

UI/UX Design in the Hotel Reservation Application Using the Design Thinking Method

Lestyanto Ardi Ramadhan^{1*}, Paska Dani A², Emmanuel Sahna Nugraha Y.P³,
Trianggulo Pundi P⁴, Ina Sholihah Widiati⁵
STIMIK Amikom Surakarta

Corresponding Author: Lestyanto Ardi Ramadhan
lestyanto.ard@mhs.amikomsolo.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords: Reservations,
Hospitality and Lodging,
Applications

Received : 4 July

Revised : 20 July

Accepted: 22 August

©2023 Ramadhan, Dani, Nugraha,
Pundi, Widiati: This is an open-
access article distributed under the
terms of the [Creative Commons
Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

In this modern era, it is important for hotel and lodging businesses to move towards digital marketing so that they can survive and develop in a time when the need for the internet in everyday life is very high. And for that the author makes an online hotel reservation application and hotel reservation application as an intermediary between users and hoteliers. The purpose of this application is to design applications that suit market needs to support the sustainability of the hotel and lodging business as well as to design user experience and user interfaces, so that these applications can later be accepted by users from all walks of life (Heliany, 2019). And this application also provides cash and non-cash payments depending on the user, the system in this application can also make reservations in advance without coming directly to the hotel you want to rent. Everything can be done just by going through this application and you don't need to move from your current place. With the existing system in this application, it is expected to increase the attractiveness and convenience of application users. And this application is also an alternative to additional income for hotel and lodging businesses

Perancangan UI/UX di dalam Aplikasi Reservasi Hotel Menggunakan Metode Design Thinking

Lestyanto Ardi Ramadhan^{1*}, Paska Dani A², Emmanuel Sahna Nugraha Y.P³, Trianggulo Pundi P⁴, Ina Sholihah Widiati⁵

STIMIK Amikom Surakarta

Corresponding Author: Lestyanto Ardi Ramadhan

lestyanto.ard@mhs.amikomsolo.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords: Reservasi, Perhotelan dan Penginapan, Aplikasi

Received : 4 July

Revised : 20 July

Accepted: 22 August

©2023 Ramadhan, Dani, Nugraha, Pundi, Widiati: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Pada era yang sudah modern seperti ini, penting bagi usaha perhotelan dan penginapan untuk bergerak ke arah pemasaran digital agar tetap bisa bertahan dan berkembang dimasa dimana kebutuhan akan internet dalam kehidupan sehari-hari sudah sangat tinggi. Dan untuk itu penulis membuat aplikasi reservasi hotel secara online dan aplikasi reservasi hotel sebagai perantara antara pengguna dan pembisnis perhotelan. Tujuan dari aplikasi ini adalah merancang aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pasar untuk mendukung keberlanjutan usaha perhotelan dan penginapan serta merancang user experience dan user interface, agar aplikasi ini nantinya dapat diterima oleh pengguna dari berbagai kalangan (Heliany, 2019). Dan aplikasi ini juga menyediakan pembayaran tunai dan nontunai tergantung dengan penggunaanya, sistem dalam aplikasi ini juga bisa melakukan reservasi jauh-jauh hari tanpa datang langsung ke hotel yang ingin disewa. Semuanya bisa dilakukan hanya dengan melalui aplikasi ini dan tidak perlu beranjak dari tempat anda saat ini. Dengan sistem yang ada dalam aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan memudahkan para pengguna aplikasi. Dan aplikasi ini juga sebagai alternatif tambahan pendapatan bagi usaha perhotelan dan penginapan

PENDAHULUAN

Saat ini, kemajuan teknologi telah mencapai tahap yang signifikan, terutama dalam ranah informasi. Fenomena ini disebabkan oleh meningkatnya minat masyarakat terhadap informasi, yang telah mencapai tingkat yang sangat tinggi. Oleh karena itu, para ahli teknologi, terutama dalam bidang komunikasi, dihadapkan pada tuntutan untuk menciptakan sistem informasi yang dapat memenuhi kebutuhan akan informasi tersebut. Penggunaan internet telah merambah luas dalam teknologi informasi, membawa dampak positif yang signifikan. Perkembangan teknologi juga telah mengubah wajah industri perhotelan dan penginapan. Sektor ini telah mengalami perkembangan pesat, yang tercermin dalam banyaknya hotel dan penginapan yang dibangun di setiap kota (Komalasari et al., 2020).

Dengan adanya teknologi berbasis internet, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi industri perhotelan dan penginapan. Di dalam domain hotel dan penginapan, konsep reservasi menjadi sangat penting, merujuk pada proses pemesanan kamar oleh para pengguna. Hingga saat ini, sebagian tempat masih menerapkan sistem reservasi melalui telepon, faks, atau kedatangan langsung ke hotel. Namun, hal ini membatasi pengguna untuk melihat langsung kondisi hotel atau penginapan yang ingin mereka pesan. Akibatnya, pengguna dapat merasa kecewa jika kondisi hotel atau penginapan yang dipesan ternyata tidak sesuai dengan harapan mereka.

Pengelolaan data oleh pegawai juga masih dilakukan secara manual. Pembayarannya pun juga dilakukan secara manual sehingga dapat mengakibatkan jumlah tagihan pembayaran yang dihasilkan terkadang tidak sesuai dengan yang dihitung berdasarkan tipe kamar yang dipesan, lama waktu menginap, serta beberapa biaya tambahan yang harus dibayarkan. Hal ini dapat berakibat pihak hotel ataupun pengguna mengalami kerugian. Untuk mencegah hal seperti itu terjadi, pihak hotel dan penginapan perlu menggunakan aplikasi reservasi berbasis internet untuk meminimalisir resiko tersebut. Dilain pihak pengusaha hotel dan penginapan juga mendapatkan keuntungan yaitu dapat dikenal lebih luas lewat aplikasi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem informasi yang bisa memberikan informasi yang akurat dan terpercaya yang digunakan untuk memperoleh informasi yang lengkap tentang hotel dan penginapan di suatu daerah yang akan dikunjungi. Dengan adanya aplikasi reservasi penginapan, maka kinerja resepsionis akan lebih efisien. Dan mereka juga dapat membantu untuk pengambilan suatu keputusan atas keluhan-keluhan yang disampaikan oleh para pengguna yang ingin menginap di penginapan yang mereka inginkan.

Sistem Informasi merujuk pada rangkaian prosedur yang saling berinteraksi dengan tujuan untuk menyelesaikan suatu masalah yang memiliki nilai atau manfaat bagi individu yang memerlukannya. Dalam konteks ini, Sistem Informasi berfungsi sebagai kerangka kerja yang terdiri dari serangkaian langkah yang saling terkait, yang bekerja bersama untuk mencapai tujuan tertentu (Mucjal et al., 2021). Reservasi, yang berasal dari kata bahasa Inggris "to reserve," memiliki arti menyediakan atau mempersiapkan tempat atau fasilitas sebelum digunakan. Konsep reservasi melibatkan proses perjanjian pemesanan

barang atau jasa, walaupun belum final dengan transaksi resmi antara penyedia layanan dan pengguna. Selama proses ini, terjadi pertukaran informasi antara penyedia layanan dan pengguna yang menghasilkan pemahaman tentang produk atau layanan yang ingin dipesan. Dalam konteks khusus, reservasi berkaitan dengan pemesanan kamar hotel dan penginapan (Layali et al., 2021).

Melalui proses reservasi ini pengguna bisa memilah-milah terlebih dahulu sebelum membeli produk atau memesan jasa sampai waktu yang telah ditentukan. Sampai dengan batas waktu yang telah ditentukan produk atau fasilitas yang telah dipesan tersebut tidak boleh diberikan kepada pengguna lain karena produk tersebut telah diprioritaskan kepada pengguna yang telah melakukan reservasi.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian pertama, yang dilakukan oleh (Denasfi & Wahyuni, 2020) dengan judul Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling "ANGLO" dengan Metode Design Thinking. Pada penelitian ini membahas tentang perancangan user interface (UI) dan user experience (UX) untuk situs web aplikasi traveling "ANGLO" menggunakan metode design thinking. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Metode design thinking digunakan dalam tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Penelitian ini mengumpulkan ide-ide dari pengalaman pengguna untuk merancang antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Setelah itu, dilakukan pembuatan prototype yang kemudian diuji fungsionalitasnya kepada lima responden. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana rancangan antarmuka tersebut sesuai dengan pengalaman dan kebutuhan pengguna. Dan hasil pengujian menunjukkan bahwa rancangan antarmuka pada situs web aplikasi traveling "ANGLO" berhasil dijalankan sesuai dengan pengalaman dan kebutuhan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa metode design thinking yang digunakan dalam perancangan UI dan UX dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Penelitian kedua, dengan judul Pengembangan UI/UX Aplikasi Int Hotel Menggunakan Metode Design Thinking. Penelitian tersebut dilakukan oleh (Assad et al., 2022). Aplikasi INT HOTEL menggunakan metode Design Thinking. Aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan layanan pemesanan hotel dan penginapan yang mudah dan nyaman bagi wisatawan. Metode Design Thinking melibatkan lima tahap: empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Jurnal ini juga mencakup wawancara dengan pengguna untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka. Hasilnya adalah aplikasi yang ramah pengguna dengan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami. Aplikasi INT HOTEL memungkinkan pengguna untuk melakukan pemesanan hotel atau penginapan. Pengguna harus login atau mendaftar terlebih dahulu sebelum dapat mengakses aplikasi. Setelah login, pengguna dapat mencari hotel atau penginapan berdasarkan nama tempat atau daerah yang diinginkan. Aplikasi akan menampilkan berbagai pilihan hotel beserta informasi seperti rating bintang, ulasan pengunjung, ketersediaan kamar, tampilan kamar, dan

harga. Pengguna dapat memilih penginapan atau hotel yang diinginkan dan menentukan tanggal check-in. Setelah itu, pengguna dapat memilih jumlah kamar dan jumlah orang yang akan menginap. Setelah memilih, pengguna dapat melanjutkan pemesanan dan memilih metode pembayaran seperti transfer bank, E-Wallet, atau pembayaran tunai. Setelah pemesanan berhasil, pengguna akan menerima konfirmasi melalui email dan notifikasi dari aplikasi. Aplikasi ini juga telah diuji coba dengan melibatkan pengguna. Kesimpulan dari pengujian adalah bahwa aplikasi ini dapat menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh tamu dan pihak hotel, meningkatkan efektivitas kerja pemesanan, meningkatkan kualitas pelayanan, dan berfungsi sebagai media promosi serta untuk meningkatkan citra hotel.

Penelitian ketiga, yang dilakukan oleh (Senjaya et al., 2023). Dengan judul *Designing UI/UX Reservation Application Savero Hotel Depok With Design Thinking Method Using Figma*. Desain aplikasi reservasi UI/UX untuk Savero Hotel Depok menggunakan metode Design Thinking dan Figma. Tujuannya adalah menciptakan desain yang menarik dan mudah digunakan yang memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam melakukan reservasi hotel. Artikel ini menguraikan tahapan metode Design Thinking, termasuk empati dengan pengguna, mendefinisikan masalah, menghasilkan solusi, membuat prototipe, dan pengujian. Hardware dan software yang digunakan dalam proses desain juga disebutkan. Artikel ini mencakup alur pengguna dan wireframe untuk berbagai halaman aplikasi, seperti halaman login, registrasi, beranda, reservasi, dan lainnya. Dan desain wireframe mencakup halaman ulasan reservasi, halaman konfirmasi pembayaran, halaman pembayaran, halaman reservasi berhasil, dan halaman riwayat reservasi. Hasil pengujian kegunaan menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki skor kegunaan sebesar 82,3%, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil dan baik. Metode Design Thinking digunakan dalam proses desain untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan membuat aplikasi ini mudah digunakan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian Desain thinking yang merupakan cara untuk berpikir kreatif, efektif, dan praktis dalam memecahkan suatu permasalahan (Mahfunda). Metodologi Design Thinking ini digunakan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan dengan fokus terhadap pengguna. Metodologi ini dapat dilakukan dengan memberikan pikiran-pikiran yang solutif dari permasalahan dari para pengguna, serta merealisasikannya ke dalam aplikasi yang akan dibuat (Mahfunda). Metodologi diyakini bisa menyesuaikan dan memahami kebutuhan para pengguna dengan melihat beberapa kebutuhan mereka yang bervariasi dengan memahami setiap permasalahan yang ada. Dalam desain thinking ada 5 tahap yaitu yang harus diperhatikan yaitu :



Gambar 1. *Design Thinking*

1. Empathize

Langkah pertama, yakni tahap "Empathize," merupakan fase awal dalam proses untuk memahami sepenuhnya permasalahan yang sedang dihadapi. Langkah ini dilakukan dengan tujuan untuk menggali nilai-nilai yang terkait dengan permasalahan tersebut dan menemukan solusi yang tepat. Pada tahap ini, penting untuk mengumpulkan informasi yang akan membantu dalam pemahaman kebutuhan pengguna (user). Data dikumpulkan melalui kegiatan observasi dan wawancara agar dapat merasakan serta mengerti secara lebih mendalam mengenai situasi yang dihadapi oleh para pengguna.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No	Daftar Pertanyaan
1	Bagaimana proses pencarian tempat penginapan yang anda lakukan ?
2	Apa Saja kira - kira yang dibutuhkan ?
3	Apakah aplikasi penginapan yang sudah ada saat ini bisa memenuhi kebutuhan anda ?
4	Sistem aplikasi seperti apa yang diharapkan ?
5	Apa saja yang sering menjadi keluhan saat menggunakan aplikasi yang sudah ada ?

2. Define

Setelah mendapatkan data dan informasi mengenai kebutuhan pengguna melalui proses observasi dan wawancara pada tahap empathize, langkah berikutnya adalah tahap "Define." Pada tahap ini, permasalahan dan kebutuhan pengguna diidentifikasi secara rinci dan dianalisis untuk mengungkap inti dari masalah dan kebutuhan yang dihadapi oleh pengguna. Dalam fase ini, ide-ide yang telah dikumpulkan menjadi panduan bagi desainer dalam menciptakan, menggambarkan, atau mengembangkan solusi yang dapat mengatasi permasalahan dan memenuhi kebutuhan para pengguna. Tahap "Define" ini memberikan landasan bagi perancangan dan pengembangan fitur atau komponen sistem yang akan menjadi solusi yang efektif dan relevan terhadap permasalahan dan kebutuhan yang telah diidentifikasi.

Tabel 2. Daftar Kebutuhan Pengguna

No	Daftar Kebutuhan Pengguna
1	Aplikasi mudah di akses di smartphone
2	Aplikasi mempermudah pengguna dalam mencari dan reservasi hotel dan penginapan
3	Aplikasi ini memberi peluang untuk para pebisnis hotel dan penginapan untuk lebih dikenal oleh pengguna
4	Desain Ui yang gampang dioperasikan. Sehingga lebih ramah terhadap pengguna.
5	Icon-icon juga terlihat lebih sederhana dan mudah dikenali.

3. Ideate

Tahap ideate merupakan langkah di mana ide-ide yang terkait dengan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap empathize dan define dievaluasi dan dikembangkan lebih lanjut. Proses ini melibatkan brainstorming atau sesi pengumpulan gagasan secara intensif untuk menghasilkan solusi yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Ide-ide ini nantinya akan menjadi dasar dalam merancang prototype atau bentuk awal dari solusi yang direncanakan. Tahap ideate memiliki tujuan untuk menghasilkan beragam alternatif solusi yang kreatif dan inovatif guna memenuhi kebutuhan pengguna serta memberikan landasan dalam proses perancangan prototipe yang akan datang.

4. Prototype

Ide-ide yang telah dirancang dan dikembangkan pada tahap ideate diwujudkan dalam tahap prototype. Tahap prototype melibatkan pembuatan model awal dari antarmuka atau tampilan sistem yang akan diuji coba. Ini adalah bentuk visualisasi yang memberikan gambaran nyata tentang bagaimana produk atau sistem akan beroperasi. Fase ini memiliki tujuan untuk memberikan pengembang dan pengguna (*User*) kesempatan untuk berinteraksi dengan produk sebelum menjadi sistem yang final.

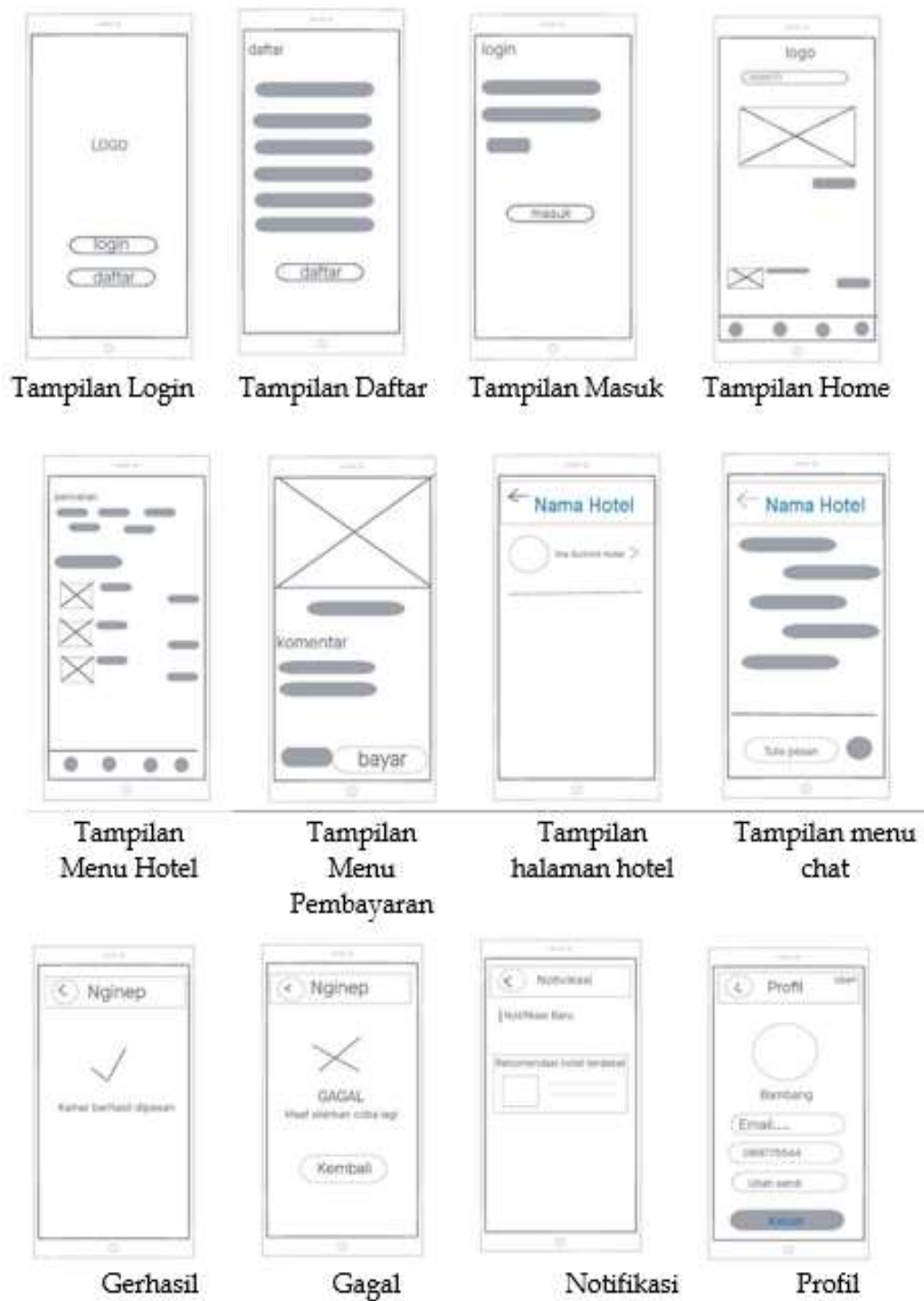
5. Test

Tahap pengujian merupakan tahapan terakhir dalam pendekatan Design Thinking. Pada tahap ini, desain akhir antarmuka atau prototipe diujicobakan kepada para pengguna (*User*) dengan tujuan memperoleh umpan balik berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan produk. Hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana keberhasilan pengembangan produk berdasarkan perspektif pengguna. Umpan balik yang diberikan oleh para pengguna digunakan sebagai pedoman untuk mengevaluasi kekurangan dan kebutuhan yang ada, sehingga pengembangan dapat diarahkan untuk melakukan perbaikan dan peningkatan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Wireframe Aplikasi

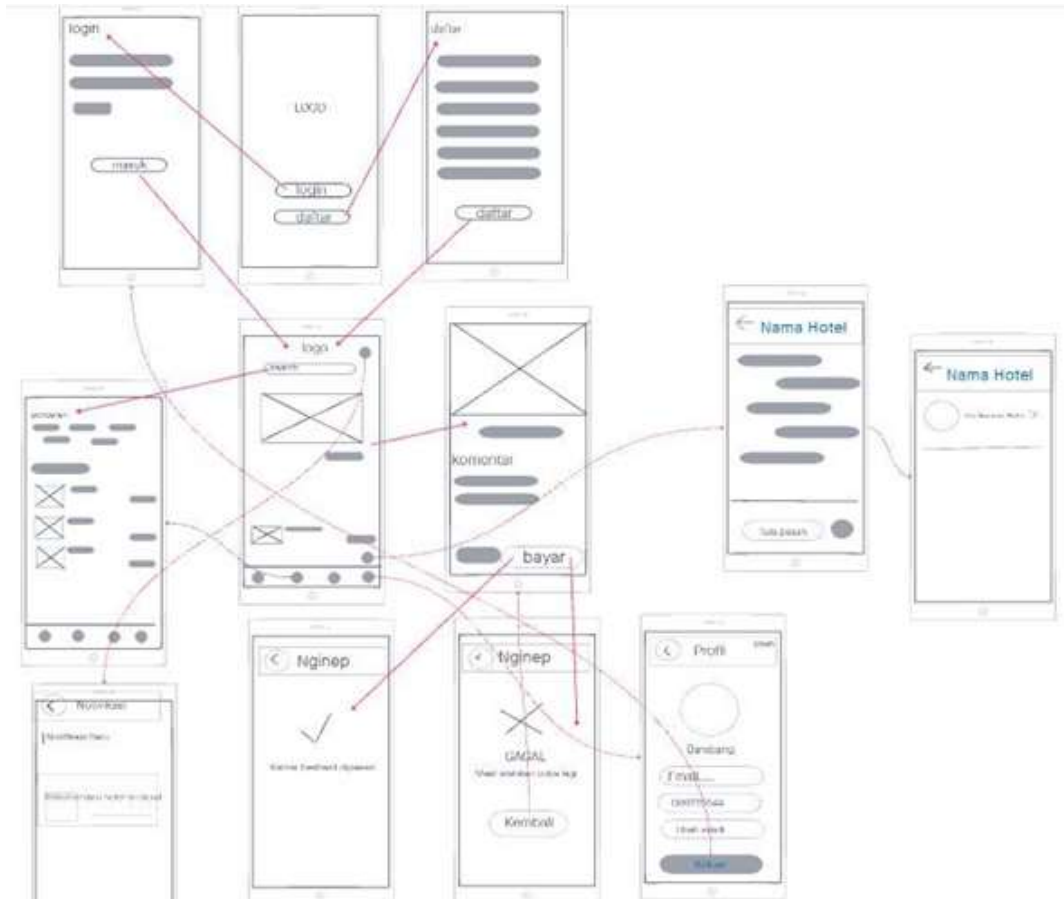
Wireframe adalah representasi visual dasar dari tata letak sebuah halaman web, aplikasi, atau antarmuka pengguna. Tujuan utama dari wireframe adalah untuk menggambarkan struktur dan susunan visual suatu halaman atau antarmuka dengan jelas dan sederhana. Dengan menggunakan wireframe, desainer dan pengembang dapat berfokus pada tata letak dan interaksi dasar tanpa terlalu terbebani oleh aspek estetika atau detail-desain yang lebih spesifik. Di dalam wireframe gambar 2. merupakan tampilan Wireframe terdapat tampilan menu login, daftar, masuk, home, menu hotel, menu pembayaran, halaman hotel, menu chat, berhasil, gagal, notifikasi, profil.



Gambar 2. Wireframe Reservasi Hotel

Wireflow Aplikasi

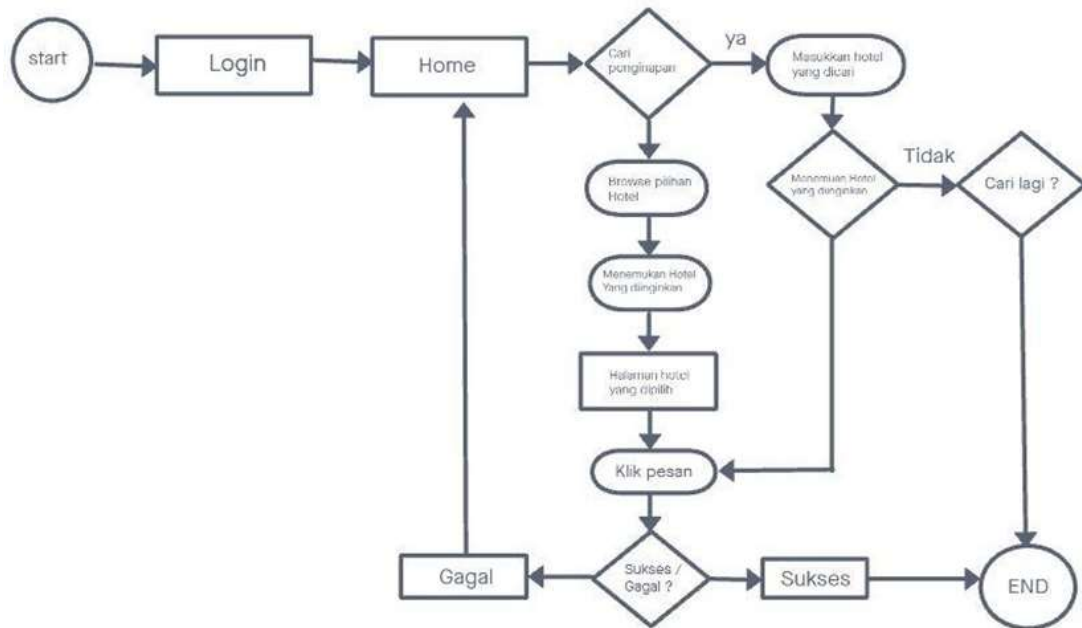
Wireflow adalah konsep yang menggabungkan elemen-elemen wireframe dan aliran kerja (Workflow) dalam desain antarmuka pengguna. Ini adalah pengembangan dari wireframe tradisional yang mencoba untuk menggambarkan interaksi dan pergerakan pengguna melalui antarmuka dengan lebih rinci. Gambar 3. merupakan tampilan Wireflow yang memberikan pandangan lebih komprehensif tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan antarmuka dan bagaimana elemen-elemen berbeda saling terhubung.



Gambar 3. Wireflow Reservasi Hotel

Taskflow Aplikasi

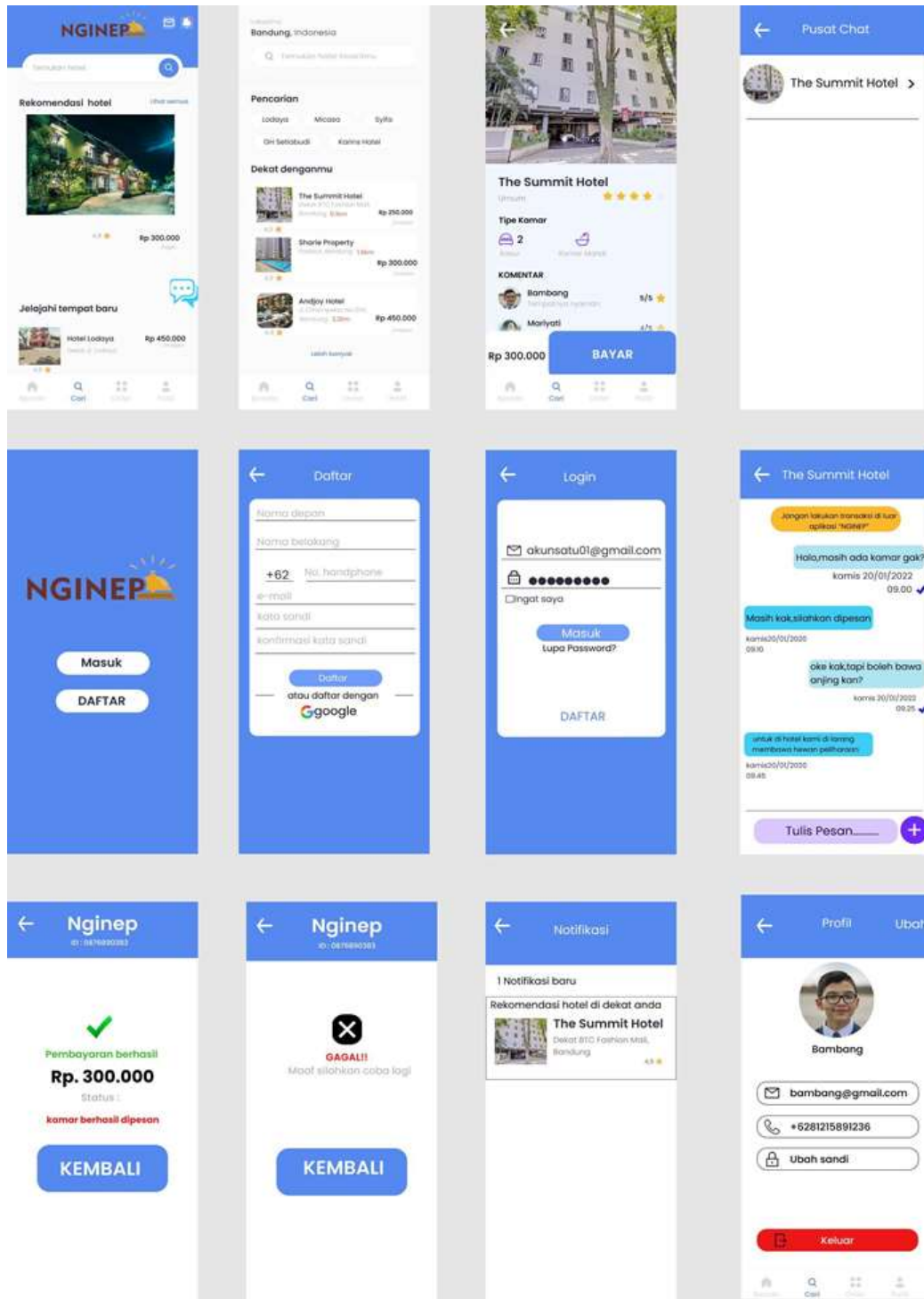
Taskflow adalah konsep yang digunakan dalam desain antarmuka pengguna untuk menggambarkan urutan langkah-langkah atau tugas yang harus dilakukan oleh pengguna dalam mencapai tujuan tertentu. Taskflow membantu mendefinisikan aliran kerja atau perjalanan pengguna melalui aplikasi atau sistem dengan jelas. Gambar 4. adalah langkah-langkah atau tugas yang harus dilakukan oleh pengguna dijelaskan secara berurutan. Ini dapat mencakup tindakan pengguna, masukan yang diperlukan, respons yang diharapkan dari sistem, serta aliran antarmuka yang mengarah dari satu langkah ke langkah berikutnya.



Gambar 4. Taskflow Reservasi Hotel

Mockup Aplikasi Reservasi Hotel

Mockup adalah representasi visual statis atau interaktif dari desain yang dibuat untuk memperlihatkan bagaimana produk akhir, seperti halaman web, aplikasi, atau produk fisik, akan terlihat dan berinteraksi. Mockup biasanya digunakan dalam tahap awal pengembangan untuk memberikan gambaran yang lebih nyata tentang desain dan fungsionalitas suatu produk sebelum memasuki tahap implementasi atau produksi. Gambar 5. adalah tampilan mocup reservasi hotel.



Gambar 5. Mockup Aplikasi Reservasi Hotel

Keterangan gambar dengan urutan dari kiri ke kanan :

1. Adalah tampilan dari home aplikasi NGINEP. Disini ada beberapa rekomendasi hotel yang disediakan oleh developer untuk memudahkan pengguna. Dan juga kita bisa bertanya secara langsung dengan resepsionis hotel yang kita ingin pesan untuk kejelasan lebih lanjut.
2. Adalah tampilan search yang ada dalam aplikasdi. Halaman search ini digunakan untuk menampilkan hasil pencrian dari hotel atau penginapan yang kita inginkan.
3. Merupakan tampilan dari menu ketika kita ingin memesan hotel. Di tampilan ini ada beberp ulasan dari beberapa pengguna yang sudh pernah menginap di hotel tersebut. Dan tentu saja dalam tampilan ini ada harga kamar dan juga ada tombol untuk mereservasi.
4. Merupakan tampilan menu chat dari aplikasi NGINEP. Menu chat ini akan tampil sesuai lama hari kita menginap.
5. Merupakan tampilan login aplikasi NGiNEP. Di sini berisi tentang logo aplikasi dan menu login maupun menu daftar
6. Merupakan menu daftar yang ada dalam aplikasi ini. Pengguna bis mendaftar jika belum mempunyai akun aplikasi NGINEP. Pengguna juga bisa membuat akun dengan menggunakan akun google yang dipunya.
7. Merupakan tampilan login. Dalam tampilan ini akan ada email dan password pengguna yang sudh didaftarkan untuk mengkses aplikasi NGINEP.
8. Merupakan tampilan percakapan yang ada dalam fitur chat aplikasi NGINEP.
9. Merupakan gambar notifikasi jika kamar berhasil dipesan oleh pengguna.
10. Merupakan gambar notifikasi jika kamar gagal dipesan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini bahwa aplikasi persewaan hotel dan penginapan ini lebih efektif dan mudah dipakai oleh para pengguna daripada metode tradisional yang cara kerjanya masih menginput secara manual. Selain itu reservasi juga bisa dilakukan secara online dan ringkasan tentang hotel sudah tertera jelas dalam aplikasi sehingga para pengguna bisa lebih bebas memilih penginapan sesuai kriteria yang mereka inginkan.

PENELITIAN LANJUTAN

Dengan memahami beberapa permasalahan yang ada dalam penelitian dan belum sempat untuk penulis pecahkan, maka penulis memberi Rekomendasi sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya mungkin bisa ditambahkan fitur chat dengan pegawai penginapan untuk bisa memperoleh informasi lebih jelas tentang hotel atau Penginapan yang akan disinggahi.
2. Diharapkan dapat mengembangkan sistem yang dapat melakukan reservasi lebih dari satu transaksi dalam sekali jalan.
3. Aplikasi ini mungkin bisa dikembangkan dengan disediakannya bahasa asing, terutama dalam bahasa inggris. Agar aplikasi ini dapat mengakomodir pengguna dari luar negeri yang datang ke Indonesia.
4. Lebih baik lagi bila aplikasi ini juga menerima pembayaran non tunai. Sehingga pembukuannya amungkin akan lebih nyaman dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Assad, A. Al, Altarisa, N. S., Anjelina, A., Myrizky, M. D., Nirwana, M. R., & Pribadi, M. R. (2022). Pengembangan UI/UX Aplikasi Int Hotel Menggunakan Metode Design Thinking. *The 1st MDP Student Conference 2022*, 1(1), 436–441.
- Denasfi, A. M., & Wahyuni, E. G. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web Aplikasi Traveling “ANGLO” dengan Metode Design Thinking. *Journal.Uii.Ac.Id*.
<https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/download/26335/14742>
- Heliany, I. (2019). Wonderful Digital Tourism Indonesia Dan Peran Revolusi Industri Dalam Menghadapi Era Ekonomi Digital 5.0. *Destinesia : Jurnal Hospitaliti Dan Pariwisata*, 1(1), 21–35. <https://doi.org/10.31334/jd.v1i1.551>
- Komalasari, R., Pramesti, P., & Harto, B. (2020). Teknologi Informasi E-Tourism Sebagai Strategi Digital Marketing Pariwisata. *Altasia: Jurnal Pariwisata Indonesia*, 2(2), 163–170. <https://doi.org/10.37253/altasia.v2i2.559>
- Layali, H., Rabbani, H., Laksono, K., & Pangestu, R. (2021). 148-Article Text-754-1-10-20211031. 2, 111–129.
- Mucjal, A. A., Mahardhika, G. P., & Suranto, B. (2021). Perancangan Ivent: Aplikasi berbasis Android dengan pendekatan Design Thinking. *Automata*, 2(1).
- Senjaya, R., Sweetania, D., Herawati, M. S., Sularsih, P., & Rosemalatriasari, A. (2023). *Designing UI / UX Reservation Application Savero Hotel Depok With Design Thinking Method Using Figma*. 6(1), 1–14.