

Pengembangan Aplikasi Reservasi Service Mobil Berbasis Android Menggunakan *Design Thinking*

Aji Sudibyo¹, Bambang Wijonarko², Ricki Sastra³, Numan Musyaffa⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9, Indonesia

e-mail: aji.abby@bsi.ac.id, bambang.bwo@bsi.ac.id, ricki.rkt@bsi.ac.id, numan.nmf@bsi.ac.id

email korespondensi: numan.nmf@bsi.ac.id(*)

Abstrak - Industri jasa perbengkelan kendaraan khususnya di dealer resmi, menghadapi tantangan seperti proses reservasi yang masih manual dan kesulitan pengguna dalam menemukan lokasi bengkel terdekat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi reservasi *service* mobil berbasis *Android* yang terintegrasi dengan teknologi *GPS* untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pengembangan aplikasi menggunakan metode *Design Thinking* untuk merancang solusi yang berpusat pada pengguna dan kerangka kerja *Agile Scrum* untuk proses pengembangan yang iteratif. Perancangan sistem dimodelkan dengan *Unified Modeling Language* (UML) melalui diagram *Use Case* dan *Activity*. Pengujian fungsionalitas dilakukan dengan metode *black-box* testing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi telah berhasil dikembangkan dengan fitur-fitur utama seperti login, menu daftar bengkel, peta bengkel berbasis *GPS*, *booking service*, status pemesanan, dan profil pengguna. Hasil pengujian *black-box* mengonfirmasi bahwa seluruh *fitur*, khususnya yang berbasis *GPS*, berfungsi sesuai kebutuhan. Aplikasi ini berfungsi secara efektif dan berkontribusi dalam mendukung transformasi *digital* di sektor jasa. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan untuk memperbarui antarmuka dengan *Jetpack Compose*, mengintegrasikan teknologi *AI* untuk analisis *prediktif*, serta menambahkan fitur manajemen perawatan kendaraan.

Kata Kunci: *Android*, Reservasi *Service*, *Design Thinking*

Abstract - The vehicle repair service industry, particularly authorized dealerships, faces challenges such as a manual reservation process and user difficulty in finding the nearest repair shop. This research aims to develop an *Android*-based car reservation service application integrated with *GPS* technology to address these challenges. The application development utilized the *Design Thinking* method to design user-centered solutions and the *Agile Scrum* framework for an iterative development process. The system design was modeled using *Unified Modeling Language* (UML) through *Use Case* and *Activity* diagrams. Functionality testing was conducted using *black-box* testing methods. The results showed that the application was successfully developed, with key features such as login, a workshop list menu, a *GPS*-based workshop map, booking services, booking status, and user profiles. *Black-box* testing results confirmed that all features, especially the *GPS*-based ones, functioned as required. This application functions effectively and contributes to supporting digital transformation in the service sector. For further development, it is recommended to update the interface with *Jetpack Compose*, integrate *AI* technology for predictive analytics, and add vehicle maintenance management features.

Keywords: *Android*, Reservation Services, *Design Thinking*

PENDAHULUAN

Teknologi sekarang telah menjadi bagian yang sangat dibutuhkan bagi setiap orang, dan sudah menjadi sarana untuk kebutuhan layanan informasi (Aryansyah dkk., 2023). *Smartphone* merupakan sebuah kebutuhan. Saat ini *smartphone* juga telah dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas canggih yang memungkinkan *user* melakukan apa pun yang dibutuhkan (Mulyono & Saian, 2021). *Smartphone* dengan sistem operasi *Android* sudah tertanam *GPS*, dengan demikian setiap pengguna dapat mengetahui posisi di mana berada dengan adanya teknologi *GPS* pada *Android* ini dapat dimanfaatkan sebagai pemandu dalam pencarian suatu tempat (Setiawan et al., 2022). Kemajuan teknologi di masa ini berlangsung sangat cepat, sehingga pemanfaatannya meliputi hampir seluruh bidang kehidupan manusia. Salah satu sektor yang turut merasakan dampaknya yaitu industri jasa perbengkelan kendaraan (Julianti et al., 2025).



PT SGMW Motor Indonesia adalah salah satu perusahaan dalam industri kendaraan bermotor roda empat di Indonesia (P.Astana et al., 2024). Salah satu Dealer resmi kendaraan bermerk Wuling yang ada di kota Jakarta yaitu PT. Prima Group yang beralamat di jalan RS. Fatmawati Jakarta selatan. Terdapat masalah dalam proses reservasi *booking service* kendaraan yang masih dilakukan secara manual (Dinda et al., 2025). dan Pengendara sering mengalami kesulitan menemukan bengkel terdekat ketika mengalami masalah kendaraan di perjalanan (Robert, 2021).

Penelitian ini mengusulkan pengembangan system aplikasi reservasi service mobil berbasis android menggunakan GPS yang dirancang untuk mengatasi tantangan tersebut melalui integrasi *LBS* dari *GPS*. Aplikasi ini dilengkapi lokasi-lokasi dimana terdapatnya beberapa bengkel mobil Wuling di daerah Jabodetabek serta penggunaan GPS untuk membantu pengguna menemukan bengkel resmi terdekat ketika mengalami kesulitan mencari lokasi bengkel. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan teknologi reservasi *service* mobil yang lebih efektif untuk mendukung transformasi *digital* di berbagai sector.

Proses Pengembangan aplikasi ini menggunakan *Design Thinking* yaitu cara berpikir untuk menemukan solusi terbaik berdasarkan kebutuhan pengguna (Budiarto et al., 2025) dan sedangkan kerangka kerja menggunakan Agile Scrum sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang memiliki karakteristik progresif karena pengerjaannya berdasarkan tujuan jangka pendek dimulai dari kebutuhan yang memiliki prioritas tinggi, kemudian tahapannya dapat diulangi untuk dapat cepat merespon dan melakukan improvisasi jika ada kekurangan atau kebutuhan lainnya (Amin & Pasha, 2023).

Penelitian ini bertujuan utama untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android yang terintegrasi dengan teknologi GPS melalui fitur lokasi bengkel resmi. Selain itu, penelitian ini juga berfokus pada penerapan dan evaluasi efektivitas integrasi *Design Thinking* dan *Scrum*, yang memungkinkan proses pengembangan sistem dimulai dari pemahaman kebutuhan pengguna hingga implementasi sistem secara iteratif, sehingga menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan perangkat lunak dalam proses perancangan, pembuatan, serta pengujian aplikasi reservasi *service* mobil yang berjalan pada platform Android. Secara umum, tahapan penelitian dibagi ke dalam tiga fase utama, yaitu tahap perancangan sistem, tahap pengembangan aplikasi, serta tahap pengujian sistem untuk memastikan aplikasi dapat berfungsi dengan baik.

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode design thinking merupakan pendekatan yang mampu menghasilkan ide atau solusi dengan menitikberatkan pada sudut pandang pengguna. Hal ini karena terdapat tahapan *empathize*, yaitu proses memahami dan mengidentifikasi permasalahan dengan membangun empati terhadap pengguna. Selain itu, tahapan dalam metode design thinking bersifat iteratif, sehingga dapat dilakukan secara berulang untuk memperoleh ide atau solusi yang paling relevan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Wardani et al., 2025), Pendekatan Design Thinking terdiri dari lima tahap, yaitu:

1) Tahap *Empathize*

Tahap pengumpulan masalah berpusat pada pengguna (Fadilah & Sweetania, 2023), Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengguna melalui proses pengumpulan data yang bersifat kualitatif. (Chariria, 2025).

2) Tahap *Define*

Tahap *define* merupakan proses untuk menganalisis dan merangkum informasi yang diperoleh pada tahap *empathize* sehingga dapat dirumuskan pernyataan masalah yang berfokus pada kebutuhan pengguna (Roosdiono & Astri Ghina, 2025).

3) Tahap *Ideate*

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan berbagai ide inovatif serta kemungkinan solusi berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya. Proses ini merupakan tahap awal dalam pengembangan solusi yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Ide yang telah dipilih selanjutnya diimplementasikan ke dalam rancangan user interface dan diwujudkan dalam bentuk prototype untuk menggambarkan konsep sistem yang akan dikembangkan (Pratiwi & Suchahyani, 2024).

4) Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* merupakan proses untuk mewujudkan ide solusi dalam bentuk model awal yang merepresentasikan desain sistem. Prototipe dibuat dalam skala yang lebih sederhana agar dapat digunakan untuk memperoleh umpan balik dari pengguna sehingga desain yang dihasilkan dapat diperbaiki dan disempurnakan sebelum tahap implementasi akhir (Purnamasari & MD Ramadhan, 2025).

5) Tahap *Testing*

Tahap *testing* merupakan proses evaluasi terhadap *prototype* yang telah dikembangkan untuk memastikan bahwa sistem dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini juga memungkinkan peneliti mengidentifikasi kekurangan pada desain sehingga dapat dilakukan perbaikan atau penyempurnaan pada solusi yang dihasilkan (Juansyah & Indah, 2023).

Tahapan pengembangan perangkat lunak dengan metode Agile dilakukan melalui beberapa siklus sprint yang disusun berdasarkan tingkat prioritas kebutuhan sistem. Setiap sprint mencakup kegiatan perencanaan, pengembangan, pengujian, serta evaluasi terhadap fitur yang telah dibuat. Pendekatan ini bersifat iteratif dan berulang sehingga setiap siklus pengembangan dapat menghasilkan peningkatan kualitas sistem secara bertahap hingga mencapai tujuan akhir yang diharapkan. Oleh karena itu, metode Agile dikenal sebagai metode pengembangan yang progresif dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna (Natsir et al., 2024). Pada metode Agile, proses pengembangan sistem dilakukan melalui beberapa siklus sprint yang terdiri dari tahapan perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan pengujian (*testing*). Setiap tahapan dilakukan secara iteratif sehingga memungkinkan tim pengembang melakukan evaluasi serta perbaikan secara berkelanjutan pada setiap siklus pengembangan sistem (Zahra et al., 2024).

B. Metode Perancangan Sistem

Pemodelan arsitektur dan fungsi sistem dilakukan dengan memanfaatkan *Unified Modeling Language (UML)* (Wijonarko et al., 2025). UML merupakan bahasa pemodelan grafis yang umum digunakan dalam pengembangan sistem informasi untuk menggambarkan, merancang, serta mendokumentasikan komponen dan interaksi sistem perangkat lunak berorientasi objek, diagram UML yang di gunakan sebagai berikut :

- 1) Use Case Diagram berfungsi untuk mengidentifikasi serta menggambarkan fungsi utama sistem berdasarkan interaksi antara pengguna dengan sistem yang dikembangkan (Aryani et al., 2024).
- 2) Activity Diagram digunakan untuk memodelkan alur aktivitas atau proses kerja sistem yang menggambarkan urutan kegiatan dalam menjalankan suatu fitur atau fungsi tertentu (Muhammad et al., 2024).

C. Perangkat dan Teknologi

Pengembangan aplikasi ini memanfaatkan sejumlah perangkat lunak dan teknologi yang selaras dengan perkembangan serta standar industri terkini.

- 1) Platform Android : Android dipilih karena merupakan sistem operasi mobile yang paling dominan secara global serta didukung oleh basis pengguna yang luas dan ekosistem pengembangan yang matang (Budiarto et al., 2025).
- 2) Bahasa Pemrograman Java : Java merupakan bahasa pemrograman berorientasi objek yang relatif sederhana serta memiliki kemiripan struktur dengan bahasa C dan C++. Salah satu keunggulannya adalah kemampuan *multi-platform*, sehingga program yang dibuat dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi (Firdaus, 2022).
- 3) Android Studio : *Integrated Development Environment (IDE)* resmi untuk pengembangan aplikasi Android yang menyediakan berbagai alat pendukung, seperti fitur penulisan kode, proses debugging, serta pengujian aplikasi untuk membantu pengembang dalam membangun aplikasi secara lebih efisien (Budiarto et al., 2025).
- 4) Database : Mysql dipilih untuk pembuatan aplikasi ini karena database ini ringan dan multi platform untuk digunakan pada pembuatan aplikasi (Regia Raffin et al., 2022).

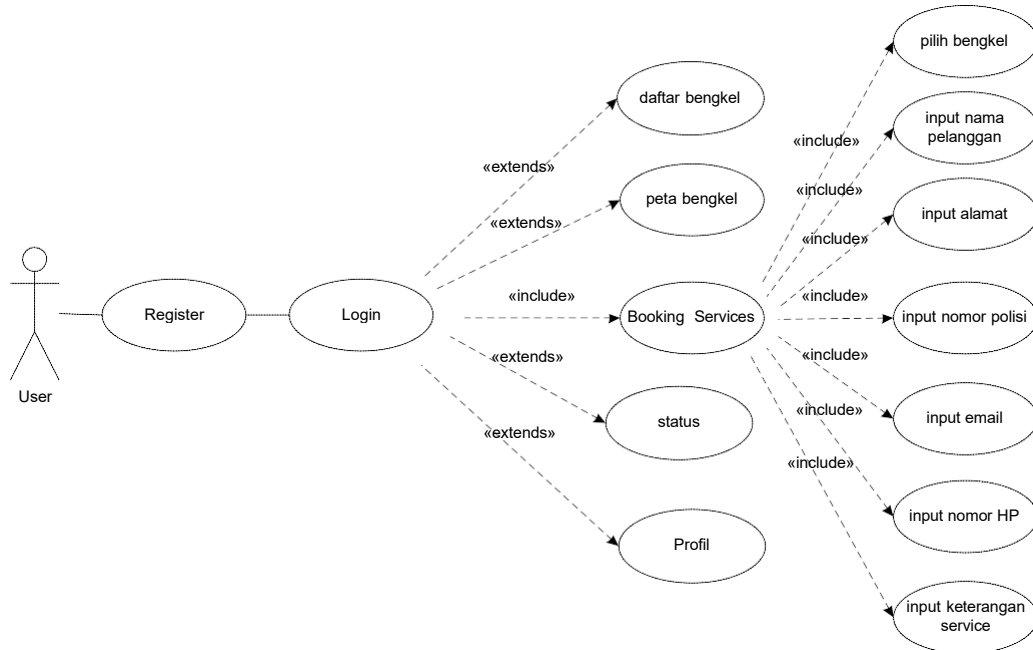
D. Metode Pengujian

Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan metode *black-box testing* untuk memastikan setiap fungsi berjalan dengan baik. Metode ini mengevaluasi perangkat lunak dari perspektif pengguna tanpa memperhatikan struktur kode internal. Melalui skenario pengujian yang mencakup fitur utama, input diberikan ke sistem dan hasil keluarannya diperiksa kesesuaiannya dengan kebutuhan yang telah ditentukan guna mengidentifikasi kesalahan fungsi maupun masalah pada antarmuka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

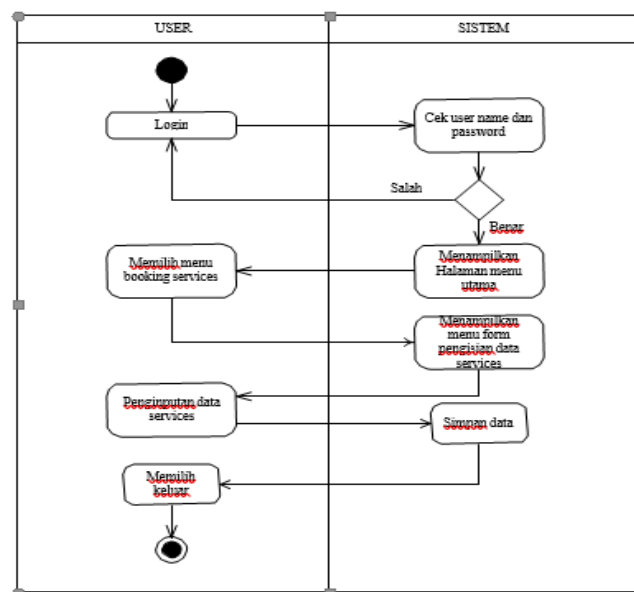
Perancangan sistem pada penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan *Unified Modeling Language* untuk memodelkan struktur serta alur proses aplikasi. Sesuai dengan ruang lingkup penelitian, pemodelan difokuskan pada *Use Case Diagram* guna menggambarkan fungsi utama sistem dan *Activity Diagram* untuk menjelaskan alur kerja dari fitur-fitur penting yang ada dalam aplikasi.



Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Gambar 1. Usecase Diagram Aplikasi reservasi *booking services*

Diagram pada Gambar 1 merupakan ilustrasi dari fungsionalitas utama dari aplikasi reservasi *booking services* dari pengguna terdapat satu actor utama yaitu User, yang dapat melakukan beberapa aksi mencakup seluruh fitur yang berada pada aplikasi tersebut, mulai dari Login menu, sampai ke menu profil yang berada pada menu utama pada aplikasi tersebut.



Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Gambar 2. Activity Diagram *booking services*

Diagram pada Gambar 2 merupakan rincian dari alur menu booking service pada aplikasi reservasi booking services, mulai dari pengguna yang harus terlebih dahulu login untuk masuk aplikasi reservasi booking services, kemudian validasi user dan password, jika valid maka pengguna ditampilkan menu utama, kemudian pengguna memilih menu booking services, pengguna harus mengisi form pengisian data booking services yang ada, jika sudah terisi dan sesuai maka pengguna dapat menyimpan data booking services tersebut, jika sudah selesai pengguna dapat memilih keluar dari aplikasi.

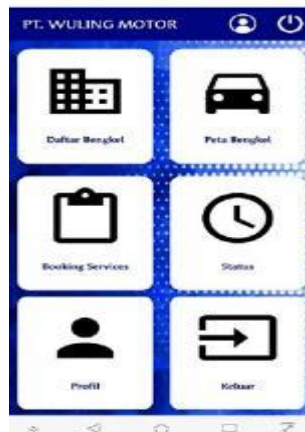
B. Implementasi Antarmuka Pengguna (UI)

Dalam pengembangan aplikasi, desain antarmuka memiliki peran penting yang mencakup aspek **User Interface (UI)** dan **User Experience (UX)**. UI berfokus pada pengaturan elemen visual seperti tata letak, ikon, dan pemilihan warna, sedangkan UX menekankan pada kenyamanan serta kemudahan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Oleh karena itu, perancangan antarmuka pada aplikasi ini dibuat sederhana namun menarik dengan mengutamakan kemudahan navigasi dan aksesibilitas. Implementasi desain memanfaatkan komponen **Material Design** agar tampilan aplikasi tetap konsisten dan responsif pada berbagai perangkat Android. Berikut merupakan beberapa contoh tampilan antarmuka dari fitur utama yang telah dikembangkan.



Sumber: Hasil Penelitian (2026)
Gambar 3. Tampilan Login

Gambar 3 diatas menampilkan autentikasi pengguna, yang terdapat halaman login, yang berisi kolom untuk memasukan user dan password, user disini berisi kan email dari pengguna yang sudah dibuat, jika user belum pernah membuat akun maka user diminta untuk mendaftar akun terlebih dahulu untuk dapat masuk ke dalam aplikasi.



Sumber: Hasil Penelitian (2026)
Gambar 4. User Interface Menu Utama

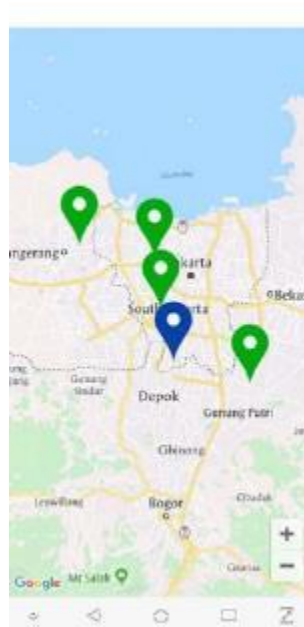
Gambar 4 diatas menampilkan Interface Menu Utama, yang terdapat Menu daftar bengkel, peta bengkel, booking Service, status booking service, profil pengguna. Serta keluar dari aplikasi. Setiap menu terdapat sub menu apabila di sentuh atau dipilih.



Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Gambar 5. User Interface Menu Daftar Bengkel

Pada Gambar 5 terdapat user interface dari tampilan menu daftar bengkel, yaitu sub menu dari halaman menu utama, di dalam menu daftar gambar bengkel, pengguna dapat melihat nama-nama bengkel Wuling yang terdapat di daerah Jabodetabek.



Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Gambar 6. User Interface Menu Peta Bengkel

Pada Gambar 6 terdapat menu peta bengkel wuling yang berada pada wilayah Jabodetabek, menu peta bengkel merupakan sub menu dari menu utama aplikasi, pada menu ini pengguna dapat meliha jarak bengkel yang terdekat melalui aplikasi dan dapat langsung ke bengkel wuling yang dituju melalu aplikasi.



Sumber: Hasil Penelitian (2026)
Gambar 7. User Interface Menu Booking Service

Pada Gambar 7 terdapat menu booking service, tampilan menu tersebut merupakan sub menu dari Menu utama Menu booking service, pengguna dapat langsung membooking service mobil wuling dengan cara mengisi form yang ada pada menu booking service tersebut, jika sudah mengisi semua data pengguna tinggal mengirimkan form tersebut dengan menekan layar submit.



Sumber: Hasil Penelitian (2026)
Gambar 8. User Interface Menu Status Pemesanan

Pada gambar 8 diatas terdapat menu status pemesanan dari status booking yang sudah sebelumnya dipesan oleh pengguna melalui aplikasi, didalam menu status pemesanan pengguna dapat melihat status no antrian pengguna dan status booking yang sedang berlangsung secara realtime pada aplikasi.



Sumber: Hasil Penelitian (2026)
Gambar 9. User Interface Menu Profil

Pada Gambar 9 diatas terdapat tampilan dari menu profil yang berada di sub menu yang terdapat pada menu utama Profil, didalam menu tersebut terdapat data dari pengguna aplikasi, baik dai nama, alamat, nomor telpon yang aktif dll, didalam menu ini juga pengguna dapat mengedit data profil pengguna dan kemudian dapat disimpan untuk perubahan yang sudah dilakukan.

C. Hasil Pengujian Sistem

Pengujian fungsionalitas sistem dilakukan menggunakan metode *black-box testing* untuk memastikan setiap fitur aplikasi beroperasi sesuai dengan hasil yang diharapkan dari sudut pandang pengguna. Proses pengujian difokuskan pada fitur utama berbasis GPS yang memungkinkan pengguna melihat lokasi bengkel Mobil **Wuling** di wilayah **Jabodetabek** melalui tampilan peta. Hasil dari proses pengujian tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan analisis dan interpretasi data:

Tabel 1. Tabel Pengujian *Black Box Testing*

No	Skenario Uji	Test Case	Hasil	Keterangan
1	<i>Splash Screen</i>	Menampilkan tampilan pertama	Tampil gambar pertama	Berhasil
2	<i>Login Menu</i>	Memasukkan id dan password salah	Untuk menampilkan menu utama	Gagal
3	<i>Login Menu</i>	Memasukkan id dan password benar	Untuk menampilkan menu utama	Berhasil
4	Pilih Menu daftar bengkel	Menampilkan menu daftar bengkel	Tampil menu Daftar bengkel	Berhasil
5	Pilih Menu peta bengkel	Menampilkan peta bengkel	Tampil peta bengkel	Berhasil
6	Pilih menu <i>booking service</i>	Menampilkan menu <i>booking</i>	Tampil menu Form <i>booking</i>	Berhasil

7	Pilih menu status	Menampilkan data status pemesanan	Tampil data status pemesanan	Berhasil
8	Pilih Menu profil	Menampilkan data profil kontak kami	Tampil data tentang kami	Berhasil

Sumber: Hasil Penelitian (2026)

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *black-box testing* pada seluruh fitur sistem, dapat disimpulkan bahwa aplikasi **Reservasi Service Mobil** telah berfungsi sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah dirancang. Setiap skenario pengujian, baik pada kondisi proses berhasil maupun pada kondisi kegagalan, menunjukkan hasil yang valid dan sesuai dengan perilaku sistem yang diharapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan tahapan perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi reservasi servis mobil berhasil dikembangkan secara fungsional pada platform Android. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada integrasi teknologi *Global Positioning System* (GPS) yang memungkinkan tersedianya fitur inovatif, seperti menu peta lokasi bengkel. Hasil pengujian menggunakan metode *black-box testing* menunjukkan bahwa seluruh fungsi aplikasi, khususnya fitur berbasis GPS, dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Selain itu, penerapan kerangka kerja *Scrum* terbukti efektif dalam mengelola proses pengembangan oleh tim multidisiplin sehingga mampu meningkatkan efisiensi kerja serta kolaborasi selama proses pengembangan aplikasi.

Untuk pengembangan selanjutnya, beberapa peningkatan disarankan guna memperluas fungsionalitas dan meningkatkan relevansi aplikasi. Pertama, pembaruan antarmuka pengguna (UI) melalui penerapan *Jetpack Compose* dapat menyesuaikan aplikasi dengan praktik pengembangan Android yang lebih modern serta meningkatkan efisiensi proses pengembangan. Kedua, pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* berpotensi digunakan untuk melakukan analisis prediktif terkait ketersediaan layanan bengkel, seperti memproyeksikan kapasitas servis kendaraan *Wuling* serta memberikan notifikasi secara proaktif kepada pengguna. Terakhir, penambahan fitur manajemen perawatan kendaraan, seperti pengingat pergantian oli maupun komponen suku cadang, diharapkan dapat menghadirkan solusi yang lebih komprehensif bagi pengguna aplikasi.

REFERENSI

- Amin, Z., & Pasha, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dan Agile dalam Rancang Bangun Aplikasi Penjualanku. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(3), 755–766. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3117>
- Aryani, Y., Aqil, I., & Paramita, B. (2024). Penerapan Unified Modeling Language (UML) pada Digitalisasi Sistem Informasi Perpustakaan. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 1032–1040. <https://doi.org/10.47709/DIGITECH.V4I2.5153>
- Budiarto, R., Safirti, R. A., Arifin, Y. T., & Pangesti, W. E. (2025). Pengembangan Aplikasi Manajemen Keuangan Berbasis Android Terintegrasi AI dengan Metode Scrum. *INSANtek*, 6(2), 52–60. <https://doi.org/10.31294/insantek.v6i2.10121>
- Chariria, F. (2025). *Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Peta Aksesibilitas Difabel dan Edukasi Masyarakat di Kabupaten Sleman dengan Metode Design Thinking*. <https://dspace.uin.ac.id/handle/123456789/54966>
- Dinda, K., Artanti, Ramadhan Bagastavi, F., Dwi, A., Prasetya, C., & Fitri, A. S. (2025). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM APLIKASI BOOKING SERVIS DAN REMINDER KENDARAAN OPERASIONAL BERBASIS WEB PADA PT PRIMA INDAH. *jurnal.buddhidharma.ac.id*, 4, 6083–6097. <https://jurnal.buddhidharma.ac.id/index.php/poters/article/view/3909>
- Fadilah, R., & Sweetania, D. (2023). Perancangan design prototype ui/ux aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2023. https://www.researchgate.net/profile/Dhian-Sweetania/publication/372599161_PERANCANGAN_DESIGN_PROTOTYPE_UIUX_APLIKASI_RESERVASI_RESTORAN_DENGAN_MENGGUNAKAN_METODE_DESIGN_THINKING/links/66b720822361f42f23c51e18/PERANCANGAN-DESIGN-PROTOTYPE-UI-UX-APLIKASI-RESERVASI-RESTORAN-DENGAN-MENGGUNAKAN-METODE-DESIGN-THINKING.pdf
- Firdaus, M. (2022). Perancangan aplikasi chat-room dengan prinsip threading melalui pemrograman dengan bahasa java. *TEKNOSAINS: Jurnal Sains, Teknologi dan Informatika*, 9(2), 121–135.

- <https://doi.org/10.37373/TEKNO.V9I2.242>
- Juansyah, F., & Indah, D. R. (2023). APPLICATION OF DESIGN THINKING METHOD IN REDESIGNING THE UI/UX OF SIMAK (ACADEMIC INFORMATION SYSTEM) OF SRIWIJAYA UNIVERSITY BASED ON A MOBILE PLATFORM. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 8(1), 61–72. <https://doi.org/10.20527/JTIULM.V8I1.157>
- Julianti, wulan, dasaprawira, M. ., & Lasimin. (2025). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PADA BENGKEL MOBIL TARNO BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 11(2).
- Muhammad, M., Sucipto, S., Muzaki, M. N., & Andriyanto, S. (2024). Implementasi Sistem Informasi Berbasis Web untuk Pengelolaan Kedisiplinan Santri di Pondok Pesantren. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Komputer*, 3(1), 39–52. <https://doi.org/10.53624/JSITIK.V3I1.529>
- Mulyono, T., & Saian, P. (2021). Perancangan Sistem Aplikasi Tracking Pendukung Touring Secara Real Time Menggunakan Firebase Berbasis Android (Studi Kasus Komunitas Motor Trigramyama. *jurnal.mdp.ac.id*, 8(2), 450–464. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/806>
- Natsir, F., Sulistyohati, A., & Sihombing, R. A. (2024). PENDEKATAN AGILE SCRUM UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI PADA APLIKASI SISTEM PENJUALAN PRODUK KEDELAI. *Jurnal Aplikasi Teknologi Informasi dan Manajemen (JATIM)*, 5(1), 50–56. <https://doi.org/10.31102/JATIM.V5I1.3282>
- P.Astana, A. B. D., Penindra, I. made D. budiana, Sitanggang, B. E. I., Riyani, N. wayan sri, Juliana, M., & Utami, N. made C. (2024). STRATEGI PENINGKATAN KUALITAS MOBIL WULING ALMAZ DI SURABAYA. *Jurnal Ilmiah Sain dan teknologi*, 3(5), 584–600.
- Pratiwi, P. Y., & Suchahyani, N. P. E. (2024). IMPLEMENTATION OF DESIGN THINKING METHOD AND USABILITY TESTING IN THE DESIGN OF A SCHOLARSHIP INFORMATION SYSTEM. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(2), 133–144. <https://doi.org/10.23887/JPTKUNDIKSHA.V21I2.81688>
- Purnamasari, I., & MD Ramadhan. (2025). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Website Pendidikan Kahfi Education. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*. <https://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JUIISI/article/view/1187>
- Regia Raffin, A., Sari Wardani, A., & Sucipto. (2022). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Android Pada Outlet Marboba. *JiTEKH*, 10(1), 45–51. <https://doi.org/10.35447/JITEKH.V10I1.566>
- Robert. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PENCARIAN BENGKEL TERDEKAT UNTUK KABUPATEN KUANTAN SINGINGI BERBASIS ANDROID. 4(2), 1094–1104.
- Roosdiono, & Astri Ghina. (2025). Development of WhatsApp-Based Technology Products Using the Design Thinking Approach : Case Study of Finpay Link at PT Finnet Indonesia. *International Journal of Economics and Management Sciences*, 2(1), 139–160. <https://doi.org/10.61132/ijems.v2i1.428>
- Setiawan, A., Tri Prastowo, A., & Darwis, D. (2022). Sistem Monitoring Keberadaan Posisi Mobil Berbasis Gps Dan Penyadap Suara Menggunakan Smartphone. *pdfs.semanticscholar.org*, 3(1). <https://pdfs.semanticscholar.org/6903/3af875945b679475dfd82ae85222b568c8d0.pdf>
- Wardani, I. K., Utomo, P., Budiman, A., & Amadi, D. N. (2025). IMPLEMENTASI DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI ATEC (AUTISM TREATMENT EVALUATION. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 4(2). <https://doi.org/10.51519/journalcisa.v4i2.399>
- Wijonarko, B., Musyaffa, N., & Sastra, R. (2025). IMPLEMENTASI LAYANAN PAYMENT GATEWAY PADA E-COMMERCE PENJUALAN TOKO SPREI BERBASIS WEB. *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 6(2), 156–165. <https://doi.org/10.31294/REPUTASI.V6I2.10171>
- Zahra, S. N., Khaira, U., & Arsa, D. (2024). Metode Agile Scrum pada Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pelatihan Pegawai Perusahaan. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 6(2), 79–91. <https://doi.org/10.37823/INSIGHT.V6I2.403>