

Penerapan Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan

Nelianli Yan Jaya¹, M. Agustian Reyza Novris², Junadhi³

¹STMIK Amik Riau, nelianliyanjaya79@gmail.com, Jl. Purwodadi Indah KM.10 Pekanbaru, Riau, Indonesia

²STMIK Amik Riau, reyzanovris0813@gmail.com, Jl. Purwodadi Indah KM.10 Pekanbaru, Riau, Indonesia

³STMIK Amik Riau, junadhi@sar.ac.id, Jl. Purwodadi Indah KM.10 Pekanbaru, Riau, Indonesia

Informasi Makalah

Submit : Oktober 26, 2022
Revisi : November 2, 2022
Diterima : Desember 6, 2022

Kata Kunci :

Pengingat Sarapan
Design Sprint
UI/UX
System Usability Scale
(SUS)

Abstrak

Sarapan adalah kegiatan mengkonsumsi makanan dan minuman yang dilakukan pada pagi hari mulai dari bangun tidur sampai dengan pukul 09.00 pagi untuk memenuhi nutrisi harian tubuh. Kesibukan harian membuat kebiasaan sarapan di pagi hari mulai menghilang. Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner, terdapat beberapa faktor, yaitu kebiasaan malas, lupa dan kesulitan bangun tidur di pagi hari (60%), tidak tersedianya menu untuk sarapan (36,4%), dan juga kurangnya pengetahuan mengenai pentingnya sarapan di pagi hari bagi kesehatan tubuh (3,6%). Aplikasi Pengingat Sarapan yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk memperoleh informasi mengenai sarapan pagi, referensi menu, resep menu, pemesanan *online* menu sarapan, dan pengingat jadwal sarapan yang membantu pengguna menerapkan pola hidup sehat dan teratur. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode *Design Sprint*. Hasil pengujian pada prototipe UI/UX aplikasi kepada 25 pengguna menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk menentukan kelayakan rancangan aplikasi diperoleh angka (89%) dan merupakan kategori *Excellent* berdasarkan *Adjective Rating* yang menunjukkan bahwa rancangan aplikasi layak dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Abstract

Breakfast is an activity of consuming food and drink which is done in the morning starting from waking up until 09.00 am to fulfill the body's daily nutrition. Daily busyness makes the habits of breakfast in the morning begin to disappear. Based on the data obtained through questionnaires, there are several factors, namely laziness habits, forgetfulness and difficulty getting up early (60%), unavailability of menus for breakfast (36.4%), and also lack of knowledge about the importance of breakfast in the morning for body health (3.6%). The Breakfast Reminder Application is designed according to the user's needs to get information about breakfast, menu references, menu recipes, order breakfast menus online, and breakfast schedule reminders that help users implement a healthy and regular lifestyle. The method used in making this application is the Design Sprint method. The results of testing the UI/UX prototype of the application to 25 users using the System Usability Scale (SUS) to determine the feasibility of the application design obtained a number (89%) and an Excellent category based on the Adjective Rating which indicates that the application design is feasible and well received by users.

1. Pendahuluan

Sarapan yang sehat harus mengandung karbohidrat, protein, lemak, vitamin, mineral dan serat serta air yang merupakan seperempat bagian dari kebutuhan nutrisi tubuh untuk membantu proses pencernaan, peningkatan konsentrasi, energi dan daya ingat (Suraya et al., 2019). Sarapan pagi adalah kegiatan untuk mengonsumsi makanan dan minuman yang dilakukan pada pagi hari mulai dari bangun tidur sampai dengan pukul 09.00 pagi untuk memenuhi nutrisi harian tubuh yang dibutuhkan sebelum memulai aktivitas.

Sarapan yang dilakukan sebelum pukul 09.00 pagi tentunya mengharuskan bangun pagi untuk sarapan, kesulitan bangun tidur di pagi hari, malas dan lupa menjadi salah satu permasalahan untuk tidak melakukan sarapan. Kesulitan dalam menemukan makanan atau minuman untuk sarapan, tidak tersedianya sarapan dan referensinya serta kurang pengetahuan mengenai pentingnya sarapan di pagi hari bagi kesehatan tubuh merupakan permasalahan yang menyebabkan kondisi tubuh menurun yang dikarenakan tidak melakukan sarapan di pagi hari. Untuk menyelesaikan permasalahan diatas maka akan diterapkan metode *Design Sprint* dalam perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan.

Aplikasi Pengingat Sarapan ini dirancang khusus untuk pengguna agar dapat menerapkan pola hidup sehat dengan teratur melakukan sarapan dipagi hari dan tentunya dengan bantuan aplikasi ini yang dapat membantu penggunanya mengingat jadwal sarapan, mendapatkan informasi seputar sarapan, rekomendasi menu sarapan serta

resep menu yang sehat dan beragam setiap harinya, pengingat seperti alarm yang akan selalu mengingatkan penggunanya baik itu alarm bangun pagi atau alarm sarapan serta fitur untuk pembelian sarapan secara *online* dan juga yang membedakan dari aplikasi pengingat lainnya adalah aplikasi ini yang menyediakan fitur alarm pengingat bangun pagi dan pengingat sarapan yang akan berbunyi saat waktu sesuai pengaturannya dan hanya akan dapat berhenti berbunyi jika penggunanya sudah berhasil menyelesaikan *mini games* yang akan muncul bersamaan dengan alarm yang berbunyi sehingga pengguna diharuskan bangun dari tidurnya untuk menyelesaikan *mini games* mengenai *games* memasak menu sarapan tersebut sekitar beberapa menit agar bunyi alarm dapat dihentikan dan penggunanya dapat melakukan sarapan.

User Interface (UI) dan *User Experience* (UX) merupakan sebuah tampilan visual aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk *mobile* maupun *website* yang dapat meningkatkan *brand* yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan (Muhyidin et al., 2020). *User Interface* merupakan desain antarmuka aplikasi dan *User Experience* adalah desain yang fungsinya untuk meningkatkan kepuasan pengguna dalam kegunaan aplikasi (Wibowo & Tan, 2021). *Design Sprint* adalah sebuah metodologi yang dapat merancang dan membangun aplikasi dengan cepat dan mudah (W et al., 2020).

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Prasetyo et al., 2019) metode ini digunakan dalam perancangan aplikasi bimbingan skripsi berbasis *mobile* dan dengan metode ini penelitian dapat menghasilkan prototipe

aplikasi yang memuaskan sehingga dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa.

Penerapan metode yang sama juga digunakan pada perancangan aplikasi tanggap api berbasis *android* dalam penelitian (Tedyyana et al., 2022) dengan menghasilkan prototipe yang mendapatkan nilai rata-rata 68,21 dan berada di kategori *Good* sehingga fitur dari aplikasi ini sudah sesuai dengan yang dibutuhkan oleh pengguna.

Metode *Design Sprint* juga diterapkan pada penelitian perancangan antarmuka aplikasi pembayaran suatu perusahaan yang membutuhkan pembaharuan dari segi tampilan aplikasinya. Penerapan metode ini pada proses perancangan tampilan aplikasi menghasilkan nilai penerimaan terhadap rancangan baru yang tinggi yaitu sebesar 92,5% yang berarti sistem aplikasi ini dapat diterima oleh pengguna (Ramadan et al., 2019).

Sistem informasi pemasaran hasil kelompok wanita tani Desa Sungai Langka menggunakan metode *Design Sprint* yang dilakukan oleh (Anggraini et al., 2022) terhadap inovasi yang memanfaatkan alat bantu perancangan yang mengintegrasikan kebutuhan manusia diperoleh hasil berupa sistem yang dapat memasarkan produk hasil olahan wanita tani seperti bagian admin yang mengelola data kelompok dan anggota, bagian anggota menambahkan produk dan promosi, bagian konsumen melihat data produk, promosi, kelompok dan informasi yang secara keseluruhan dapat diakses secara *online*.

Pemanfaatan metode *Design Sprint* pada pengembangan *startup* guna meningkatkan

penjualan beras organik di Kabupaten Banyuwangi (Susanto & Hadiq, 2019), terbukti bahwa hanya perlu waktu kurang lebih 1 (satu) tahun, untuk memastikan proses bisnis perusahaan rintisan bisa berjalan dengan baik melalui media untuk promosi dan penjualan beras organik, dapat diakses melalui website dan penjualan beras organik meningkat. Tercatat dari bulan April 2018 sampai dengan Januari 2019, sudah ada transaksi penjualan sebanyak 257 Kilogram (Kg). Sebagai upaya untuk melegalkan proses bisnis perusahaan rintisan ini, maka telah berhasil didirikan badan usaha yang berbentuk perseroan komanditer yang bernama CV. Pipo Organiku, dengan akta notaris nomor 36, tanggal 24 September 2018.

Penelitian yang dilakukan (Chusyairi & Subari, 2020) pada perancangan *E-Recruitment* Dosen baru berbasis web dengan menerapkan metode *Design Sprint* yang memperoleh kemudahan dalam perekrutan dosen baru untuk ditempatkan pada program studi: S1-Teknik Informatika, S1-Sistem Informasi, S1-Rekayasa Perangkat Lunak, S1-Akuntansi, S1-Manajemen, D3-Manajemen Informatika, D3-Akuntansi, D3-Manajemen Administrasi, dan D3-Sekretari yang ada di Universitas Bina Insani.

Penerapan *location based service* untuk pencarian lokasi rapat menggunakan metode *Design Sprint* memperoleh hasil pengujian *usability study* kepada 7 orang dosen dan 2 orang karyawan Teknik Informatika ITN Malang menghasilkan kesimpulan bahwa pengembangan dari aplikasi SEMAR dengan menambahkan fitur pencarian lokasi rapat cukup membantu sebagian besar pengguna, sehingga tahap implementasi kepada

programmer dapat dilakukan (W et al., 2020).

Penelitian yang dilakukan terhadap Aplikasi Pengingat Sarapan juga akan menggunakan metode *Design Sprint* yang dimulai dari tahapan memahami, mengembangkan, memutuskan, membuat prototipe hingga validasi.

Aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi penggunanya dan aplikasi *mobile* adalah program siap pakai yang bisa melaksanakan fungsi tertentu yang dipasang pada perangkat *mobile* (Siregar & Permana, 2016). Aplikasi *mobile* dapat di artikan sebagai sebuah program aplikasi yang dapat dijalankan atau digunakan walaupun pengguna berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain serta mempunyai ukuran yang kecil (Muzawi et al., 2018). Penggunaan aplikasi *mobile* dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya (Surahman & Setiawan, 2017).

Pengingat merupakan fitur pesan yang bisa membantu setiap orang mengingat sesuatu yang biasanya terdapat di ponsel atau media pencatatan lainnya (Wiratno et al., 2018). Pesan pengingat yang muncul secara otomatis dalam perangkat digital kepada pemilik sebuah akun untuk mengingatkan seseorang terhadap suatu hal (Suwarti & Catriwati, 2022).

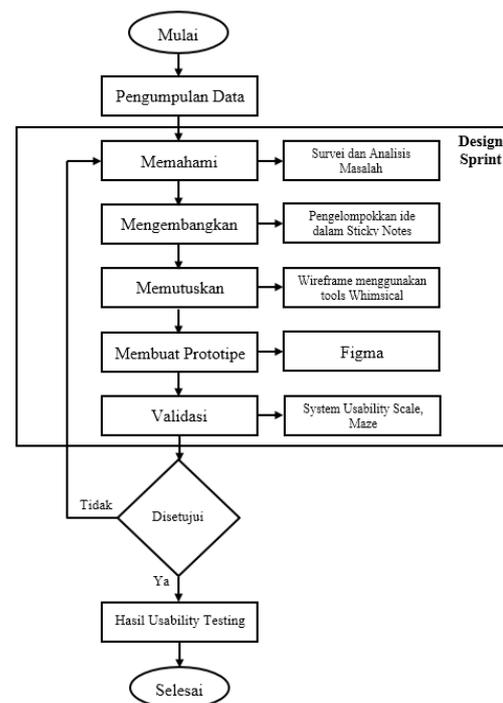
Aplikasi Pengingat Sarapan dibuat untuk memberikan edukasi, solusi dan pengingat mengenai sarapan dipagi hari bagi setiap pengguna. Penerapan metode *Design Sprint* pada perancangan UI/UX aplikasi ini dapat membantu menyelesaikan permasalahan

yang ada dan memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Metode Penelitian

Penelitian terhadap perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan ini menggunakan metode *Design Sprint*. *Design Sprint* dapat dimulai dengan tim kecil dan dengan cepat mengembangkan masalah menjadi solusi. Proses *Design Sprint* dapat dikerjakan dengan waktu 5 hari, namun hal tersebut dimaklumi jika pengerjaan dapat lebih dari 5 hari dikarenakan kondisi dan keadaan yang tidak memungkinkan pihak pengembang dengan *client* bertemu (Anggraini et al., 2022). Dapat disimpulkan bahwa metode *Design Sprint* adalah metodologi atau metode praktis yang digunakan untuk memvalidasi ide berdasarkan perancangan, uji coba, prototipe dan kolaborasi.

Langkah-langkah dalam melakukan penelitian ini berdasarkan metode *Design Sprint* disajikan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Langkah Metode Penelitian

2.1. Pengumpulan Data

Tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap mengumpulkan data dengan cara melalui layanan kuesioner *Google Form* pada tanggal 19 Agustus - 15 September 2022. Pengumpulan data ini menghasilkan 110 respon dari calon pengguna aplikasi yang memberikan jawaban sesuai permasalahan yang dialaminya. Data dikumpulkan berdasarkan pengguna yang memenuhi kriteria target pengguna yaitu laki-laki/perempuan usia 15 - 50 tahun, profesi sebagai siswa/mahasiswa/pekerja, dan dapat menggunakan *smartphone*.

Tabel 1. Skala Tingkatan Aktivitas Sarapan

NO	Skala Tingkatan Aktivitas Sarapan	Jumlah Jawaban
1	Selalu	22 (20%)
2	Kadang - Kadang	64 (58,2%)
3	Jarang	24 (21,8%)
TOTAL		110 (100%)

Berdasarkan Tabel 1 diatas mengenai skala tingkatan aktivitas sarapan dari hasil survei melalui kuesioner dapat dilihat bahwa terdapat total 110 responden (100%) yang menjawab dan diantaranya adalah 22 responden (20%) yang menjawab selalu melakukan kegiatan sarapan dipagi hari, 64 responden (58,2%) yang masih kadang-kadang sarapan dan terdapat 24 responden (21,8%) yang jarang melakukan kegiatan sarapan.

Tabel 2. Data Permasalahan Sarapan

NO	Permasalahan Sarapan	Jumlah Jawaban
1	Tidak Sarapan Pagi dikarenakan sulit bangun tidur di pagi hari	25 (22,7%)
2	Tidak Sarapan Pagi dikarenakan tidak tersedianya Sarapan di pagi hari	28 (25,5%)
3	Tidak Sarapan Pagi dikarenakan tidak tahu ingin Sarapan apa	24 (21,8%)
4	Tidak Sarapan Pagi dikarenakan tempat jual Sarapan jauh dari rumah	12 (10,9%)
5	Tidak Sarapan Pagi dikarenakan tidak ada bimbingan yang benar mengenai sarapan di pagi hari	4 (3,6%)
6	Tidak Sarapan Pagi dikarenakan merasa perut masih kenyang	27 (24,5%)
7	Tidak Sarapan Pagi dikarenakan tidak mengetahui akan pentingnya Sarapan Pagi bagi kesehatan tubuh	7 (6,4%)
8	Tidak Sarapan Pagi dikarenakan lupa	10 (9,1%)
9	Tidak Sarapan Pagi dikarenakan malas	41 (37,3%)
10	Permasalahan Lainnya	13 (11,7%)

Data permasalahan sarapan pada Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa terdapat berbagai permasalahan yang dialami saat ingin melakukan kegiatan sarapan yang diantaranya kesulitan bangun pagi, tidak tersedia menu sarapan, tempat jual sarapan yang jauh dari rumah, tidak peduli akan pentingnya sarapan, perut terasa selalu masih kenyang, malas hingga lupa dan permasalahan lainnya yang sudah dirincikan pada tabel diatas sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang menyebabkan tidak dilakukannya sarapan dipagi hari.

2.2. Metode *Design Sprint*

Setelah selesai melakukan tahapan pengumpulan data selanjutnya dilakukan tahap analisis kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *Design Sprint*. Pada metode ini dilakukan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

1. Memahami (*Understand*)

Tahapan memahami merupakan tahap awal yang dilakukan dalam *Design Sprint* yaitu tahap memahami masalah yang dihadapi, target pengguna, kebutuhan pengguna dan hasil yang ingin dicapai oleh pengguna.

2. Mengembangkan (*Diverge*)

Tahapan selanjutnya adalah tahap mengembangkan ide rancangan aplikasi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Pada tahapan ini, ide yang didapatkan akan disusun dan dikelompokkan ke dalam bentuk *sticky notes* yaitu catatan yang dituliskan untuk lebih memudahkan dalam proses pengembangan dan sketsa rancangan aplikasi.

3. Memutuskan (*Dicide*)

Tahap ini adalah tahapan untuk menentukan semua ide yang sudah didapatkan pada tahap mengembangkan menjadi sebuah rancangan *wireframe*. *Wireframe* adalah sebagai kerangka awal sebelum halaman *website* atau antarmuka sebuah aplikasi didesain. *Wireframe* merupakan tahapan penting dalam sebuah desain produk yang harus dipahami dengan baik (Hartawan, 2022).

Wireframe yang sudah selesai dibuat selanjutnya akan dibuat menjadi tampilan aplikasi yang lebih detail menggunakan Figma. Figma adalah aplikasi desain berbasis

cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus yang dapat dilakukan dimana saja (Pramudita et al., 2021).

Pada tahap ini juga dilengkapi dengan pembuatan *user flow* untuk menggambarkan serangkaian tugas dan langkah menjalankan fungsi aplikasi dari awal hingga akhir kepada pengguna. *User flow* adalah langkah-langkah *user* dalam menggunakan sebuah produk untuk menyelesaikan suatu masalah (Haryanto & Setiyorini, 2022).

4. Membuat Prototipe (*Prototype*)

Membuat prototipe adalah tahapan untuk membuat tampilan desain UI aplikasi menjadi berfungsi seperti aplikasi yang bisa digunakan untuk calon pengguna aplikasi. Pembuatan aplikasi berdasarkan fungsi masing-masingnya, sehingga dapat dicoba per proses apakah telah memenuhi kebutuhan atau tidak (Hayat et al., 2019). Strategi utama dalam prototyping adalah kerjakan yang mudah terlebih dahulu dan sampaikan hasil kepada pengguna sesegera mungkin (Muzawi et al., 2020).

5. Validasi (*Validate*)

Tahapan validasi adalah tahapan terakhir dalam metode ini dan tahap ini bertujuan sebagai evaluasi tingkat keberhasilan dan kegagalan dari prototipe aplikasi yang telah dibuat sebelumnya menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. *System Usability Scale (SUS)* biasanya digunakan untuk mengetahui tingkat persepsi kemudahan pengguna suatu aplikasi atau produk dengan media kuesioner (Anggara et al., 2021).

2.3. Hasil Usability Testing

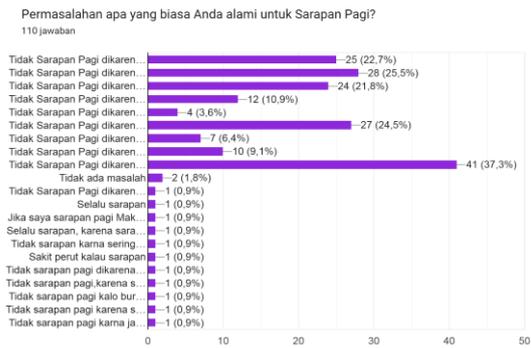
Pengujian yang dilakukan terhadap prototipe UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan kepada 25 orang pengguna yang menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk menentukan kelayakan rancangan aplikasi diperoleh angka (89%) dari 20 orang pengguna berhasil, 5 orang pengguna yang masih gagal dan nilai ini merupakan kategori *Excellent* berdasarkan *Adjective Rating* yang menunjukkan bahwa rancangan aplikasi ini layak digunakan dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

Perancangan dan pengujian terhadap UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan menggunakan penerapan metode *Design Sprint* disetiap tahapan dalam metodenya memperoleh hasil sebagai berikut :

1. Memahami (*Understand*)

Tahapan ini adalah proses untuk memahami masalah dan target untuk menyelesaikan permasalahan. Terdapat beberapa permasalahan, yaitu kebiasaan malas, lupa dan kesulitan bangun tidur di pagi hari (60%), tidak tersedianya menu untuk sarapan (36,4%), dan juga kurangnya pengetahuan mengenai pentingnya sarapan di pagi hari bagi kesehatan tubuh (3,6%). Data dikumpulkan berdasarkan pengguna yang memenuhi kriteria target pengguna, yaitu laki-laki/perempuan usia 15 - 50 tahun, profesi sebagai siswa/mahasiswa/pekerja, dan pengguna yang dapat menggunakan *smartphone*.



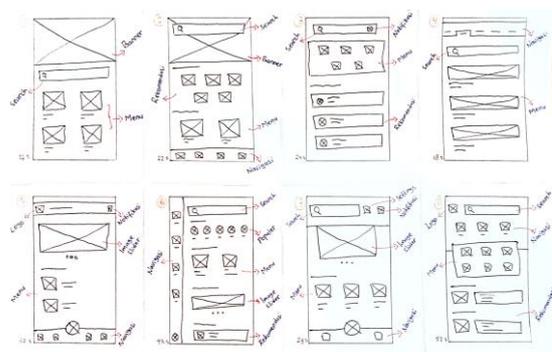
Gambar 2. Grafik Diagram Data Permasalahan Sarapan

2. Mengembangkan (*Diverge*)

Pada tahap mengembangkan, diperoleh ide untuk rancangan aplikasi yang akan dikelompokkan ke dalam bentuk 5 *sticky notes* kemudian ide tersebut akan diimplementasikan menjadi 8 sketsa rancangan menggunakan *crazy8* untuk lebih memudahkan dalam proses pengembangan aplikasi.



Gambar 3. *Sticky Notes* Ide Rancangan Aplikasi



Gambar 4. Sketsa Rancangan Aplikasi

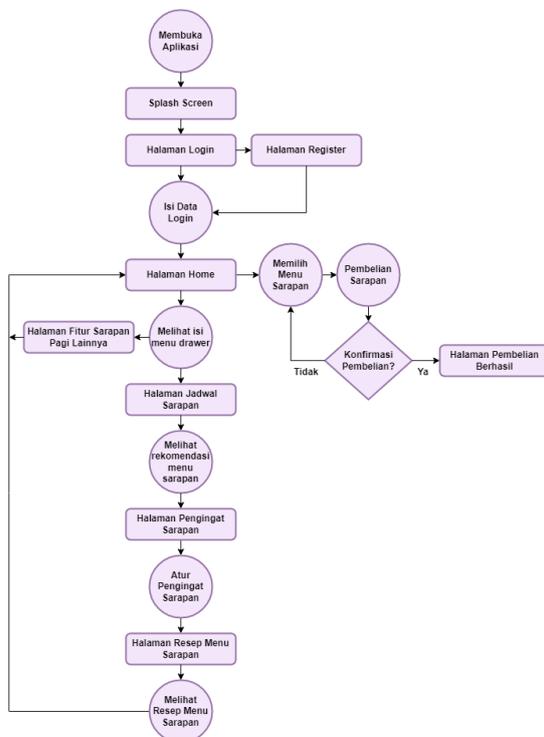
3. Memutuskan (*Dicide*)

Setelah selesai mengelompokkan semua ide dan sketsa rancangan aplikasi, tahapan selanjutnya adalah menerapkan ide dan sketsa aplikasi tersebut menjadi beberapa rancangan *wireframe*.



Gambar 5. *Wireframe* Aplikasi

Kemudian pembuatan *user flow* aplikasi yang menggambarkan serangkaian tugas dan langkah untuk membantu pengguna menjalankan fungsi aplikasi dari awal hingga akhir.



Gambar 6. *User Flow* Aplikasi

4. Membuat Prototipe (*Prototype*)

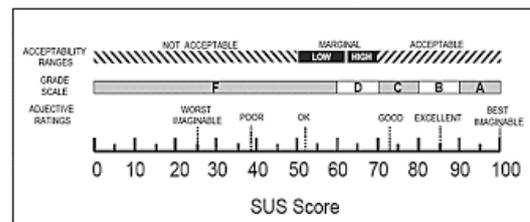
Perancangan prototipe aplikasi ini dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan rancangan aplikasi yang dapat menggambarkan solusi dari permasalahan sehingga prototipe ini dapat digunakan dan dapat menjadi gambaran aplikasi yang akan digunakan dengan baik oleh pengguna nantinya.



Gambar 7. Prototipe Aplikasi

5. Validasi (*Validate*)

Hasil pengujian yang dilakukan terhadap prototipe UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan kepada 25 orang pengguna yang menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk menentukan kelayakan rancangan aplikasi diperoleh angka (89%) dan nilai ini merupakan kategori *Excellent* berdasarkan *Adjective Rating* yang menunjukkan bahwa rancangan aplikasi ini layak digunakan dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna.



Gambar 8. *SUS Score*

SUS Score	Grade	Adjective Rating
> 80.3	A	Excellent
68 – 80.3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
< 51	F	Awful

Gambar 9. *Adjective Rating*

4. Simpulan

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan terhadap penerapan metode *Design Sprint* dalam perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil pengujian Aplikasi Pengingat Sarapan kepada pengguna aplikasi menggunakan *System Usability Scale* memperoleh nilai 89% yaitu termasuk dalam kategori *Excellent* berdasarkan *Adjective Rating* yang berarti rancangan aplikasi ini layak dan dapat diterima oleh pengguna.
2. Metode *Design Sprint* yang digunakan dalam penelitian ini dapat membantu dalam mengembangkan masalah menjadi solusi dalam waktu singkat.
3. Aplikasi Pengingat Sarapan dirancang dengan fitur menu aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga

dapat membantu mengatasi permasalahan kegiatan sarapan pagi.

4. Rancangan UI/UX aplikasi yang hanya sebatas prototipe ini dapat digunakan oleh *developer* untuk dikembangkan dan disempurnakan menjadi aplikasi *mobile* yang dapat langsung digunakan oleh pengguna.

5. Referensi

- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Kurawal Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, 4(1), 58–74.
- Anggraini, W. F., Susanto, T., & Ahmad, I. (2022). Sistem Informasi Pemasaran Hasil Kelompok Wanita Tani Desa Sungai Langka Menggunakan Metode Design Sprint. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, 3(1), 34–40. [Http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Jtsi](http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jtsi)
- Chusyairi, A., & Subari, S. S. (2020). Perancangan E-Recruitment Dosen Baru Berbasis Web Dengan Metode Design Sprint. *Informatics For Educators And Professional : Journal Of Informatics*, 5(1), 11–22. [Https://Doi.Org/10.51211/Itbi.V5i1.1408](https://doi.org/10.51211/itbi.v5i1.1408)
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. *Jurnal Elektro & Informatika Swadharma (Jeis)*, 2(1), 43–47.
- Haryanto, E., & Setiyorini, A. (2022). Implementasi User Experience Design Pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Praktikum Online Berbasis Mobile. *Jurnal Informasi Interaktif*, 7(1), 60–69.
- Hayat, C., Hansen, & Hutapea, A. V. (2019). Rancang Bangun Prototipe Aplikasi Penunjang Keputusan Joint Venture Dengan Metode Analytical Hierarchy Process (Studi Kasus : Cv . Abc). *Satin – Sains Dan Teknologi Informasi*, 5(2), 25–33.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208–219.

- <https://doi.org/10.51920/Jd.V10i2.171>
Muzawi, R., Efendi, Y., & Agustin, W. (2018). Sistem Pengendalian Lampu Berbasis Web Dan Mobile. *Satin - Sains Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 29–35.
<https://doi.org/10.33372/Stn.V4i1.292>
- Muzawi, R., Imardi, S., & Efendi, Y. (2020). Prototype Kacamata Pemandu Bagi Tunanetra Dengan Keterbatasan Penglihatan. *Satin – Sains Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 106–113.
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154.
<https://doi.org/10.36805/Jurnalbuanapengabdian.V3i1.1542>
- Prasetyo, A., Az-Zahra, H. M., & Brata, A. H. (2019). Perancangan Aplikasi Bimbingan Skripsi Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Pendekatan Design Sprint (Studi Kasus Bimbingan Skripsi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5808–5816.
- Ramadan, R., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi Ezypay Menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus Pt. Arta Elektronik Indonesia). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8831–8840.
- Siregar, M., & Permana, I. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Mobile Untuk Navigasi Ke Alamat Pelanggan Tv Berbayar (Studi Kasus: Indovision Cabang Pekanbaru). *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(1), 82–94.
www.hostinger.co.id
- Surahman, S., & Setiawan, E. B. (2017). Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. *Jurnal Ultima Infosys*, 8(1), 35–42.
<https://doi.org/10.31937/Si.V8i1.554>
- Suraya, Apriyani, S. S., Larasaty, D., Indraswari, D., Lusiana, E., & Anna, G. T. (2019). “Sarapan Yuks” Pentingnya Sarapan Pagi Bagi Anak-Anak. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 2(1), 201–207.
- Susanto, E. H., & Hadiq. (2019). Pengembangan Startup Guna Meningkatkan Penjualan Beras Organik Di Kabupaten Banyuwangi Memanfaatkan Metode Design Sprint. *Jpm (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 300–307.
<https://doi.org/10.21067/Jpm.V4i1.3038>
- Suwarti, & Catriwati. (2022). Aplikasi Pengingat Jadwal Dan Tugas Kuliah Berbasis Android. *Jurnal Intra Tech*, 6(1), 1–7.
- Tedyyana, A., Fauzi, M., Enda, D., Ratnawati, F., & Syam, E. (2022). Perancangan Aplikasi Tanggapan Api Berbasis Android Menggunakan Metode Design Sprint. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (Jtiik)*, 9(2), 215–224.
<https://doi.org/10.25126/Jtiik.202294022>
- W, H. A. P., Irawan, J. D., & Faisol, A. (2020). Penerapan Location Based Service Untuk Pencarian Lokasi Rapat Menggunakan Metode Design Sprint. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 144–149.
<https://doi.org/10.36040/Jati.V4i2.2694>
- Wibowo, T., & Tan, D. (2021). Studi Artikel Mengenai Efek Ui/Ux Terhadap Perkembangan Gaming. *Combines*, 1(1), 500–507.
<https://journal.uib.ac.id/index.php/Combines/article/view/4474>
- Wiratno, I., Masrizal, & Yunita, P. (2018). Aplikasi Pengingat Jadwal Rapat Pegawai Menggunakan Sms Gateway Di Bea Dan Cukai Dumai. *Lentera Dumai*, 9(2), 26–33.