

**IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENGELOLAAN DAN
LITERASI KEUANGAN**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Arrifqi Maulana Syaiful Haq
201910370311299

Bidang Minat :

Rekayasa Perangkat Lunak

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENGELOLAAN DAN LITERASI KEUANGAN

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Menyetujui,
Malang, 29 Desember 2023

Dosen Pembimbing



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom, M.Kom.

NIDN. 0720068701

LEMBAR PENGESAHAN
IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM
PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENGELOLAAN DAN
LITERASI KEUANGAN
TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :

Arrifqi Maulana Syaiful Haq
201910370311299

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 29 Desember 2023

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir Denar Regata Akbi S.Kom., M.Kom.
NIP. 10816120591PNS.

Dosen Penguji 2



Ir. Syaifuddin S.Kom., M.Kom., IPM,
ASEAN Eng
NIP. 10816120590PNS.



Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika



Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.
NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Arrifqi Maulana Syaiful Haq

NIM : 201910370311299

FAK./JUR. : Informatika

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **“IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENGELOLAAN DAN LITERASI KEUANGAN”** beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Ir. Wahyu Andhyka Kusuma S.Kom,
M.Kom.

Malang, 29 Desember 2023
Yang Membuat Pernyataan

Arrifqi Maulana Syaiful Haq



ABSTRAK

Mengatur keuangan merupakan suatu aspek penting yang harus bisa dilakukan oleh setiap orang terutama bagi mahasiswa yang kebanyakan baru pertama kali mengatur keuangan. Banyak mahasiswa seringkali berhadapan dengan masalah finansial, karena mereka harus bisa mengatur uang saku untuk bisa mencukupi berbagai kebutuhan seperti biaya makan, buku, makanan, transportasi, akomodasi dan kegiatan lainnya. Kurangnya literasi keuangan juga merupakan salah satu faktor seseorang tidak bisa mengatur keuangannya dengan baik. Kurangnya pemahaman tentang manajemen keuangan pribadi, investasi dan pengambilan keputusan seringkali mengakibatkan masalah keuangan yang dapat mempengaruhi produktifitas mahasiswa. Literasi keuangan dan inovasi teknologi memiliki potensi tinggi untuk bisa bekerja sama. Pemanfaatan aplikasi mobile memberikan peluang untuk mengatasi tantangan ini dengan cara yang efektif dan efisien. Oleh karena itu pada penelitian ini dilakukan perancangan desain UI/UX untuk aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna dalam mengelola keuangan dan memahami literasi keuangan menggunakan metode design sprint. Design sprint merupakan metode yang berjalan selama 5 hari untuk menjawab kebutuhan bisnis proses seperti desain, prototyping, dan pengujian ide dengan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah prototype aplikasi mobile pengelolaan keuangan dan literasi keuangan yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan pengguna menggunakan metode design sprint. Kemudian pada tahap validasi dilakukan usability testing menggunakan alat bantu Maze dengan perolehan skor usability 93 yang dapat dikatakan memiliki skor yang tinggi.

Kata Kunci: Design sprint, Prototype, Usability Testing.

ABSTRACT

Managing finances is an important aspect that everyone must be able to do, especially students, most of whom are managing finances for the first time. Many students often face financial problems because they have to be able to manage their pocket money to be able to meet various needs such as food costs, books, food, transportation, accommodation, and other activities. Lack of financial literacy is also a factor in someone not being able to manage their finances well. Lack of understanding about personal financial management, investment, and decision-making often results in financial problems that can affect student productivity. Financial literacy and technological innovation have high potential to work together. Utilizing mobile applications provides an opportunity to overcome these challenges in an effective and efficient manner. Therefore, in this research, a UI/UX design was carried out for a mobile application that can help users manage finances and understand financial literacy using the design sprint method. A design sprint is a method that runs for 5 days to answer business process needs such as design, prototyping, and testing ideas with users. The result of this research is a prototype mobile application for financial management and financial literacy that is adjusted based on user needs using the design sprint method. Then, at the validation stage, usability testing was carried out using the Maze tool with a usability score of 93, which can be said to have a high score.


Keywords: *Design sprint, Prototype, Usability Testing.*

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir
2. Kedua orang tua, Alm. Bapak Rudyanto dan Ibu Indah Lestari yang memberikan motivasi, doa, dan kasih sayang yang luar biasa kepada penulis, sehingga penulis dapat terus melangkah maju tanpa rasa keraguan.
3. Seluruh keluarga dan saudara yang juga memberikan bantuan moral maupun material.
4. Laily Ummi Sholihati, S.H. yang selalu memberikan dukungan tanpa syarat, semangat dan doa sehingga penulis dapat segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Prof. Ilyas Masudin, ST., MLogSCM.Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Malang.
6. Bapak Ir. Galih Wasis Wicaksono, S.Kom., M.Cs. selaku Pimpinan Program Studi Informatika.
7. Bapak Ir. Wahyu Andika Kusuma, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing Tugas Akhir.
8. Seluruh jajaran dosen Program Studi Informatika.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, namun telah terlibat membantu penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini.

Malang, 18 Desember 2023



Arrifqi Maulana Syaiful Haq

KATA PENGANTAR


Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul :

“IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENGELOLAAN DAN LITERASI KEUANGAN”

Di dalam tulisan ini disajikan pokok-pokok bahasan yang meliputi latar belakang, metode penelitian serta hasil dan pembahasan yang didapatkan pada proses penelitian.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu peneliti mengharapkan saran yang membangun agar tulisan ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 18 Desember 2023


Arrifqi Maulana Syaiful Haq

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Batasan Masalah	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Kajian Penelitian Terdahulu	5
2.2. Tinjauan Aplikasi Serupa	6
2.3. Kajian Teori	7
2.3.1. <i>User Interface</i>	7
2.3.2. <i>User Experience</i>	7
2.3.3. <i>Design Sprint</i>	7
2.3.4. <i>Prototype</i>	9
2.3.5. <i>Usability Testing</i>	9
2.4. <i>Research Gap</i>	10
2.5. Teknik Pengumpulan Data	12
2.6. Validasi dan Verifikasi	12
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1. Desain Penelitian	13
3.2. Tahapan Penelitian	13

3.2.1.	<i>Undestand</i>	13
3.2.2.	<i>Diverge</i>	14
3.2.3.	<i>Decide</i>	16
3.2.4.	<i>Prototype</i>	17
3.2.5.	<i>Validate</i>	17
3.3.	Sumber Data	18
3.4.	Prosedur Pengumpulan Data	18
3.5.	Tim Peneliti	19
3.6.	Pelaksanaan Penelitian	19
3.7.	Dokumentasi Penelitian	21
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1.	<i>Understand</i>	22
4.2.	<i>Diverge</i>	25
4.3.	<i>Decide</i>	27
4.4.	<i>Prototype</i>	35
4.5.	<i>Validate</i>	43
BAB V	KESIMPULAN	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Tahapan Penelitian	13
Gambar 3. 2. Contoh Crazy 8.....	16
Gambar 4. 1. Proses Memilih Ide	27
Gambar 4. 2. Hasil Akhir Usability Testing.....	44



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Tim Penelitian	19
Tabel 3. 2. Waktu Penelitian.....	19
Tabel 3. 3. Pembagian Kegiatan.....	20
Tabel 4. 1. Pembagian Aplikasi Yang Dianalisa Tahap Pertama.....	22
Tabel 4. 2. Daftar Kebutuhan Pengguna	25
Tabel 4. 3. Aplikasi Yang Dipilih	26
Tabel 4. 4. Ide Pilihan	28
Tabel 4. 5. Prototype dan Skenario	36
Tabel 4. 6. Hasil Usability Testing	43



FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Arrifqi Maulana Syaiful Haq
NIM : 201910370311299
Judul TA : IMPLEMENTASI METODE DESIGN SPRINT DALAM
 PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENGELOLAAN DAN
 LITERASI KEUANGAN

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	4 %
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	6 %
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	2 %
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0 %
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	0 %
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	4 %

*) Hasil cek plagiarism diisi oleh pemeriksa (staf TU)

*) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
 FAKULTAS TEKNIK

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Konsumtif Mahasiswa Jurusan Pendidikan, N. Ellyawati, C. Stephanie Piar, R. Fitri Astuti, dan U. Mulawarman, "PENGARUH PEMBAYARAN NON TUNAI (E-WALLET) TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF MAHASISWA JURUSAN PENDIDIKAN ILMU SOSIAL FKIP UNIVERSITAS MULAWARMAN," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, vol. 11, no. 1, hlm. 1–8, Jul 2023, doi: 10.24127/PRO.V11I1.7852.
- [2] T. Funky dkk., "PENGARUH GAYA HIDUP SERTA LITERASI KEUANGAN TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF GENERASI Z PADA MASA PANDEMI," *Jurnal Valuasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen dan Kewirausahaan*, vol. 2, no. 1, hlm. 82–98, Jan 2022, doi: 10.46306/VLS.V2I1.71.
- [3] N. Afifah dan D. Yudiantoro, "Pengaruh Gaya Hidup dan Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif," *YUME : Journal of Management*, vol. 5, no. 2, hlm. 365–375, Apr 2022, doi: 10.37531/YUM.V5I2.1669.
- [4] H. T. Putri, "Faktor yang Mempengaruhi Pengelolaan Keuangan pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Batanghari," *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, vol. 6, no. 2, hlm. 688–692, Sep 2022, doi: 10.33087/EKONOMIS.V6I2.680.
- [5] Y. Syania, S. Taqwa, I. Mukhlis, F. Ekonomi, dan D. Bisnis, "FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERILAKU KONSUMTIF PADA GENERASI Z," *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*, vol. 11, no. 07, hlm. 831–840, Jul 2022, doi: 10.24843/EEB.2022.V11.I07.P08.
- [6] J. Manajemen, I. Rosa, dan A. Listiadi, "Pengaruh literasi keuangan, pendidikan keuangan di keluarga, teman sebaya, dan kontrol diri terhadap manajemen keuangan pribadi," *JURNAL MANAJEMEN*, vol. 12, no. 2, hlm. 244–252, Agu 2020, doi: 10.30872/JMMN.V12I2.7468.
- [7] M. R. Tawakkal, G. P. Gusti, R. T. Yulianto, M. Zaini, dan U. Rinaldi, "PERMASALAHAN DAN SOLUSI PERILAKU KEUANGAN MAHASISWA DI INDONESIA: STUDI DESKRIPTIF," *Jurnal Ekonomi STIEP*, vol. 8, no. 1, hlm. 140–146, Mei 2023, doi: 10.54526/JES.V8I1.145.
- [8] D. Angelia, E. R. Rohmaddani, F. Fauzuna, P. Anggraini, T. Titis, dan A. S. Fibrianto, "GAYA HIDUP KONSUMTIF SEBAGAI DAMPAK ADANYA ONLINE SHOP DI KALANGAN MAHASISWA SOSIOLOGI ANGKATAN 2021," *JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*, vol. 3, no. 1, hlm. 1–6, Jun 2022, doi: 10.53682/JPJSRE.V3I1.3080.

- [9] M. B. A. Rasyid dan A. Fahrullah, “PENGARUH PENGGUNAAN DEBIT CARD DAN E-MONEY TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF,” *Jurnal Ilmu Manajemen Saburai (JIMS)*, vol. 8, no. 2, hlm. 111–122, Sep 2022, doi: 10.24967/JMB.V8I2.1708.
- [10] G. Z. Roring, A. C. Aseng, dan L. B. Pandeiro, “POLA PENGELUARAN MAHASISWA FKIP INDEKOS UNIVERSITAS KLABAT,” *Nusantara Hasana Journal*, vol. 2, no. 5, hlm. 155–168, Okt 2022, Diakses: 18 Agustus 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/article/view/540>
- [11] R. E. S. A. Rahman dan W. T. Subroto, “Pengaruh Motivasi dan Pengetahuan Terhadap Minat Investasi di Pasar Modal Pada Mahasiswa,” *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen dan Keuangan*, vol. 6, no. 1, hlm. 41–54, Mei 2022, doi: 10.26740/JPEKA.V6N1.P41-54.
- [12] D. Abdullah, E. Kurnadi, dan N. Apriyani, “PENGARUH LITERASI KEUANGAN DAN PENGENDALIAN DIRI TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PADA MAHASISWA FAKULTAS EKONOMIKA DAN BISNIS UNIVERSITAS MAJALENGKA,” *Jurnal Akuntansi Kompetif*, vol. 5, no. 1, hlm. 41–49, Jan 2022, doi: 10.35446/AKUNTANSIKOMPETIF.V5I1.817.
- [13] W. F. Anggraini, T. Susanto, dan I. Ahmad, “Sistem Informasi Pemasaran Hasil Kelompok Wanita Tani Desa Sungai Langka Menggunakan Metode Design Sprint,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 1, hlm. 34–40, Agu 2022, doi: 10.33365/JTSL.V3I1.1657.
- [14] Mardiana, M. A. Muda, dan Y. Mulyani, “Perancangan UI/UX Gamifikasi Aplikasi RP Jual-Beli Sampah Menggunakan Metoda Design Sprint,” *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Teknik Dan Aplikasi Industri Fakultas Teknik Universitas Lampung*, vol. 5, Nov 2022, Diakses: 12 September 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://sinta.eng.unila.ac.id/prosiding/index.php/ojs/article/view/106>
- [15] R. Prayoga, M. Defriani, dan D. Irmayanti, “PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI MOBILE PENJUALAN DI 3R STATIONARY MENGGUNAKAN METODE DESIGN SPRINT,” *SmartAI: Buletin artificial intelligence*, vol. 1, no. 4, hlm. 207–218, Okt 2022, Diakses: 12 September 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.abivasi.id/index.php/SmartAI/article/view/40>
- [16] M. Fatullah dan A. Asfarian, “Perancangan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Eksplorasi Kampus Institut Pertanian Bogor Menggunakan Metode Design Sprint,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, vol. 8, no. 1, hlm. 10–19, Mei 2021, doi: 10.29244/jika.8.1.10-19.

- [17] A. Pembelajaran, H. Hangeul, B. Android, A. B. Hikmah, Y. Apriyani, dan S. A. Purwandhani, “Aplikasi Pembelajaran Huruf Hangeul Berbasis Android,” *Jurnal Informatika*, vol. 7, no. 1, hlm. 24–29, Apr 2020, doi: 10.31294/JI.V7I1.6390.
- [18] S. G. A’yuni dan D. Chusumastuti, “Pengaruh User Interface Aplikasi Shopee terhadap Minat Beli Masyarakat,” *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi dan Komunikasi*, vol. 5, no. 1, hlm. 49–58, Des 2021, Diakses: 2 Juni 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://ojs.mmtc.ac.id/index.php/jimik/article/view/154>
- [19] M. G. Izzuddin dan I. Ilahiyyah, “Pengaruh User Interface, Brand Image, dan Digital Literacy terhadap Minat Penggunaan Bank Digital,” *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, vol. 12, no. 1, hlm. 144–163, Agu 2022, doi: 10.30588/JMP.V12I1.994.
- [20] R. Auliazmi, G. Rudiyanto, dan R. D. W. Utomo, “KAJIAN ESTETIKA VISUAL INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI RUANGGURU AESTHETIC STUDIES OF VISUAL INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF THE RUANGGURU APPLICATION,” *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, vol. 4, no. 1, hlm. 21–36, Agu 2021, doi: 10.25105/JSRR.V4I1.9968.
- [21] R. Artikel, D. Khuntari, dan * #1, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Gojek dan Grab dengan Pendekatan User Experience Questionnaire,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 1, hlm. 275-286–275 – 286, Apr 2022, doi: 10.28932/JUTISI.V8I1.4499.
- [22] J. F. Wawolumaja, “JURNAL PENGARUH USER EXPERIENCE (UX) DESIGN TERHADAP KEMUDAHAN PENGGUNA DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI CARSWORLD,” *Jurnal Ilmu Komunikasi Acta Diurna*, vol. 17, no. 1, Apr 2021, doi: 10.20884/1.ACTADIURNA.2021.17.1.3813.
- [23] A. N. Annisa, L. Suwandari, dan P. H. Adi, “ANALISIS PENGARUH CUSTOMER EXPERIENCE, USER EXPERIENCE, DAN HAMBATAN BERPINDAH TERHADAP MINAT BELI ULANG (Studi Pada Konsumen Go-Jek Di Kota Purwokerto),” *Sustainable Competitive Advantage (SCA)*, vol. 9, no. 1, Okt 2019, Diakses: 2 Juni 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://www.jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/sca-1/article/view/1425>
- [24] O. Md Salleh *dkk.*, “Designing software product with Google Ventures design sprint framework in startup,” *J Phys Conf Ser*, vol. 1402, no. 2, hlm. 022084, Des 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1402/2/022084.
- [25] R. Bangun Antarmuka Dan Pengalaman Pengguna Aplikasi Konsultasi Dokter Hewan Menggunakan Metode, D. Kurnia Arsy, W. Agus Kristiana, dan M. Mizanul Achlaq, “Rancang Bangun Antarmuka dan Pengalaman

- Pengguna Aplikasi Konsultasi Dokter Hewan Menggunakan Metode Design Sprint,” *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 9, no. 3, hlm. 2372–2384, Sep 2022, doi: 10.35957/JATISI.V9I3.2886.
- [26] A. A. Andryadi dan N. H. Fatonah, “ANALISIS USER EXPERIENCE DAN USER INTERFACE (UI/UX) PADA WEBSITE MENGGUNAKAN METODEGOOGLE DESIGN SPRINT,” *Jurnal Teknologi dan Bisnis*, vol. 3, no. 2, hlm. 137–144, Des 2021, doi: 10.37087/JTB.V3I2.61.
- [27] U. Yapis Papua, “Construction of Digital Entrepreneurship with Design Sprint and Social Learning Methods,” *Jurnal Multidisiplin Madani*, vol. 3, no. 2, hlm. 433–442, Feb 2023, doi: 10.55927/MUDIMA.V3I2.2478.
- [28] M. Fatullah dan A. Asfarian, “Perancangan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Eksplorasi Kampus Institut Pertanian Bogor Menggunakan Metode Design Sprint,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, vol. 8, no. 1, hlm. 10–19, Mei 2021, doi: 10.29244/jika.8.1.10-19.
- [29] A. Ichwani, N. Anwar, K. Karsono, dan M. Alrifqi, “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Prototype,” *Prosiding SISFOTEK*, vol. 5, no. 1, hlm. 1–6, Sep 2021, Diakses: 19 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://www.seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/view/249>
- [30] D. D. Aulia, S. Aminah, dan D. Sundari, “Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Berbasis Web Mobile Pada Toko Amira Kosmetik,” *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, vol. 5, no. 1, hlm. 29–40, Jan 2022, doi: 10.47324/ILKOMINFO.V5I1.134.
- [31] R. N. Fadilah dan D. Sweetania, “PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 2, no. 2, hlm. 132–146, Mei 2023, doi: 10.56127/JUIT.V2I2.826.
- [32] D. K. Deni dan F. Y. Ferida, “Usability Testing Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di Website Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta,” *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan*, vol. 2, no. I, hlm. 41–52, Apr 2023, doi: 10.55826/TMIT.V2I1.57.
- [33] E. C. Haryanto dan M. A. Gustalika, “Pengujian User Experience pada Aplikasi ITTP IGracias Menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing,” *JASMED: Journal of Software Engineering and Multimedia*, vol. 1, no. 1, hlm. 1–8, Jun 2023, doi: 10.20895/JASMED.V1I1.1016.
- [34] Q. S. A. Shidiqi, E. Utami, dan A. F. Sofyan, “Analisis Pengukuran Usability Testing Mode Kendali Aplikasi Robot USMAN untuk Sterilisasi Lantai

- Masjid,” *Jurnal Eksplora Informatika*, vol. 11, no. 1, hlm. 1–11, Jan 2021, doi: 10.30864/EKSPLORA.V11I1.527.
- [35] R. D. Anggraini dan V. Frendiana, “Rancang Bangun Design Ui/Ux Aplikasi Mobile Saving! dengan Aplikasi Figma,” *Seminar Nasional Inovasi Vokasi*, vol. 1, no. 1, hlm. 358–368, Jun 2022, Diakses: 21 Agustus 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://prosiding.pnj.ac.id/index.php/sniv/article/view/313>
- [36] F. R. Pambajeng dan A. Ardiansyah, “Pengembangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Cashoop Untuk Pengelolaan Keuangan Pribadi,” *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, vol. 7, no. 1, hlm. 20–33, Feb 2019, Diakses: 6 September 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.uad.ac.id/index.php/JSTIF/article/view/15801>
- [37] R. S. Kurnia dan R. F. A. Aziza, “Desain User Interface Personal Asisten Keuangan Digital,” *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 10, no. 3, hlm. 502–515, Sep 2021, doi: 10.32520/STMSI.V10I3.1306.
- [38] P. W. Apriliani dan P. Sukmasetya, “Rancangan User Interface/User Experience Pelacakan Hasil Panen Serai Wangi Menjadi Minyak Menggunakan Metode Design Sprint,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 2, hlm. 346–356, Jan 2023, doi: 10.47065/JOSH.V4I2.2375.
- [39] N. I. KHOIRUNISA, “Implementasi Metode Design Sprint Dalam Perancangan Ui/Ux Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile,” Des 2022, Diakses: 2 Juni 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://dSPACE.uui.ac.id/handle/123456789/42750>
- [40] Y. Sukriah Siregar *dkk.*, “Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan,” *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, hlm. 69–75, Apr 2022, doi: 10.56972/JIKM.V2I1.33.
- [41] “PENERAPAN METODE LEAN UX DAN DESIGN SPRINT PADA PEMBUATAN DAN PENGEMBANGAN APLIKASI ARYANNA | Jocelyn | Jurnal DKV Adiwarna.” Diakses: 2 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12217>
- [42] N. T. Ramadhanti, C. W. Budiyanto, dan R. A. Yuana, “The use of heuristic evaluation on UI/UX design: A review to anticipate web app’s usability,” *AIP Conf Proc*, vol. 2540, no. 1, hlm. 080008, Jan 2023, doi: 10.1063/5.0105701.
- [43] F. Fajrinur, M. C. Handini, F. L. Tarigan, K. Harefa, dan D. Ginting, “Ketidaklengkapan Pengisian Dokumen Clinical Pathway Kanker Paru (Studi Kualitatif di RSUP H.Adam Malik tahun 2021),” *JOURNAL OF HEALTHCARE TECHNOLOGY AND MEDICINE*, vol. 8, no. 1, hlm. 477–488, 2022, doi: 10.33143/JHTM.V8I1.2047.

- [44] N. N. Padang, “Bijak Mengelola Keuangan,” *DEVOTIONIS*, hlm. 27–29, Agu 2023, Diakses: 8 Januari 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.ust.ac.id/index.php/DEVOTIONIS/article/view/2839>
- [45] M. W. Sanjaya dan A. Febriandirza, “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING TERHADAP PENINGKATAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA SISTEM AKADEMIK UHAMKA,” *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, vol. 7, no. 1, hlm. 7–16, Jun 2023, doi: 10.35145/JOISIE.V7I1.2970.
- [46] F. C. Wardana dan I. G. L. P. E. Prisma, “Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile,” *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, vol. 3, no. 4, hlm. 1–11, Jul 2022, Diakses: 29 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/47740>

