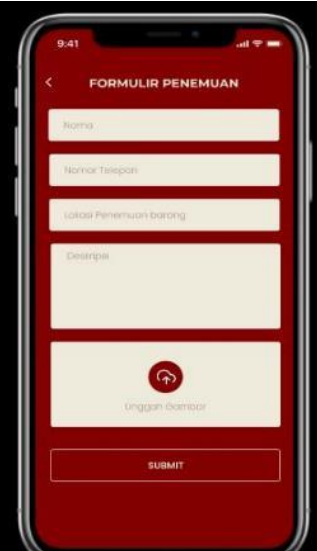
Menu utama ini terdapat Kategori dan Status Pengaduan. Di menu kategori ini terdapat empat tombol yaitu Kehilangan, Penemuan, Pesan dan Profil. Tombol Kehilangan berfungsi untuk *User* yang mengalami pencurian barang. Tombol Penemuan berfungsi untuk *User* yang menemukan barang pencurian. Tombol Pesan berfungsi untuk *User* yang ingin mengirim pesan ke sistem. Tombol Profil berfungsi untuk menampilkan informasi *User*. Di menu Status Pengaduan terdapat status terkini pada sistem yang menampilkan laporan kehilangan barang akibat pencurian dan laporan penemuan barang yang dicuri.

3.



Pada tampilan menu Kehilangan menampilkan formulir kehilangan akibat pencurian. Dimenu ini *User* diminta untuk mengisi nama lengkap, nomor telepon, lokasi dimana *User* mengalami kejadian, deskripsi rincian barang yang dicuri, dan foto-barang *User* yang dicuri.

4



Pada tampilan menu Penemuan menampilkan formulir penemuan akibat pencurian. Dimenu ini *User* diminta untuk mengisi nama lengkap, nomor telepon, lokasi dimana *User* menemukan barang curian, deskripsi rincian penemuan barang, dan foto-foto barang penemuan *User* yang dicuri.

5



Pada menu pesan, *User* yang melakukan pelaporan akan di kirim pesan otomatis oleh sistem dan *User* yang mengalami kendala pelaporan dapat menanyakan lebih lanjut terkait pelaporan barang.

6



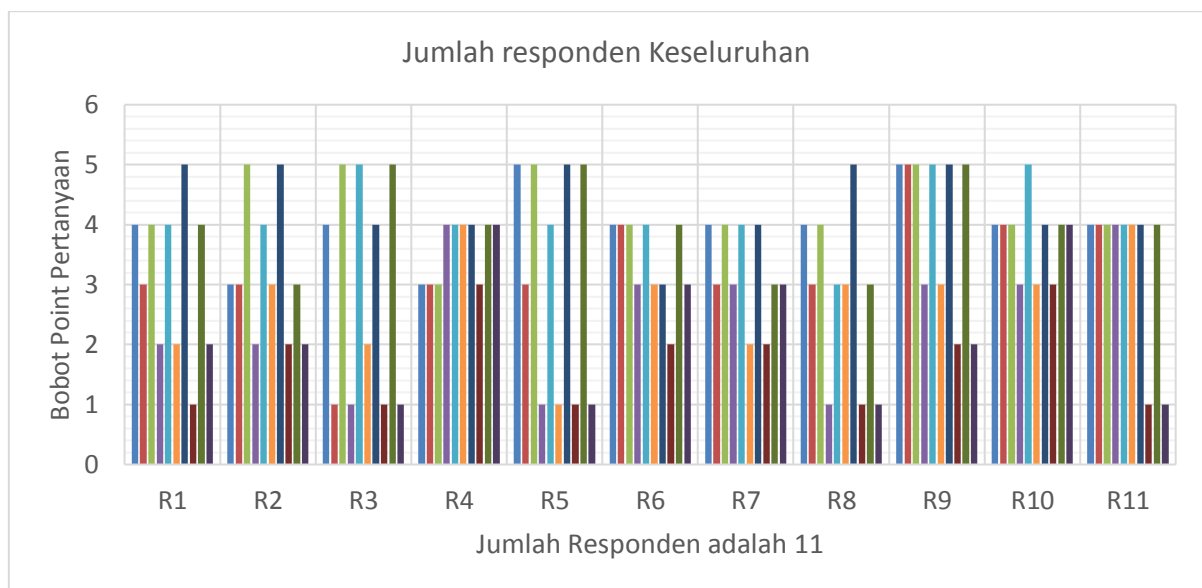
Menu ini menampilkan informasi personal, ubah kata sandi, ubah email, dan keluar. Pada menu informasi personal berisikan nama, nomor telepon, alamat email, dan alamat tempat tinggal *User*. Pada menu ubah kata sandi *User* dapat mengubah kata sandi akun. Pada menu ubah email *User* dapat mengubah alamat email *User*. Dan pada menu keluar, *User* dapat keluar dari aplikasi apabila *User*

5) Test (Pengujian)

Tahap terakhir dilakukan proses testing menggunakan *digital prototype*. Pengujian dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner yang akan dijawab oleh responden. Para responden akan diberikan 10 pertanyaan mengenai protipe aplikasi yang sudah dibuat. Dibawah ini adalah table pertanyaan kuisioner yang harus dijawab oleh responden.

TABEL II
PERTANYAAN KUISONER

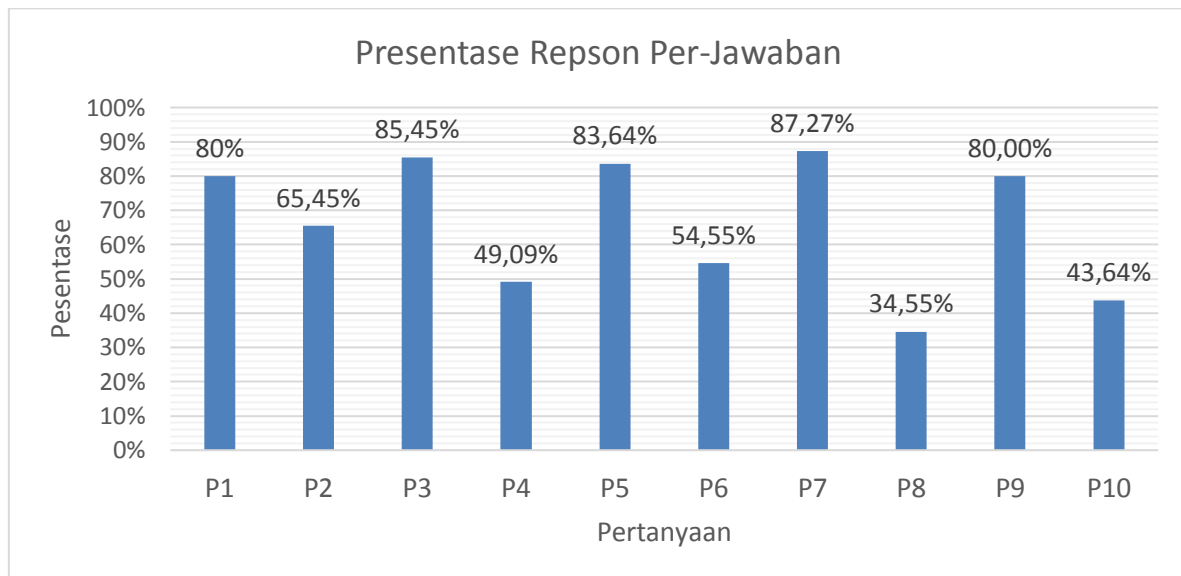
No	Pertanyaan
1	Saya pikir bahwa saya akan lebih sering menggunakan aplikasi ini
2	Saya pikir aplikasi ini terlalu kompleks
3	Saya pikir aplikasi ini mudah digunakan
4	Saya merasa bahwa saya akan membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan aplikasi ini
5	Saya menemukan bahwa berbagai fungsi pada aplikasi ini sudah diintegrasikan dengan baik
6	Saya menilai terdapat banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini
7	Saya berpikir bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat
8	Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan aplikasi ini.



Gambar 5. Respon Kuisioner

Pada Gambar 5 adalah jumlah respon dari 11 responden dimana terdapat 10 butir pertanyaan yang memiliki bobot nilai 1 sampai 5. Dari 11 responden yang telah melakukan survey yang memilih jawaban yang sangat bervariasi dengan rincian sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Setuju (1) = 14 Jawaban
2. Tidak Setuju (2) = 12 Jawaban
3. Netral/Ragu-ragu (3) = 27 Jawaban
4. Setuju (4) = 39 Jawaban
5. Sangat Setuju (5) = 18 Jawaban



Gambar 6. Presentase Berdasarkan Jawaban

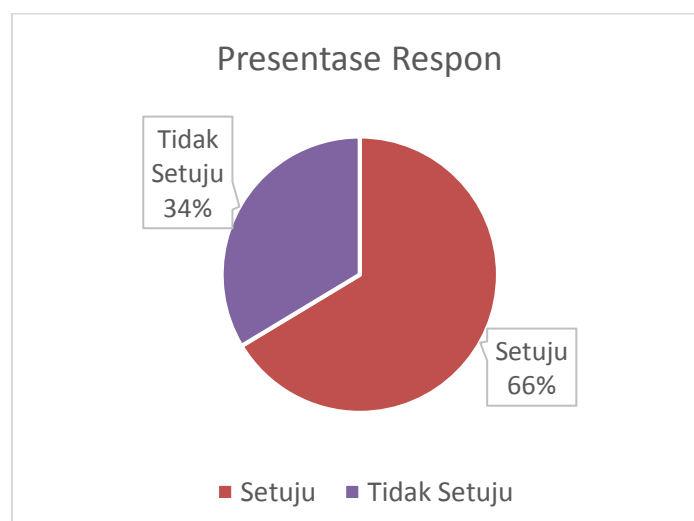
Pada Gambar 6 adalah jumlah presentase per-jawaban dari setiap pertanyaan yang diberikan kepada responden. Dimana pada pertanyaan 1 (P1) jumlah responden yang setuju adalah 80%, pada pertanyaan 2 (P2) jumlah responden yang setuju adalah 65,45%, pada pertanyaan 3 (P3) jumlah responden yang setuju adalah 85,45%, pada pertanyaan 4 (P4) jumlah responden yang setuju adalah 49,09%, pada pertanyaan 5 (P5) jumlah responden yang setuju adalah 83,64%, pada pertanyaan 6 (P6) jumlah responden yang setuju adalah 54,55%, pada pertanyaan 7 (P7) jumlah responden yang setuju adalah 87,27%, pada pertanyaan 9 (P9) jumlah responden yang setuju adalah 80%, dan pada pertanyaan 10 (P10) jumlah responden yang setuju adalah 43,64%.

Pada pertanyaan 8 (P8) presentase menunjukkan angka sebesar 34,55% yang artinya semakin kecil presentase pada P8 maka semakin tinggi tingkat kemudahan dalam penggunaan aplikasinya. Hal tersebut terdapat pada tabel pertanyaan yang terlampir di Tabel II disebutkan bahwa pertanyaan 8 adalah “saya menemukan aplikasi ini rumit untuk digunakan?”. Dengan demikian aplikasi prototipe mudah digunakan dan mudah dipahami oleh responden.

Setelah pertanyaan kuisioner dijawab maka akan dihitung menggunakan skala likert. Dengan Rumus :

$$SL = \text{Jumlah responden} \times \text{Bobot jawaban}$$

Dimana jumlah soal berjumlah 10 butir, jumlah responden adalah 11 orang, dan rentang point adalah 1 sampai 5. Dibawah ini adalah tampilan dari hasil kuisioner yang telah diisi oleh para responden.



Gambar 7. Hasil Kuisioner

Gambar 5 merupakan hasil dari kuisioner yang sudah dijawab oleh para responden. Jawaban ini merupakan hasil dari responden yang menjawab setuju dari pertanyaan yang dijawab menghasilkan jawaban direntang setuju sampai sangat setuju sebesar 66,36% dan 36,63% jawaban berada di rentang sangat tidak setuju sampai ragu-ragu.

IV. KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian melalui pertanyaan yang diajukan kepada responden tentang pembuatan aplikasi yang menggunakan metode *design thinking* ini mendapatkan respon yang positif. Dimana jumlah responden yang setuju memiliki presentase diatas 50% yaitu menyentuh jumlah 66,36% sedangkan jumlah responden yang tidak setuju adalah 36,63%. Dengan demikian aplikasi ini dapat dinilai akan bermanfaat di masyarakat terlebih 11 responden menyatakan pertetujuannya pada pertanyaan 1 tentang penggunaan aplikasi sebagai kebutuhan dan jika dihitung dalam bentuk presentase mencapai 80% menyatakan setuju. Selain itu, tingginya presentase pertanyaan 7 (P7) yang mencapai 87,27% tentang kemudahan penggunaan aplikasi ini dinilai penggunaan aplikasi ini akan lebih sering menggunakan aplikasi ini untuk memberikan laporan atau informasi karena mudahnya dalam penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Nasrullah, "Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media," p. 11, 2017.
- [2] M. Faizal and S. Putri, Listya, "Sistem Informasi Pengolahan Data Pegawai Berbasis Web (Studi Kasus di PT. Perkebunan Nusantara VIII Tambaksari)," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–19, 2018.
- [3] P. R. Golose, "Pemantapan Strategi Implementasi Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Kepolisian," *J. Ilmu Kepoliisian*, vol. 12, no. 2, pp. 6–14, 2018.
- [4] T. Hartono, M. A. Lubis, S. A. Siregar, and U. D. Agung, "PENEGAKAN HUKUM TERHADAP TINDAK PIDANA PENCURIAN DENGAN KEKERASAN (STUDI PADA KEPOLISIAN RESOR KOTA BESAR MEDAN)," pp. 32–42.
- [5] G. Karnawan, "Implementasi User Experience Menggunakan Metode Design Thinking Pada Prototype Aplikasi Cleanstic," *J. Teknoinfo*, vol. 15, no. 1, p. 61, 2021, doi: 10.33365/jti.v15i1.540.
- [6] R. Palupi, R. M. Meliala, and Y. Yanah, "Strategi Polresta Depok dalam Pemanfaatan Media Digital," vol. 01, no. 2016, pp. 16–22, 2021.
- [7] S. S. Rosyda and I. Sukoco, "Model Design Thinking pada Perancangan Aplikasi Matengin Aja," *Organum J. Saintifik Manaj. dan Akunt.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–12, 2020, doi: 10.35138/organum.v3i1.69.
- [8] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- [9] R. Sugangga, "Pengembangan Produk Menggunakan Design Thinking Pada Masa Pandemi Covid-19," vol. 18, no. 2, 2020.
- [10] E. Susanti, E. Fatkhiyah, and E. Efendi, "Pengembangan Ui / Ux pada aplikasi M-Voting," *Simp. Nas. RAPI*, pp. 364–370, 2019.
- [11] A. Zaki and I. Sukoco, "USE OF DESIGN THINKING AT DIGITAL TECHNOLOGY CONSULTANT COMPANY INDIE LABTEK BANDUNG," *J. Pemikir. dan Penelit. Adm. Bisnis dan Kewirausahaan*, vol. 2, no. 2, pp. 123–129, 2018, doi: <https://doi.org/10.24198/adbispreneur.v3i2.18469>.
- [12] Y. Syahrul, "Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 109–117, 2019, doi: 10.31598/bahasarupa.v2i2.342.
- [13] M. R. Wibowo and H. Setiaji, "Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking," *J. Autom.*, vol. 1, no. 02, 2020.
- [14] R. I. Syabana, P. Y. Saputra, and A. N. R., "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotakku," *e-conversion - Propos. a Clust. Excell.*, pp. 40–60, 2020.
- [15] F. F. R. N. Riko, A. Zaidiah, and S. Kom, "Perancangan Desain User Interface Lost And Found," no. 2012, pp. 312–318, 2020.