

**PROTOTYPE DIABET CARE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana di Program Studi  
Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus  
Purwakarta



Oleh  
**Regina Aulia Putri**  
**(1903896)**

**PROGRAM STUDI S1  
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS  
PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA  
2023**

# **PROTOTYPE DIABET CARE BERBASIS MOBILE MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING**

Oleh

**Regina Aulia Putri**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Kampus Daerah Purwakarta

© **Regina Aulia Putri** 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**REGINA AULIA PUTRI**

**PROTOTYPE DIABET CARE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE  
DESIGN THINKING**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

**Pembimbing I:**



**Rian Andrian, S.T., M.T.**  
NIP. 920200119881125101

**Pembimbing II:**



**Dr. H. Suprih Widodo, S.Si., M.T.**  
NIP. 19801217005021007

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi  
Kampus Daerah Purwakarta**



**Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd., IPM., ASEAN Eng.**  
NIP. 920171219910625101

## LEMBAR PERNYATAAN

### HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Regina Aulia Putri

NIM : 1903896

Program Studi : Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Prototype Diabet Care Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam Masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanki apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, September 2023

Pembuat Pernyataan



Regina Aulia Putri  
NIM. 1903896

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah Yang Maha Kuasa, karena telah memberikan segala nikmat, sehat, kasih, dan karunia serta mukjizat-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Prototype Diabet Care Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking”.

Skripsi ini berisi tentang penelitian dalam merancang sebuah *prototype* yang dapat membantu penderita diabetes mellitus dalam menjaga dan mengontrol kadar gula darahnya. Peneliti berharap hasil penelitian ini mampu membantu penderita diabetes mellitus dalam menjaga dan mengontrol kadar gula darahnya.

Penulis telah berusaha dengan sebaik mungkin dengan kemampuan yang ada dalam menyelesaikan skripsi ini untuk mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis sangat menghargai segala masukan, kritik, dan saran yang bersifat membangun ke arah perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat, khususnya bagi pembaca. Aamiin Yaa Rabbal Aalamiin.

Purwakarta, September 2023

Peneliti

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyusun skripsi ini, penulis tidak luput dari berbagai kesulitan dan hambatan, namun atas bantuan dan dorongan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, yaitu kepada:

1. Alm. Dede Mansyur bin H. Mahmudin dan Almh. Enok Suryati binti H. Dulloh sebagai orang tua penulis yang selalu menjadi semangat penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Keluarga besar penulis yang selalu memberi dukungan dan do'a kepada penulis.
3. Bapak Rian Andrian, S.T., M.T. dan Bapak Dr. H. Suprih Widodo, S.Si., M.T. selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pemikirannya dalam membantu, membimbing, dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Ir. Nuur Wachid Abdulmajid, M.Pd., IPM. ASEAN Eng. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi UPI Kampus Daerah Purwakarta.
5. Seluruh Dosen UPI Kampus Purwakarta dan Civitas akademik yang telah memberikan pengetahuan, arahan, dan membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan, rekan-rekan mahasiswa/I jurusan PSTI, khususnya Angkatan 2019.
7. Untuk semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulisan skripsi ini.

# PROTOTYPE DIABET CARE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKA METODE DESIGN THINKING

REGINA AULIA PUTRI

NIM: 1903896

## ABSTRAK

Diabetes mellitus merupakan penyakit yang lumrah yang menjadi masalah bagi kesehatan masyarakat di dunia khususnya di Indonesia. Indonesia merupakan negara dengan peringkat 5 dengan penderita diabetes mellitus terbanyak di dunia dengan 19,5 juta jiwa pada tahun 2021. Dengan tingginya angka penderita diabetes di Indonesia maka munculah permasalahan yang dirasakan oleh penderita diabetes salah satunya adalah kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai diabetes mellitus, tidak menerapkan pola gaya hidup sehat, kesulitan dalam mengontrol kadar gula darah, dan terbatasnya variasi makanan yang dapat dikonsumsi oleh penderita diabetes mellitus. Penelitian ini memiliki tujuan untuk membantu penderita diabetes dalam mendapatkan informasi seputar diabetes mellitus dan cara menerapkan pola hidup sehat yang dapat mengontrol kadar gula darah dengan konsultasi medis dan juga menyediakan makanan yang aman dikonsumsi oleh penderita diabetes mellitus. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *design thinking* yang terdiri dari 5 tahap yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan prototype aplikasi Diabet Care yang memiliki fitur-fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penderita diabetes mellitus agar dapat menerapkan pola gaya hidup sehat dengan konsultasi medis yang diberikan oleh dokter dan para ahli diabetes mellitus serta menjaga kondisi gula darahnya agar tetap stabil dengan membantu menyediakan makanan yang sehat.

**Kata kunci:** Diabetes Mellitus, *Design Thinking*, *Prototype*, *System Usability Scale*.

**MOBILE-BASED DIABET CARE PROTOTYPE USING DESIGN THINKING  
METHOD**

REGINA AULIA PUTRI

NIM: 1903896

**ABSTRACT**

*Diabetes mellitus is a common disease that is a problem for public health in the world, especially in Indonesia. Indonesia is the 5th ranked country with the most diabetes mellitus sufferers in the world with 19.5 million people in 2021. With the high number of diabetes sufferers in Indonesia, problems arise that are felt by diabetes sufferers, one of which is the difficulty in getting information about diabetes mellitus, no implementing a healthy lifestyle pattern, difficulty in controlling blood sugar levels, and limited variety of foods that can be consumed by diabetes mellitus sufferers. This research aims to help diabetes sufferers obtain information about diabetes mellitus and how to adopt a healthy lifestyle that can control blood sugar levels with medical consultation and also provide food that is safe for consumption by diabetes mellitus sufferers. This research uses the design thinking research method which consists of 5 stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. The result of this research is a prototype design for the Diabetes Care application which has features that have been adapted to the needs of diabetes mellitus sufferers so that they can adopt a healthy lifestyle pattern with medical consultations provided by doctors and diabetes mellitus experts and maintain their blood sugar condition to remain stable. by helping provide healthy food.*

**Keywords:** *Diabetes Mellitus, Design Thinking, Prototype, System Usability Scale.*



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN .....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1. Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3. Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4. Manfaat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5. Struktur Organisasi Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1. Diabetes Mellitus.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1. Diabetes Mellitus Tipe 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2. Diabetes Mellitus Tipe 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3. Diabetes Gestasional .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2. <i>Catering</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3. <i>E-Commerce</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4. <i>User Interface</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5. <i>User Experience</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.6.	Design Thinking .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.1.	Fase <i>Empathize</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.2.	Fase <i>Define</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.3.	Fase <i>Ideate</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.4.	Fase <i>Prototype</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.5.	Fase <i>Test</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7.	Figma.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.	Penelitian Terdahulu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.	Jenis Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.	Desain Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.	Populasi dan Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.	Instrumen Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.	Teknik Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.1.	Wawancara .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.2.	Observasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.	Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.	Prosedur Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.1.	Studi Literatur .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.2.	<i>Empathize</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.3.	<i>Define</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.4.	<i>Ideate</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.5.	<i>Prototype</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.6.	<i>Test</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Potensial <i>User Persona</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Menentukan <i>Background</i> Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4.3	Menentukan <i>Objective</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4	<i>Empathize</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5	<i>Define</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.6	<i>Ideate</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.7	<i>Prototype</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.7.1	<i>Register, login, form, dan homepage</i> <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
4.7.2	Order makanan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.7.3	<i>Bulletin board, konsultasi, dan diary month</i> <b>Error! Bookmark not defined.</b>	<b>Bookmark not defined.</b>
4.7.4	Belanja, <i>customer service</i> , dan diskusi <b>Error! Bookmark not defined.</b>	
4.8	<i>Test</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1	Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2	Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>xiv</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peringkat 10 Negara dengan penderita diabetes terbanyak **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.1 Design Thinking..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.3 *Hook Model Canvas*..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.1 Desain Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.1 *User Persona*..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.2 *Hook Model Canvas*..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.3 *User Journey Map*..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.4 Peta *Value Proposition* ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.5 *User Flow*..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.6 *Register, login, form, dan homepage* . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.7 Order Makanan ..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.8 *Bulletin board, konsultasi, dan diary month* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.9 Belanja, *customer service*, dan diskusi **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.10 Hasil Skor SUS ..... **Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.1 10 Pertanyaan SUS.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.2 Rumus dan Contoh Perhitungan SUS ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.3 Interpretasi Penilaian SUS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.1 <i>Validated user problems</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.2 Fitur yang dihasilkan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Bukti *Submit* Artikel..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Hasil *Review* Artikel..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. *Letter of Acceptance* ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Bukti *Publish* Artikel..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. *Prototype* Diabet Care ..... **Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR PUSTAKA

- American Diabetes Association. (2010). Standards of Medical Care in Diabetes 2010. *Diabetes Care*, 11-61.
- American Diabetes Association. (2015). Standards of Medical Care in Diabetes 2015. *Diabetes Care*.
- American Diabetes Association. (2016). Standards of Medical Care in Diabetes. *Diabetes Care*.
- Andrian, R. (2021). *Pengantar Technopreneurship*. Purwakarta: CV Phika Media.
- Andrian, R. A., Yasin, A., Hanan, M. R., Ramadhan, M. I., Hidayat, T., & Hikmawan, R. (2022). Development of a Digital Platform Prototype, to Facilitate Inclusive Learning for Children with Special Needs. *Jurnal Online Informatika*, 161-167.
- Anugroho, D. (2018). *Buku Ajar Diabetes Mellitus, Edisi III*. Yogyakarta: Elsevier.
- Armstrong, G., Adam, S., Denize, S., & Kotler, P. (2014). *Principles of Marketing*. Pearson Australia.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Means: Adding An Adjective Rating Scale. *Journal of usability studies*, 114-123.
- Baso, K. J., Rindengan, Y. D., & Sengkey, R. (2020). Perancangan Aplikasi Catering Berbasis Mobile. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 81-90.
- Bauer, D. T., Guerlain, S., & Brown, P. J. (2010). The Design and Evaluation of a Graphical Display for Laboratory Data. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 416-424.
- Bersalou, L. (2017). Define Design Thinking. *She Ji The Journal of Design Economics and Innovation*, 102-105.
- Bhakti, F. K., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 45-54.
- Black, J. M., & Hawks, J. H. (2014). *Medical Surgical Nursing Clinical Management for Positive Outcomes*. Singapura: Elsevier Saunders.
- Börekçi, N. A. (2015). sage of Design Thinking Tactics and Idea Generation Strategies in a Brainstorming Session.
- Brooke, J. (1996). *SUS: A 'Quick and Dirty' Usability Scale*. CRC Press.
- Chin, D. B., Blair, K. P., Wolf, R. C., Conlin, L. D., Cutumisu, M., Pfaffman, J., & Schwartz, D. L. (2019). Educating and Measuring Choice: A Test of the Transfer of Design Thinking in Problem Solving and Learning. *Journal of the Learning Sciences*, 337-380.

- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat*. Bandung: Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Direktur Pengendalian Penyakit Tidak Menular. (2008). *Pedoman Pengendalian Diabetes Melitus dan Penyakit Metabolik*. Jakarta: Departemen Kesehatan Republik Indonesia.
- Eyal, N. (2016). *Hooked: Bagaimana Aplikasi Membentuk Kebiasaan Kita*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Firmansyah, H. P., Sulistiowati, & Kartikasari, P. (2018). UI / UX Design Automation Services Library and Archives of East Java by Using Webuse Heuristic Method. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Akuntansi (JSIKA)*.
- Garrett, J. J. (2003). *The Elements of User Experience: User-centered Design for the Web*. New Riders.
- Hermawan, A., & Pravitasari, R. J. (2013). Business Model Canvas (Kanvas Model Bisnis). *Akselerasi*, 1-23.
- International Diabetes Federation. (2021). IDF Diabetes Atlas 10th Edition.
- ISO 9241-210. (2010). Ergonomics of Human-System Interaction.
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 1-7.
- LeMone, P., Bauldoff, G., & Burke, K. M. (2015). *Buku Ajar Keperawatan Medikal Bedah Vol. 2: Gangguan Integumen, Gangguan Endokrin, dan Gangguan Gastrointestinal*. Jakarta: EGC.
- Lewis, J. R. (2012). Usability Testing. *Handbook of human factors and ergonomics*, 1267-1312.
- Madawara, H. Y., Tanaem, P. F., & Bangkalang, D. H. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi KTM Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 111-125.
- Marewa, L. W. (2015). *Kencing Manis (Diabetes Mellitus) di Sulawesi Selatan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- McDonagh, D., & Thomas, J. (2010). Rethinking Design Thinking: Empathy Supporting Innovation. *Australasian Medical Journal*, 458-464.
- Nazruddin, S. H. (2012). *Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: BANDUNG INFORMATIKA.
- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduce to Usability, Human Computer Interaction, User Testing, Web Usability.



- Pradana, M. (2015). Klasifikasi Bisnis E-Commerce Di Indonesia. *MODUS*, 163-174.
- Pradipta, A. A., Prasetyo, Y. A., & Ambarsari, N. (2015). Pengembangan Web E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype. *e-Proceeding of Engineering*, 1042.
- 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 STMK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 149-154.
- Pranatawijaya, V. H., & Putra, R. D. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran dan Latihan Mengenal Abjad Berbasis Android Menggunakan Metode Pengembangan Design Thinking. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 234-243.
- Pudjoatmodjo, B., & Wijaya, R. (2016). Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus : Dinas Pertanian Kabupaten Bandung). *SEMNAS TEKNOLOGI ONLINE*, 2-9.
- Purbo, O. W., & Wahyudi, A. A. (2001). Mengenal E-Commerce. *Jakarta: Alex Media Komputindu*.
- Puspa, A. Y., & Jatisidi, A. (2019). Perancangan Ui (User Interface) Company Profile Berbasis Aplikasi Android Sebagai Media Pengenalan Pt. Machara Konstruksitama. *Pantarei*.
- Putra, J. A., Auliya, M. Y., & Adnan, F. (2023). Perancangan Desain User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Metode Design Thinking. *Bulletin of Computer Science Research*, 183-190.
- Razi, A. A., & Putra, R. P. (2020). The Hooked Model as Communication Strategy of “Kembaliin” App as an Information Media for Handling Lost and Found. *2nd Social and Humaniora Research Symposium (SoRes 2019)*, 214-218.
- Riset Kesehatan Dasar. (2018). InfoDATIN Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI.
- Sauro, J. (2018, September 19). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. Retrieved from Measuring U: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- Sauro, J., & Lewis, J. R. (2012). *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research*. Cambridge: Elsevier.
- Shiring, S. B., Jardine, R. W., & Mills, R. J. (2001). *Introduction To Catering: Ingredients For Success*. New York: Cengage Learning India Private Limited.
- Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Respati*.
- Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiono. (2017). *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suliyanto. (2009). *Metode Riset Bisnis Edisi Kedua*. Yogyakarta: Andi Utama B.
- Wahyuningrum, T. (2021). *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Deepublish.
- Washington, A., Soumahoro, S., & Arora, A. S. (2020). Ideate-Generate: Design Thinking and User Experience (UX) for Sustainable Impact on Global Product Development of Wearable Technologies in the Healthcare Industry. *Sustainable Innovation: Trends in Marketing and Management*, 15-24.
- Z., Y. M. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Informasi Interaktif*, 34-43.
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Desain Ulang UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode (UCD) User Centered Design. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, 17-26.