

**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* PADA  
RANCANG DESAIN UI/UX SITUS INFORMASI PENIPUAN  
TIKET KONSER DI MEDIA SOSIAL X**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di  
Program Studi Sistem Telekomunikasi



Disusun oleh

Ashrida Salmadiina

1903565

**PROGRAM STUDI SISTEM TELEKOMUNIKASI**

**KAMPUS UPI DI PURWAKARTA**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* PADA  
RANCANG DESAIN UI/UX SITUS INFORMASI PENIPUAN  
TIKET KONSER DI MEDIA SOSIAL X**

Oleh,

Ashrida Salmadiina

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Teknik pada Program Studi Sistem Telekomunikasi

© Ashrida Salmadiina 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ASHRIDA SALMADIINA**

**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* PADA  
RANCANG DESAIN UI/UX SITUS INFORMASI PENIPUAN  
TIKET KONSER DI MEDIA SOSIAL X**

**Disetujui dan Disahkan oleh Pendamping**

**Pendamping I.**



**Hafiyvan Putra Pratama, S. ST., M.T.**

**NIP. 920190219921224101**

**Pembimbing II.**



**Dewi Indriati Hadi Putri, S.Pd., M.T.**

**NIP. 920190219900126201**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi**

**Sistem Telekomunikasi**



**Galura Muhammad Suranegara, S.Pd., M.T.**

**NIP. 920190219920111101**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "**Implementasi Metode Design Thinking pada Rancang Desain UI/UX Situs Informasi Penipuan Tiket Konser di Media Sosial X**". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi Sistem Telekomunikasi, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.

Penulisan skripsi ini bertujuan menerapkan metode *Design Thinking* dalam merancang desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk situs informasi penipuan tiket konser di media sosial X. Maraknya penipuan tiket konser di media sosial memerlukan solusi yang membantu masyarakat mengenali dan menghindari penipuan tersebut. Metode *Design Thinking*, yang melibatkan lima tahap utama: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, dipilih karena fokusnya pada pemahaman pengguna dan pemecahan masalah secara kreatif. Penelitian ini mengumpulkan data dari studi literatur, wawancara pengguna, dan pengujian prototipe, yang dianalisis untuk menghasilkan desain UI/UX yang efektif dan *user-friendly*. Diharapkan skripsi ini memberikan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu desain UI/UX dan perlindungan konsumen digital, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Selama penyusunan skripsi ini, peneliti menghadapi berbagai tantangan, namun berkat bantuan dan dukungan banyak pihak, penelitian berhasil diselesaikan. Kritik dan saran konstruktif sangat diharapkan untuk kesempurnaan skripsi ini di masa depan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, terutama dalam melindungi konsumen dari penipuan tiket konser di media sosial.

Purwakarta, 26 Juni 2024

Penulis,

Ashrida Salmadiina

## ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan *user interface* (UI) situs informasi penipuan tiket konser yang terjadi di media sosial X dengan menerapkan metode *Design Thinking* dengan mempertimbangkan aspek pengalaman pengguna (UX) pada tahap *empathize* untuk memahami permasalahan yang dihadapi oleh pengguna serta memahami kebutuhan pengguna, tahap *define* untuk merumuskan masalah-masalah yang akan diideasikan solusinya pada tahap *ideate*, yang kemudian menuangkan solusi ke dalam bentuk komponen desain, serta fitur yang perlu dikembangkan pada tahap *prototype*, diakhiri dengan tahap *test*, dengan dilakukan *usability testing* menggunakan kuesioner USE dan UEQ. Dari pengujian yang telah dilakukan didapat kesimpulan bahwa *Scam Alert*, sebagai platform situs informasi penipuan tiket konser di media sosial X, telah memenuhi aspek fungsionalitas berdasarkan tingkat kualitas pragmatis kuesioner USE sebesar 82,65%, dan UEQ mencapai 1,14 yang termasuk ke dalam *range* positif, serta memenuhi aspek emosional dan estetika berdasarkan tingkat kualitas hedonis kuesioner USE sebesar 85,31% dan UEQ mencapai 1,30. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan *Design Thinking* efektif dalam proses pengembangan desain UI/UX yang berorientasi terhadap kebutuhan pengguna, sehingga mampu menghasilkan solusi inovatif yang terhubung secara emosional dengan pengguna akhirnya.

## ABSTRACT

*The research focuses on the development of the user interface (UI) of the information site concert ticket fraud that occurs on social media X by applying the Design Thinking method by considering the user experience (UX) at the empathize stage to understand the problems faced by users and understand user needs, the define stage to formulate problems that will be ideated at the ideate stage, which then pours the solution into the form of design components, as well as features that need to be developed at the prototype stage, ending with the test stage, with usability testing using the USE and UEQ questionnaires. From the tests that have been carried out, it is concluded that Scam Alert, as a platform of information site concert tickets fraud in social media X, has fulfilled the functionality aspect based on the pragmatic quality level of the USE questionnaire of 82.65%, and UEQ reached 1.14 which is included in the positive range, and fulfills the emotional and aesthetic aspects based on the hedonic quality level of the USE questionnaire of 85.31% and UEQ reached 1.30. This study concludes that the Design Thinking approach is effective in the process of developing UI/UX designs that are oriented towards user needs, so as to produce innovative solutions that are emotionally connected to the end user.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR HAK CIPTA.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1. Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2. Rumusan Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>1.3. Batasan Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>1.4. Tujuan Penelitian</b> .....	<b>5</b>
<b>1.5. Manfaat Penelitian</b> .....	<b>5</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
<b>2.1. <i>User Interface dan User Experience</i></b> .....	<b>6</b>
<b>2.2. <i>Metode Design Thinking</i></b> .....	<b>7</b>
<b>2.2.1. <i>Empathize</i></b> .....	<b>7</b>
<b>2.2.2. <i>Define</i></b> .....	<b>7</b>
<b>2.2.3. <i>Ideate</i></b> .....	<b>8</b>
<b>2.2.4. <i>Prototype</i></b> .....	<b>9</b>
<b>2.2.5. <i>Test</i></b> .....	<b>10</b>
<b>2.3. <i>Usefulness, Satisfaction, Ease of Use, and Ease of Learning Questionnaire (Kuesioner USE)</i></b> .....	<b>10</b>
<b>2.4. <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i></b> .....	<b>11</b>
<b>2.5. Kualitas Pragmatis dan Kualitas Hedonis</b> .....	<b>12</b>
<b>2.6. Penelitian Relevan</b> .....	<b>13</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>18</b>
<b>3.1. <i>Metode Design Thinking</i></b> .....	<b>18</b>
<b>3.2. <i>User Flow</i></b> .....	<b>20</b>
<b>3.3. Sampel</b> .....	<b>21</b>

3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.4.1.	Metode Etnografi Virtual .....	25
3.4.2.	<i>Usability Testing</i> .....	26
3.4.3.	Kuesioner USE.....	26
3.4.4.	<i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	26
3.4.5.	Studi Pustaka .....	26
3.5.	Teknik Analisis Data .....	27
3.5.1.	Data Kualitatif.....	27
3.5.2.	Data Kuantitatif.....	27
3.6.	Analisis Kebutuhan Sistem dan Alat .....	28
3.6.1.	Analisis Perangkat Keras.....	28
3.6.2.	Analisis Perangkat Lunak.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		31
4.1.	Tahap Empathize .....	31
4.2.	Tahap <i>Define</i> .....	35
4.3.	Tahap <i>Ideate</i> .....	37
4.3.1.	<i>User Flow</i> .....	37
4.3.2.	<i>Sitemap</i> .....	37
4.3.3.	<i>Design Component</i> .....	38
4.4.	Tahap Prototype.....	39
4.5.	Tahap <i>Test</i> .....	48
4.5.1.	Skenario Pengujian .....	48
4.5.2.	Hasil serta Analisis Hasil Pengujian .....	49
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....		58
5.1.	Kesimpulan .....	58
5.2.	Implikasi .....	59
5.3.	Rekomendasi.....	59
DAFTAR PUSTAKA .....		61
LAMPIRAN .....		67



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Parameter UEQ, <i>Handbook of UEQ Schrepp (2023)</i> .....	11
Gambar 3.1 <i>Design Thinking, Stanford Institute of Design (2010)</i> .....	18
Gambar 3.2 Diagram alir arsitektur situs informasi penipuan tiket konser .....	20
Gambar 3.3 Item kuesioner UEQ.....	25
Gambar 4.1 Pekerjaan responden.....	31
Gambar 4.2 Rentang usia responden.....	32
Gambar 4.3 Frekuensi keaktifan responden di media sosial X.....	32
Gambar 4.4 Frekuensi pencarian informasi tiket konser sepanjang tahun 2023 ...	33
Gambar 4.5 Pengalaman pengguna mencari tiket konser di media sosial X .....	33
Gambar 4.6 Sitemap <i>Scam Alert</i> .....	38
Gambar 4.7 Skala UEQ <i>Scam Alert</i> per parameter .....	55
Gambar 4.8 Daya tarik, kualitas pragmatis, dan kualitas hedonis <i>Scam Alert</i> .....	55
Gambar 4.9 Rata-rata UEQ <i>Scam Alert</i> per item.....	56

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Penelitian relevan.....	13
Tabel 3.1 Daftar item tahap <i>empathize</i> .....	22
Tabel 3.2 Daftar item dan parameter kuesioner USE .....	24
Tabel 3.3 Kategori kelayakan .....	28
Tabel 3.4 Analisis perangkat keras .....	29
Tabel 3.5 Analisis perangkat lunak.....	29
Tabel 4.1 Hasil kuesioner tahap <i>empathize</i> .....	33
Tabel 4.2 Analisis permasalahan pengguna .....	35
Tabel 4.3 Daftar kebutuhan pengguna .....	36
Tabel 4.4 Rumusan masalah berdasarkan permasalahan pengguna.....	36
Tabel 4.5 Komponen desain <i>Scam Alert</i> .....	38
Tabel 4.6 <i>Low-fidelity design Scam Alert</i> .....	40
Tabel 4.7 <i>High-fidelity design Scam Alert</i> .....	44
Tabel 4.8 Daftar <i>task</i> pengujian <i>Scam Alert</i> .....	49
Tabel 4.9 Hasil kuesioner USE pengujian <i>Scam Alert</i> .....	49
Tabel 4.10 Nilai rata-rata kuesioner USE pengujian <i>Scam Alert</i> .....	50
Tabel 4.11 Nilai rata-rata dan selisih UEQ pengujian <i>Scam Alert</i> .....	54

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kumpulan utas penipuan tiket konser di media sosial X.....	67
Lampiran 2 SK Pembimbing Skripsi .....	74
Lampiran 3 Hasil data kuesioner UEQ dari Scam Alert.....	77
Lampiran 4 Transformasi data kuesioner UEQ .....	80
Lampiran 5 Data rata-rata UEQ per responden.....	83
Lampiran 6 Hasil data kuesioner USE dari Scam Alert.....	85

## DAFTAR PUSTAKA

- Andhika, F. B., Purnamasari, I., & Rizal, A. (2023). Rancang Ulang User Interface dan User Experience Aplikasi M-Tix dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 19134-19142. doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9410>
- Andrian, R. (2021). Pengantar Technopreneurship. Purwakarta: CV Phika Media.
- APJII (2023). Laporan Survei Internet APJII 2023. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. Diakses pada 2023, dari <https://apjii.or.id/>
- Darmawan, I., Anwar, M. S., Rahmatullah, A., & Sulastri, H. (2022). Design Thinking Approach for User Interface Design and User Experience on Campus Academic Information Systems. *JOIV: International Journal On Informatics*, 6(2), 327-334 doi: <http://dx.doi.org/10.30630/joiv.6.2.997>
- Dam, R.F., & Siang, T. Y. (2020). What is Design Thinking and Why Is It So Popular? *Interaction Design Foundation*. Diakses melalui <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- Dhiyaulhaq, S. (2021). Implementasi Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Kebergunaan Ulang dan Performansi Media Pemasaran Digital (Studi Kasus: Situs Web Program Studi Bisnis Digital). Skripsi, Universitas Amikom Purwokerto. Diakses pada 2023, dari <https://eprints.amikompurwokerto.ac.id/id/eprint/1564>
- Dwi Putra, I., & Santiyasa, I. (2022). Perancangan Desain UI/UX Untuk Aplikasi Loyalty Point Agent Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Nasional Teknologi Informasi Dan Aplikasinya*, 1(1), 243-254. Diakses melalui <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jnatia/article/view/92701>
- Ejaz, A., Ali, S.A., Ejaz, M.Y., & Siddiqui, F.A. (2019). Graphic User Interface Design Principles for Designing Augmented Reality Applications. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA)*, 10(2), 209-216. doi: 10.14569/IJACSA.2019.0100228

- Gamas, A. W. M., Wardani, A. S., & Muzaki, M. N. (2023). Desain UI/UX Aplikasi Konter Handphone Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking. *IFTK: Jurnal Informatik*, 19(2), 122-133, doi: <https://doi.org/10.52958/iftk.v19i2.6297>
- Gao, M., Kortum, P., & Oswald, F. (2018). Psychometric Evaluation of the USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of use) Questionnaire for Reliability and Validity. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 62(1), 1414-1418. doi: <https://doi.org/10.1177/1541931218621322>
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2021). User experience – a research agenda. *Behaviour & Information Technology*, 40(2), 112-128.
- Hariyanto, D., Triyono, M. B., & Köhler, T. (2020). Usability Evaluation of Personalized Adaptive e-Learning System Using USE Questionnaire. *Knowledge Management & E-Learning*, 12(1), 85–105. doi: <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2020.12.005>
- Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M., Hamdani, F., & Safira, A. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1), 337-344. doi: <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1716>
- Herlanda, A., & Ravita, R. (2023). Diancam 4 Tahun Penjara, GischaDebora Aritonang Penipu Tiket Coldplay Mengaku Bersalah dan Menyesal. *Tvonenews.cm*. Diakses pada 2024, dari <https://www.tvonenews.com/berita/nasional/168318-diancam-4-tahun-penjara-gischa-debora-aritonang-penipu-tiket-coldplay-mengaku-bersalah-dan-menyosal>
- Hidayat, R., Asnawai, M. F., & Rohman, S. (2021). Analisis Usability dengan Metode USE Questionnaire Pada Aplikasi myIndiHome. *Journal of Economic, Business and Engineering (JEBE)*, 3(1), 2716-2583. doi: <https://doi.org/10.32500/jebe.v3i1.2155>
- Irawan, S. (2023). Analisis Usability Pada Aplikasi myIndiHome Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan USE Questionnaire. Skripsi,

- Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Diakses pada 2023, dari <https://repository.itelkom-pwt.ac.id/id/eprint/9422>
- Irbo, M.M., & Mohammed, A.A. (2020). Social Media, Business Capabilities and Performance: A Review of Literature. *African Journal of Business Management*, 14 (9), 271-277. doi: <https://doi.org/10.5897/AJBM2019.8825>
- Iso.org. (n.d.). ISO 9241-11:2018(en) Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts.
- Kamran, M., & Maskun, M. (2021). Penipuan Dalam Jual Beli Online: Perspektif Hukum Telematika. *Balobe Law Journal*, 1(1), 41-56. doi: <https://doi.org/10.47268/balobe.v1i1.501>
- Löwgren, J. (2021). Pragmatic design methods for agile product development. *Journal of Interactive Design and Development*, 18(1), 45-59.
- Mardhatillah, R. (2022). Implementasi Metode Design Thinking dalam Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi e-Event. Skripsi, *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*. Diakses pada 2023, dari <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27691>
- Nasrullah, R. (2016). Media Sosial, Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi, Simbiosis Rekatama Media, Bandung
- Nasution, W.S.L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18-27. doi: <https://doi.org/10.35877/jetech532>
- Park, J.H. (2022). A Study On The Improvement of UX / UI for Communication Between Patients and The Medical Team. *Korea Institute of Design Research Society*, 7(3), 333-350. doi: 10.46248/kidrs.2022.3.333
- Pereira, N. (2022). Implicit Bias in UX Research Methods. In: Christine Leitner, Walter Ganz, Clara Bassano and Debra Satterfield (eds) *The Human Side of Service Engineering*. AHFE (2022) International Conference. AHFE Open Access, vol 62. AHFE International, USA. doi: <http://doi.org/10.54941/ahfe1002544>

- Prasetyaningsih, S., & Muchtar, S.P. (2023). Analisis Perbandingan User Experience pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee Menggunakan UEQ. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 5(3), 162-170. doi: <https://doi.org/10.35746/jtim.v5i3.326>
- Pratama, Y. A. S., & Suprihadi, S. (2022). Pengembangan UI/UX Berbasis Metode Design Thinking Fitur Send Your Waste Perusahaan Waste4change. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 99–110. doi: <https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.554>
- Restyasari, N. (2023). Redesain dan Analisis UI/UX Aplikasi *Smart Home* Aplikasi Universitas Pendidikan Indonesia (SH-UPI) Dengan Menggunakan Metode Design Thinking Pada Perangkat Android. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses pada 2023, dari <http://repository.upi.edu/id/eprint/100594>
- Ruiz, J., Serral, E., & Snoeck, M. (2020). Unifying Functional User Interface Design Principles. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(1), 47-67. doi: <https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1805876>
- Rusmana, A. (2015). Penipuan Dalam Interaksi Melalui Media Sosial (Kasus Peristiwa Penipuan melalui Media Sosial dalam Masyarakat Berjejaring). *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 3(2), 187-194. doi: <https://doi.org/10.24198/jkip.v3i2.9994>
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40-44. doi: 10.9781/ijimai.2017.445
- Schrepp, M., Held, T., & Laugwitz, B. (2020). The influence of hedonic quality on the attractiveness of user interfaces of business management software. *Journal of Usability Studies*, 15(2), 91-106.
- Setiyani, L., & Tjandra, E. (2022). UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang). *International Journal of Science*,

- Technology & Management*, 3(3), 690-702. doi: <https://doi.org/10.46729/ijstm.v3i3.505>
- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *JTIUST: Jurnal Teknik Informastika Unika Santo Thomas*, 4(1), 99-107. doi: <https://doi.org/10.17605/jti.v4i1.516>
- Sumartono, S., & Suhartanto, A. (2019). Tindak Penipuan Bisnis Online dalam Kajian Perspektif Hukum Pidana dan Sosiologi Pada Masyarakat Sosial Media. *Eduscotech*, 1(1), 72-84. Diakses pada 2023, dari <https://journal.udn.ac.id/index.php/eduscotech/article/view/10>
- Susanto, W.A., Hendrawati, H., & Basri (2017). Tinjauan Kriminologi Terhadap Tindak Pidana Penipuan Jual Beli Online. *Varia Justicia*, 13(1). doi: <https://doi.org/10.31603/variajusticia.v13i1.1864>
- Tuch, A. N., Bargas-Avila, J. A., Opwis, K., & Wilhelm, P. (2020). The role of visual complexity and prototypicality regarding first impression of websites: Working towards understanding aesthetic judgments. *International Journal of Human-Computer Studies*, 138, 102-123.
- TVOne News. (2023, November 21). Profil Gischa Debora, pelaku penipuan tiket konser Coldplay: Mahasiswi Trisakti hingga sering berbohong. TVOne News. <https://www.tvonenews.com/berita/nasional/168333-profil-gischa-debora-pelaku-penipuan-tiket-konser-coldplay-mahasiswi-trisakti-hingga-sering-berbohong?page=4>
- Vilar, E., Monteiro, M., Rafael, S., Rebelo, F., & Noriega, P. (2023). Applying UX Design Process for a Web-Documentary Development: A Project Development. In: Marcus, A., Rosenzweig, E., Soares, M.M. (eds) Design, User Experience, and Usability. HCII 2023. Lecture Notes in Computer Science, vol 14031. Springer, Cham. doi: [https://doi.org/10.1007/978-3-031-35696-4\\_21](https://doi.org/10.1007/978-3-031-35696-4_21)
- VOI. (2023, May 23). Korban penipuan jastip 'war' tiket konser Coldplay terus bertambah, total kerugian sementara Rp183 juta. VOI. <https://voi.id/berita/281576/korban-penipuan-jastip-war-tiket-konser-coldplay-terus-bertambah-total-kerugian-sembentara-rp183-juta>



Wijayanto, A. M., Triayudi, A., Rubhasy, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang Berharga Di POLSEK Sukmajaya. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JIPI)*, 6(2), 267-276. doi: <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2026>