

Perancangan Aplikasi Online Travel Agent Menggunakan Metode Design Thinking

MUHAMAD RIZKI TRIYADI ^{1*}, NUR FITRIANTI ¹

¹Institut Teknologi Nasional Bandung, Indonesia
Email: muhamadrizkitriyadi@mhs.itenas.ac.id

Received 06 09 2023 | Revised 12 09 2023 | Accepted 12 09 2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi Online Travel Agent (OTA) yang ditujukan untuk mempromosikan dan mengelola Desa Wisata di Indonesia dengan memanfaatkan pendekatan Design Thinking. Walaupun memiliki potensi besar dalam hal budaya dan alam yang kaya, Desa Wisata seringkali menghadapi kendala dalam menarik wisatawan dan memberikan pengalaman yang optimal bagi mereka. Untuk mengatasi tantangan ini, penelitian ini memanfaatkan metode Design Thinking, yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan utama, termasuk wisatawan, komunitas lokal, dan pihak berwenang di sektor pariwisata. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami secara mendalam kebutuhan dan harapan pengguna. Hasilnya adalah sebuah aplikasi OTA yang inovatif yang menawarkan berbagai fitur penting. Ini mencakup rekomendasi perjalanan yang disesuaikan dengan preferensi pengguna, kemampuan merencanakan liburan sesuai dengan keinginan, serta informasi real-time yang komprehensif tentang Desa Wisata. Penelitian ini menekankan pentingnya pendekatan yang berfokus pada pengguna dan inovasi dalam memperkenalkan budaya dan wisata Indonesia salah satunya Desa Wisata.

Kata kunci: *Online Travel Agent (OTA), Desa Wisata, Design Thinking, Aplikasi Mobile*

ABSTRACT

This research aims to design a dedicated Online Travel Agent (OTA) application to promote and manage Rural Tourism Villages in Indonesia using the Design Thinking approach. Despite their significant cultural and natural assets, Rural Tourism Villages often face challenges in attracting tourists and providing them with optimal experiences. To address these challenges, this study utilizes the Design Thinking method, involving various key stakeholders, including tourists, local communities, and tourism authorities. This approach aims to deeply understand user needs and expectations. The result is an innovative OTA application offering various essential features. These include personalized travel recommendations based on user preferences, the ability to plan holidays according to individual desires, and comprehensive real-time information about Rural Tourism Villages. This research emphasizes the importance of a user-centered approach and innovation in introducing Indonesian culture and tourism, including Rural Tourism Villages, to the world.

Keywords: *Online Travel Agent, Rural Tourism Village, Desig Thinking, Application Mobile.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan akan keindahan alam, budaya, dan warisan sejarah yang mengagumkan (Supriyadi et al., 2016). Banyak dari daya tarik ini terletak di desa-desa yang tersebar diseluruh Nusantara. Pada tahun 2023 Kemenparekraf Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) mencatat, pada tahun 2023 Indonesia memiliki 4714 Desa Wisata (Kemenparekraf, 2023). Desa-desa ini menawarkan pengalaman unik dalam bentuk Desa Wisata, yang menampilkan kekayaan budaya, keindahan alam, dan kearifan lokal. Oleh karena itu diperlukan pengembangan dan pemasaran mengenai desa wisata untuk meningkatkan pariwisata di tingkat lokal dan nasional.

Industri pariwisata telah mengalami transformasi yang signifikan seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu dampak utama dari perkembangan ini adalah munculnya agen perjalanan online (Online Travel Agent - OTA). OTA adalah platform daring yang memungkinkan pengguna untuk merencanakan, memesan, dan mengelola perjalanan mereka secara efisien dan praktis. Dengan mengembangkan OTA khusus untuk desa wisata di Indonesia dapat menjadikan peluang besar untuk mengenalkan Desa Wisata yang berada di Indonesia.

Dalam merancang aplikasi OTA (Online Travel Agent) yang dapat mengenalkan Desa Wisata, dalam pengembangan aplikasi dibutuhkan faktor pendukung salah satunya dibutuhkan metode dalam pengembangan aplikasi. Dalam pengembangan aplikasi memiliki berbagai macam metode diantaranya seperti *User Centered Design* (UCD) yang berfokus pada kebutuhan pengguna (Rahmawati & Ningsih, 2021), *Human Centered Design* (HCD) yang berfokus kepada segala bentuk aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pengguna (Damayanti et al., 2022). Design Thinking yang memiliki kemampuan untuk menentukan permasalahan kebutuhan pengguna dan dapat menghasilkan ide-ide baru yang lebih inovatif (Natasha, 2022).

Pada penelitian ini menggunakan metode Design Thinking karena metode ini dapat fokus dengan pengguna dan dapat menciptakan inovasi dalam memecahkan masalah yang dibutuhkan pengguna (Shidqi et al., 2021). Lalu menggunakan metode Design Thinking juga dapat menciptakan solusi yang lebih baik dengan memahami dan mengintegrasikan sepenuhnya kebutuhan manusia, aspek teknologi dan kebutuhan bisnis (Wardana et al., 2022).

Maka pada penelitian ini akan merancang aplikasi Online Travel Agent Desa Wisata menggunakan metode *design thinking* yang bertujuan untuk menghasilkan solusi yang lebih inovatif dari kebutuhan pengguna dan dapat mengenalkan Desa Wisata di Indonesia.

2. METODOLOGI

2.1. Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini mendapatkan data menggunakan data primer yang terdiri dari hasil wawancara kepada pengguna yang pernah menggunakan aplikasi *Online Travel Agent* dan hasil observasi analisis kompetitor mengenai aplikasi *Online Travel Agent*. Lalu pada penelitian ini menggunakan data sekunder yang melibatkan referensi dan literatur-literatur yang relevan, seperti artikel ilmiah, buku, dan karya ilmiah lainnya.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan 2 metode yaitu studi literatur dan pengumpulan data dengan cara wawancara. Berikut penjelasan lebih mengenai teknik pengumpulan data:

1. Studi Literatur

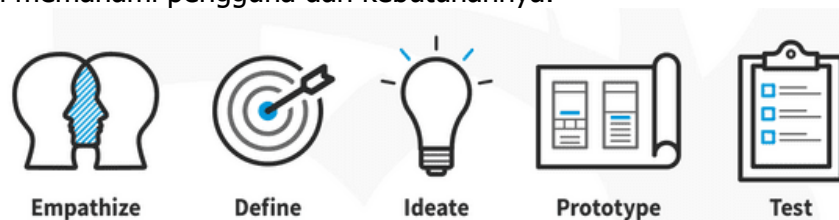
Studi literatur dilakukan dengan metode *literatur review*, *literatur review* disini adalah proses menyelidiki, mengevaluasi, dan mensintesis literatur yang relevan dengan topik penelitian atau studi tertentu. *Literatur review* berguna untuk memperkuat pengetahuan teoritis pada metodologi yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif, yaitu bertujuan ini untuk memahami, menggali pemahaman dan kaya terhadap suatu pandangan, pengalaman, dan persepsi individu atau kelompok terkait dengan topik penelitian.

2.3 Design Thinking

Design Thinking merupakan sebuah metode atau cara-cara yang ditempuh ketika mendesain produk. Design Thinking adalah serangkaian proses kognitif, strategis, dan praktis dalam mendesain produk yang digunakan untuk memecahkan masalah dan menciptakan solusi inovatif dalam memahami pengguna dan kebutuhannya.



Gambar 1 Metode Design Thinking

Metode ini mengambil pendekatan berbasis solusi yang akan digunakan untuk pemecahan masalah, dengan cara memahami pengguna aplikasi untuk mendefinisikan masalah-masalah yang ada, dan kemudian membuat solusi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut (Yulia et al., 2022). Berikut Penjelasan pada tiap tahap fase *design thinking*.

1. Empathize

Pada fase ini mengumpulkan data dengan cara memahami, berempati, dan memiliki perasaan yang sama dengan orang lain (Pressman, 2019). Implementasi pada proses ini untuk berempati dapat diimplementasikan seperti wawancara, survei, feedback, turun ke lapangan, atau bahkan observasi langsung.

2. Define

Pada fase ini data yang sudah terkumpul pada fase sebelumnya (Putra et al., 2021), data tersebut harus dipilih sehingga dapat dipetakan ke inti permasalahan agar mengetahui apa saja permasalahan yang dihadapi oleh user (Adhiputri et al., 2022). Inti permasalahan harus dilakukan dari sudut pandang user. Pada fase ini dapat membantu desainer untuk mengumpulkan ide-ide.

3. Ideate

Pada proses ini dapat melakukan ideasi untuk menciptakan produk yang mampu menjawab permasalahan user (Shidqi et al., 2021). Pada fase ini diharuskan mengeksplorasi berbagai macam hal dan mencari inspirasi untuk pengembangan produk. Pada fase ini juga diperlukan untuk menghasilkan sebanyak mungkin sudut pandang serta ide-ide baru.

4. Prototype

Pada proses ini mengimplementasikan ide yang sudah didapat dari fase ideate menjadi sebuah produk yang dapat diuji coba (Shidqi et al., 2021). Pada prototype ini dapat memberikan contoh atau gambaran produk kepada user yang nantinya akan dikembangkan (Alamsyah et al., n.d.).

5. Testing

Pada fase ini menguji kelayakan produk yang sudah dibuat. Tujuan pada fase ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kegunaan produk sebelum disebarluaskan pada user (Purwitasari et al., 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Empathize

Pada tahap ini dilakukannya wawancara, untuk mengetahui wawasan lebih dalam saat pengguna menggunakan aplikasi OTA dan keinginan pengguna saat memiliki aplikasi OTA. Wawancara ini dilakukan kepada 5 responden yang mendapatkan hasil dari wawancara tersebut mendapatkan kurangnya informasi mengenai lokasi wisata, tidak mengetahui soal harga, rekomendasi kuliner atau tempat berlibur di suatu daerah dan kurangnya informasi mengenai budaya dan wisata Indonesia.

3.2 Define

Tahap ini mencari kebutuhan terkait dengan permasalahan yang diangkat. Pada tahap ini melakukan identifikasi karakteristik pengguna, survey dan analisis kompetitor untuk dapat merumuskan inti permasalahan dan juga membuat solusi-solusi yang sekiranya akan dipakai untuk pembuatan aplikasi. Berikut adalah beberapa hasil dari define yang didapatkan.

3.2.1 Karakteristik Pengguna

Sebelum melakukan perancangan, diperlukannya identifikasi karakteristik pengguna yang bertujuan untuk mengetahui karakteristik serta perilaku dari pengguna aplikasi saat menggunakan aplikasi Online Travel Agent

1. User Persona

User persona adalah karakter yang dibuat berdasarkan pada penelitian yang dilakukan untuk mewakili target pengguna yang mungkin menggunakan layanan Online Travel Agent



Gambar 2 User Persona

Pada *Gambar 2* pengguna pengguna kebingungan saat menentukan tempat liburan karena memiliki informasi yang terbatas, lalu pengguna juga membutuhkan mengabadikan moment saat berliburan bersama keluarganya.

2. Customer Journey Map

Stages of journey	Merencanakan liburan	Compare	Pembayaran	Liburan
Activities	Resep ingin berlibur keluarga dia belum mendapatkan info terhadap tempat yang akan ia kunjungi, tempat untuk menginap dan transportasi yang akan digunakan	Membandingkan harga dan informasi tempat yang akan ia kunjungi dan booking tiket transportasi dan pengkapan ke lokasi liburan	Melakukan pembayaran melalui internet	Liburan ke tempat yang sudah di rencanakan
Feelings				
User think	"aku butuh tempat yang benar di pertimbangkan oleh apa saja fitur rekomendasi tempat dan bisa aku pilih sesuai budget dan waktu liburan ke sana"	"mari kita lihat rekomendasi transportasi yang cocok untuk di gunakan dan tempat menginapnya lagi lebih enak lagi kalau bisa booking online, biar ke tempat liburan"	"wah ternyata metode pembayarannya banyak"	"ternyata jasa Fotografi atau kenangan ya bisa foto bersama keluarga kita gimana jadinya ga ada foto full ada liburan"
Opportunities	Membuat Aplikasi Online Travel agent yang bisa memudahkan user untuk mencari tempat liburan dan tempat wisata yang cocok untuk liburan bersama keluarga dan info informasi mengenai tempat wisata yang lengkap	Membuat Aplikasi Online Travel agent yang bisa mencari tiket ke tempat wisata	Membuat aplikasi dengan banyak pilihan metode pembayaran	Membuat Aplikasi Online Travel agent yang menyediakan jasa fotografer dan tour guide

Gambar 3 User Journey Map

User Journey Map adalah visualisasi gambaran perjalanan pengguna. Terdiri dari aktifitas yang user lakukan perasaan user dan apa yang user pikirkan tentang kegiatan yang mereka lakukan hal ini di lakukan untuk memahami informasi yang ingin disampaikan dan yang dirasakan oleh pengguna.

3. Empathy Map



Gambar 4 Empathy Map

Empathy map ini dilakukan dengan cara wawancara dimana dari hasil wawancara dimasukkan ke dalam 4 bagian yaitu say (apa yang mereka katakan terhadap suatu masalah yang ada), think (apa yang mereka pikirkan terhadap masalah yang ada), feel (apa perasaan mereka dengan adanya masalah ini) dan yang terakhir does (apa yang mereka lakukan setelah terjadi masalah itu). Setelah dibagi menjadi 4 bagian penyusun menyimpulkan untuk pain dan gain untuk mendapatkan kesimpulan fitur aplikasi seperti apa yang user butuhkan.

3.2.2 Identifikasi Masalah Pengguna

Setelah mengetahui karakteristik pengguna, maka tahap selanjutnya mengidentifikasi masalah pengguna, tujuan mengetahui masalah pengguna untuk menghasilkan solusi yang relevan dan berfokus pada kebutuhan pengguna.

1. Analisis Kompetitor



Gambar 5 Analisis Kompetitor Aplikasi

Analisa kompetitor ini di ambil dari hasil keresahan user / feedback dari user tentang aplikasi kompetitor yang ada hal ini membantu untuk aplikasi yang penyusun dan tim buat agar tidak terjadi hal serupa di aplikasi yang akan penyusun dan tim buat.

Analisa Kompetitor ini diambil dari alur pengguna saat menggunakan aplikasi, tujuan analisis ini untuk melihat pengalaman pengguna yang ada dan design ui yang ada hal ini membantu dalam mendapatkan insight untuk membuat suatu aplikasi.

2. Problem Statement dan How Might We

5 whys



Gambar 7 Problem Statement

Setelah mengetahui masalah yang didapatkan melalui wawancara dan analisis kompetitor maka menentukan inti permasalahan dan bagaimana untuk menyelesaikan masalah menggunakan *How Might We*.

3.2.3 Kebutuhan Pengguna

Setelah mengetahui masalah pengguna, maka diperlukannya kebutuhan pengguna mengenai aplikasi Online Travel Agent, untuk mengetahui kebutuhan pengguna menggunakan Card Sorting

CARD SORTING



Gambar 8 Card Sorting

Card sorting ini dilakukan kepada user dimana penelitian ini membuat 5 menu utama yaitu halaman home, event, add planing, transaksi dan profile dimana dari ke 5 menu utama itu terdapat fitur yang ada pada 5 halaman tersebut. Disini user diminta untuk menempatkan kotak hijau kedalam kotak kotak kuning hal ini bertujuan untuk mencari tau dari sudut pandang user bahwa fitur tersebut memiliki fungsi yang seperti apa.

3.3 Ideate

Setelah mengetahui masalah pengguna dan kebutuhan pengguna yang didapatkan pada fase sebelumnya, maka pada fase ini melakukan ide-ide mengenai kelebihan yang berbeda dari aplikasi Online Travel Agent. Berikut adalah kelebihan aplikasi.

No	Kelebihan Produk
1	Memiliki berbagai tempat liburan mengenai desa wisata
2	Dapat membantu pengguna merencanakan liburan sesuai keinginan pengguna
3	Memiliki fitur yang dapat membantu mengabadikan pengguna saat melakukan liburan
4	Mendapatkan informasi lengkap mengenai rekomendasi

1. Flowchart

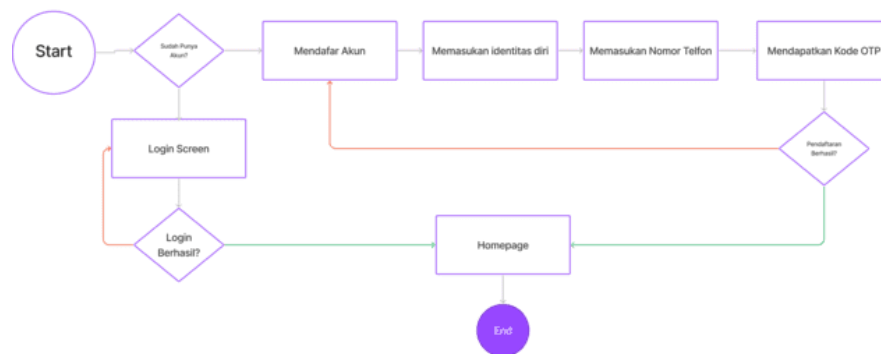
Setelah mengetahui fitur apa saja dalam perancangan aplikasi yang menggunakan *card sorting*, maka tahap selanjutnya menentukan langkah-langkah pada pengguna saat menggunakan aplikasi ini. Berikut adalah langkah-langkah pada aplikasi perancangan Online Travel Agent.

Mendaftar Akun

Saya Sebagai User Ingin Mendaftar Akun dan Login

- Sebagai User saya ingin mendaftar akun dengan mudah
- Sebagai User saya ingin mengetahui bahwa saya telah selesai mendaftar akun
- Sebagai User saya ingin login akun dengan mudah
- Sebagai User saya ingin mengetahui bahwa saya telah selesai login akun

Flow



Gambar 9 Alur Mendaftar Akun

Gambar 9 adalah alur saat pengguna pertama kali mendaftar akun

Mengikuti Trip

Saya Sebagai User Ingin Mengikuti Trip

- Sebagai User ingin mengetahui informasi mengenai trip yang tersedia
- Sebagai User saya ingin mengetahui detail informasi trip
- Sebagai User saya ingin mengetahui jumlah harga yang saya keluarkan untuk mengikuti trip

Flow

Rekomendasi Trip Desa Wisata



Gambar 10 Alur Mengikuti Trip

Gambar 10 adalah alur kepada pengguna saat ingin mengikuti trip berlibur saat ingin melakukan liburan yang tersedia pada pihak penyedia.

Membuat Planning

Saya Sebagai User Ingin Membuat planning liburan

- Saya Sebagai user ingin mengatur liburan saya sendiri
- Sebagai User saya ingin memiliki banyak rekomendasi tempat yang akan saya kunjungi
- Sebagai user saya tidak ingin menghabiskan banyak waktu hanya untuk mengatur plan liburan saya
- sebagai user saya tidak bingung menentukan tempat yang worth it untuk di kunjungi

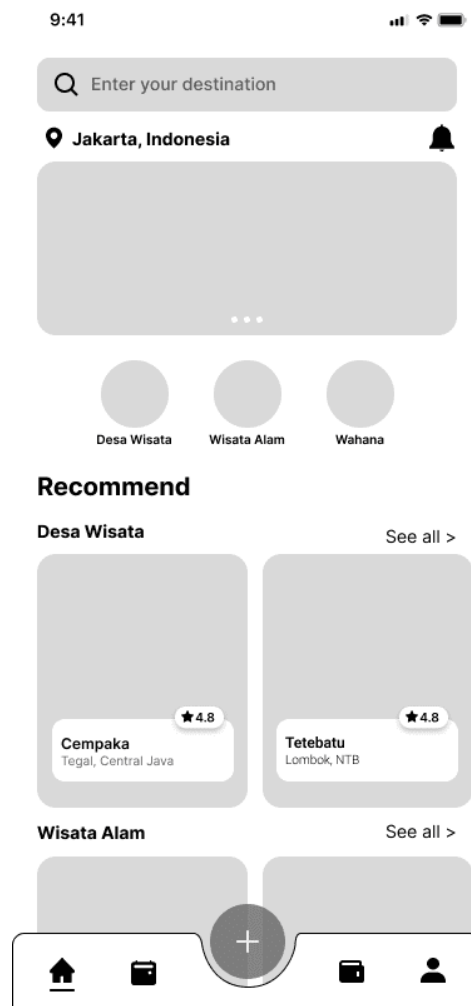


Gambar 11 Alur Membuat Planning Liburan

Gambar 11 adalah alur saat ingin membuat rencana liburan, fitur ini dapat mempermudah pengguna saat ingin melakukan rencana liburan namun kesulitan mencari informasi mengenai tempat desa wisata yang dapat dikunjungi.

2. Wireframe

Setelah membuat alur, maka selanjutnya membuat sketsa tampilan aplikasi yang akan dirancang, berikut hasil sketsa atau *wireframe* pada tampilan aplikasi.



Gambar 12 Wireframe Tampilan Aplikasi

3. Design System

Design System dibuat untuk membangun konsistensi dari aplikasi yang dibangun, di dalamnya memuat warna yang akan digunakan, jenis huruf serta logo. Berikut adalah hasil Design System perancangan aplikasi



Gambar 13 Logo Aplikasi

Gambar 13 adalah logo perancangan aplikasi Online Travel Agent, Aplikasi dinamakan *advent.tour*, logo ini akan menjadikan representasi visual dari aplikasi.

Colors System

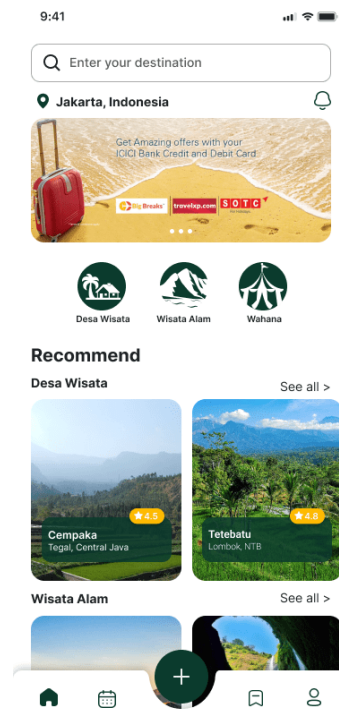
Primary Color Forest Green	10	20	30	40	50
	#4F81BD	#3D6A57	#2E5C4D	#204D3B	#1A3E29
	10	20	30	40	50
	#F0C866	#F0A853	#E8943D	#D97E30	#C96A24
	10	20	30	40	50
Secondary Color Salvador Yellow	10	20	30	40	50
	#F0C866	#F0A853	#E8943D	#D97E30	#C96A24
	10	20	30	40	50
	#4F81BD	#3D6A57	#2E5C4D	#204D3B	#1A3E29
	10	20	30	40	50
Semantic Colors	10	20	30	40	50
	#4F81BD	#3D6A57	#2E5C4D	#204D3B	#1A3E29
	10	20	30	40	50
	#F0C866	#F0A853	#E8943D	#D97E30	#C96A24
	10	20	30	40	50
Warning Mustard	10	20	30	40	50
	#F0C866	#F0A853	#E8943D	#D97E30	#C96A24
	10	20	30	40	50
	#4F81BD	#3D6A57	#2E5C4D	#204D3B	#1A3E29
	10	20	30	40	50
Danger Imperial Red	10	20	30	40	50
	#F0C866	#F0A853	#E8943D	#D97E30	#C96A24
	10	20	30	40	50
	#4F81BD	#3D6A57	#2E5C4D	#204D3B	#1A3E29
	10	20	30	40	50
Neutral Colors Dark Silver	10	20	30	40	50
	#F0C866	#F0A853	#E8943D	#D97E30	#C96A24
	10	20	30	40	50
	#4F81BD	#3D6A57	#2E5C4D	#204D3B	#1A3E29
	10	20	30	40	50

Gambar 14 Color Palette

Pada *Gambar 14* adalah Color palette, Color Palette merupakan sekumpulan warna yang di mix and match sehingga menghasilkan kombinasi warna yang unik dan menarik. Warna yang ada pada adventour ada pada primary color color pallet dimana warna hijau adalah warna yang cocok untuk aplikasi online travel agent yang berhubungan dengan alam.

3.4 Prototype

Setelah membuat kerangka mengenai tampilan aplikasi lalu sudah ditentukannya mengenai identitas nya aplikasi, maka tahap selanjutnya adalah membuat tampilan aplikasi yang sudah memiliki warna sesuai *identitiy* pada rancangan aplikasi. Berikut adalah hasil tampilan aplikasi.



Gambar 15 Tampilan Aplikasi

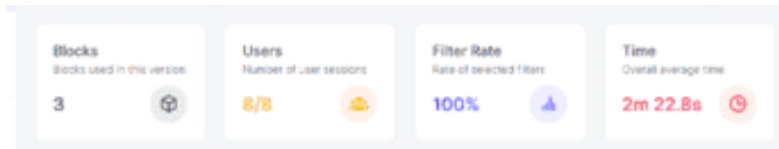
Gambar 15 adalah tampilan aplikasi pada rancangan aplikasi, setelah dibuatnya tampilan aplikasi selanjutnya akan dilakukan pembuatan *prototype* untuk dilakukan uji coba pada fase selanjutnya yaitu *testing*.

3.5 Testing

Pada fase ini akan dilakukan uji coba mengenai rancangan aplikasi Online Travel Agent. Uji coba dilakukan kepada 8 orang pengguna, 8 orang pengguna tersebut akan melewati 5 task yang berisi fitur utama pada aplikasi ini. Berikut adalah *task* yang dilewati oleh pengguna.

No	Task
1	Sign-Up Aplikasi
2	Memilih Paket Tour Reguler
3	Membuat Planner untuk Private Trip
4	Mengubah Tempat Wisata yang sudah direncanakan
5	Pemesanan Dan Pembayaran

Hasil dari task yang dikerjakan kepada 8 pengguna tersebut mendapatkan hasil yang dapat dilihat pada *Gambar 16*.



Gambar 16 Hasil Testing

Hasil uji coba yang dikerjakan 5 task tersebut mendapatkan hasil 8 pengguna tersebut berhasil melakukan task yang diberikan, dapat diartikan bahwa pengguna dapat digunakan, selanjutnya mendapatkan feedback mengenai aplikasi seperti memiliki *icon* mengenai *private trip* untuk dilakukan perubahan karena tidak familiar terhadap bentuk *icon*, lalu selanjutnya pada Navigation bar diberikan label agar mengetahui nama dari tiap navigation bar.

4. KESIMPULAN

Hasil Rancangan pada aplikasi Online Travel Agent mendapatkan hasil, pengguna menginginkan informasi wisata mengenai *Desa Wisata*, lalu aplikasi Online Travel Agent yang lain tidak memiliki informasi harga, rekomendasi kuliner atau tempat *Desa Wisata* yang dapat dikunjungi untuk melakukan liburan, dan pengguna merasa tidak adanya informasi mengenai budaya dan wisata di Indonesia, oleh sebab itu dirancanglah aplikasi Online Travel Agent yang memperkenalkan Desa Wisa Indonesia guna untuk memperkenalkan budaya dan wisata mengenai Desa Wisata. Hasil yang dari rancangan tersebut mendapatkan bahwa pengguna merasa mudah mengenai aplikasi yang dirancang, pengguna merasa aplikasi yang dirancang memiliki fitur yang diinginkan oleh pengguna seperti dapat membuat rencana liburan yang mudah dan cepat dan memiliki fitur yang dapat menyediakan jasa untuk mengabadikan momen saat liburan

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiputri, G. V., Nugraini, S. H., & Artikel, R. (2022). Redesain User interface Gamifikasi Poin dan Badge Aplikasi Campaign ForChange Berdasarkan Sudut Pandang Supporter INFO ARTIKEL ABSTRAK. *Jurnal Citrakara*, 4(1), 1–13.
- Alamsyah, R., Nugroho, I. M., & Alam, S. (n.d.). *REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI WASTU MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. 02, 152–159.
- Damayanti, C., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 551. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3526>
- Kemenparekraf. (2023). *Desa Wisata Indonesia*. <https://jadesta.kemenparekraf.go.id/peta>
- Natasha. (2022). *What is Design Thinking?* <https://uxplanet.org/what-is-design-thinking-c3a58e2e34d5>
- Pressman, A. (2019). *Design Thinking - A Guide To Creative Problem Solving For Everyone*.
- Purwitasari, R. W., Dileon, P., Nainggolan, Y., Rahmawati, N., Dharma Adhinata, F., & Ramadhan, G. (2021). Perancangan UI/UX Webinar Booking Terhadap Kepuasan

- Pengguna Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Riset Komputer*, 8(6), 350–359. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3700>
- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). *PERANCANGAN UI / UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY*. 8(1).
- Rahmawati, E., & Ningsih, N. (2021). Perancangan Desain UI/UX untuk Aplikasi Sewa Sawah Online Di Desa Tanjungsari Kabupaten Jember Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Spirit*, 13(1), 17–27. <https://doi.org/10.53567/spirit.v13i1.196>
- Shidqi, M., Agus, B., Lantai, G. P., Jl, K., & Timur, S. (2021). *PENGEMBANGAN UI / UX DESIGN STUDI KASUS APLIKASI CAMPAIGN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. 6(Sens 6), 297–307.
- Supriyadi, S., Wijaya, A. F., & Mayopu, R. G. (2016). Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Desa Wisata Kandri Berbasis Web. *CCIT Journal*, 9(3), 276–289. <https://doi.org/10.33050/ccit.v9i3.459>
- Wardana, F. C., Lanang, I. G., & Eka, P. (2022). *Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile*. 03(04), 1–12.
- Yulia, R., Candra, R. M., Irsyad, M., & Darmizal, T. (2022). *UI / UX Redesign of INHIL Dukcapil Application Using the Design Thinking Method*. 10(5), 481–488.