

**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DAN
MODEL *UX HONEYCOMB* PADA RANCANG BANGUN
WEBSITE BIMBINGAN BELAJAR *ONLINE* UNTUK SELEKSI
MASUK SEKOLAH TINGGI KEDINASAN:
STUDI KASUS *STARTUP CSW***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi sebagian dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Ilmu Komputer



oleh
Farhan Dwian Saputra
2002969

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DAN
MODEL *UX HONEYCOMB* PADA RANCANG BANGUN
WEBSITE BIMBINGAN BELAJAR *ONLINE* UNTUK SELEKSI
MASUK SEKOLAH TINGGI KEDINASAN:
STUDI KASUS *STARTUP CSW***

Disusun Oleh:

Farhan Dwian Saputra

NIM 2002969

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Komputer pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Farhan Dwian Saputra 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

FARHAN DWIAN SAPUTRA

2002969

**IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING DAN MODEL UX
HONEYCOMB PADA RANCANG BANGUN WEBSITE BIMBINGAN
BELAJAR ONLINE UNTUK SELEKSI MASUK SEKOLAH TINGGI
KEDINASAN: STUDI KASUS STARTUP CSW**

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:

Pembimbing I,



Rosa Ariani Sukamno, M.T.

NIP : 198109182009122003

Pembimbing II,

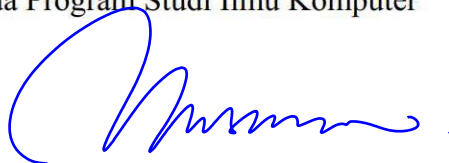


Dr. Asep Wahyudin, M.T.

NIP : 197112232006041001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komputer



Dr. Muhammad Nursalman, M.T.

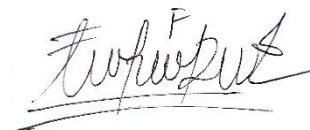
NIP : 197909292006041002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Implementasi Metode *Design Thinking* Dan Model *UX Honeycomb* Pada Rancang Bangun *Website Bimbingan Belajar Online* Untuk Seleksi Masuk Sekolah Tinggi Kedinasan: Studi Kasus *Startup CSW*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pertanyaan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan



Farhan Dwian Saputra

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Metode *Design Thinking* Dan Model *UX Honeycomb* Pada Rancang Bangun *Website* Bimbingan Belajar *Online* Untuk Seleksi Masuk Sekolah Tinggi Kedinasan: Studi Kasus *Startup CSW*” ini dengan baik. Shalawat serta salam tak lupa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju era yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang ini. Semoga kita semua selalu mendapatkan syafaat beliau di yaumul akhir kelak. Aamiin.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua penulis, Ibu Rosmala Dewi dan almarhum Bapak Ruspolitrian, kakak penulis, Kak Reyvan Adryan, sepupu penulis, Amanda Rahmadani, kakak ipar penulis, Kak Rahmah Nur Ajizah, yang sangat berperan penting dalam kehidupan penulis dan juga selalu memberikan doa, dukungan moral, serta materiil yang tiada henti.
2. Ibu Rosa Ariani Sukamto, M.T. selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar dan penuh dedikasi memberikan bimbingan serta arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Asep Wahyudin, M.T. selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan serta arahan dalam proses penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Dr. Muhammad Nursalman, M.T. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan dukungan atas penulisan skripsi ini.

5. Bapak Yaya Wihardi, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pendamping akademik yang telah membimbing serta memberi motivasi penulis dari awal sampai dengan akhir perkuliahan.
6. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Ilmu Komputer dan Pendidikan Ilmu Komputer UPI, yang telah memberikan ilmu dan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan pendidikan ini.
7. Berryl Radian, Harisatul Aulia, Raihan Athallah yang selalu menjadi rekan diskusi dan rekan kerja sama selama pengerjaan skripsi ini.
8. Rekan-rekan ijo tomat, Ahmad, Azar, Zakaria, Azzam, Hilman, Ghifari, Surya yang selalu menyempatkan waktu untuk olahraga bareng sebagai selingan dan hiburan dalam pengerjaan skripsi.
9. Teman-teman seperjuangan Ilmu Komputer C1 2020.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas kesalahan dan kelemahan yang ada dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya dan dapat menjadi referensi untuk pengembangan ilmu pengetahuan di bidang yang terkait.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Bandung, Juli 2024



Farhan Dwian Saputra

**IMPLEMENTASI METODE *DESIGN THINKING* DAN
MODEL *UX HONEYCOMB* PADA RANCANG BANGUN
WEBSITE BIMBINGAN BELAJAR *ONLINE* UNTUK SELEKSI
MASUK SEKOLAH TINGGI KEDINASAN: STUDI KASUS
*STARTUP CSW***

oleh

Farhan Dwian Saputra — dwyangfarhan@gmail.com

2002969

ABSTRAK

Startup CSW adalah perusahaan rintisan yang bergerak dibidang bimbingan belajar untuk seleksi masuk sekolah tinggi kedinasan. *Startup CSW* ingin membuat *website* bimbingan belajar *online* yang bagus dalam segi *UX*-nya. Maka dari itu, peneliti menggunakan metode *Design thinking* dan model *UX Honeycomb* dalam perancangan *website* tersebut untuk menjamin kualitas *UX* yang baik. *Design Thinking* akan digunakan sebagai metode pengembangan *UX website*, sementara model *UX Honeycomb* digunakan sebagai salah satu alat untuk mengembangkan ide-ide penyelesaian masalah serta melakukan validasi *UX* bersama *stakeholder*. Untuk metode pengembangan perangkat lunaknya digunakan *SDLC Prototype* yang dijalankan secara paralel dengan metode *Design Thinking*. Setelah *website* selesai dibuat, *UX website* tersebut dinilai menggunakan *user experience questionnaire(UEQ)*. Hasil *UEQ* penelitian ini menunjukkan *user* cenderung memiliki impresi positif terhadap *website CSW*, dengan aspek *attractiveness* (daya Tarik), *perspicuity* (kejelasan), *efficiency* (efisiensi), *dependability* (ketepatan), *novelty*(kebaruan), serta *stimulation*(stimulasi) yang mencapai tingkat *excellent*.

Kata Kunci: *Website Bimbingan Belajar Online, Design Thinking, UX Honeycomb, UXDL Honeycomb, UEQ.*

***IMPLEMENTATION OF THE DESIGN THINKING METHOD
AND UX HONEYCOMB MODEL IN THE DEVELOPMENT OF
AN ONLINE LEARNING GUIDANCE WEBSITE FOR
ADMISSION TO HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS: A
CASE STUDY OF THE CSW STARTUP***

Arranged by

Farhan Dwian Saputra — dwyandarhan@gmail.com

2002969

ABSTRACT

CSW is startup focused on providing tutoring services for entrance exams to government-affiliated higher education institutions. CSW Startup aims to create an online tutoring website with excellent UX. Therefore, the researchers will employ the Design Thinking method and the UX Honeycomb model in the website design process to ensure high-quality UX. Design Thinking will be used as the UX development method for the website, while the UX Honeycomb model will be used as a tool to generate problem-solving ideas and validate UX with stakeholders. The software development method used is the SDLC Prototype, which will run in parallel with the Design Thinking method. After the website is completed, its UX will be evaluated using the User Experience Questionnaire (UEQ). The results of the UEQ indicate that users tend to have a positive impression of the CSW website, with aspects of attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, novelty, and stimulation reaching an excellent level.

Keywords: Online Tutoring Website, Design Thinking, UX Honeycomb, UXDL Honeycomb, UEQ.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Batasan Masalah	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Penelitian Terdahulu	10
2.2. Peta Literatur dan Landasan Teori	13
2.2.1 Peta Literatur	14
2.2.2 Sekolah Tinggi Kedinasan	14
2.2.3 Bimbingan Belajar	16
2.2.4 D-Learning	18
2.2.5 Fungsi Media Pembelajaran	19
2.2.6 Bimbingan Belajar Online Di Indonesia	19
2.2.7 E-bussines	20
2.2.8 E-commerce	20
2.2.9 Desain	21
2.2.10 User interface	21
2.2.11 User experience	22

2.2.12	<i>Sistem Informasi</i>	24
2.2.13	<i>Internet</i>	25
2.2.14	<i>Website</i>	25
2.2.15	<i>Design Thinking</i>	26
2.2.16	<i>UX Honeycomb Model</i>	28
2.2.17	<i>UXDL (user experience design for learning) Honeycomb</i>	30
2.2.18	<i>UX validation menggunakan UX Honeycomb</i>	33
2.2.19	<i>Pengembangan model UX Honeycomb</i>	35
2.2.20	<i>SDLC Prototype</i>	42
2.2.21	<i>User experience Questionnaire (UEQ)</i>	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		47
3.1.	Desain Penelitian	47
3.1.1	Tahap Perencanaan	48
3.1.2	Tahap Pengambilan Data	49
3.1.3	Tahap <i>Design Thinking Empathize</i>	49
3.1.4	Tahap <i>Design Thinking Define</i>	50
3.1.5	Tahap <i>Design Thinking Ideate</i>	51
3.1.6	Tahap <i>Design Thinking Prototype</i>	52
3.1.7	Tahap <i>Design Thinking Testing 1</i>	53
3.1.8	Tahap Pengembangan Aplikasi	53
3.1.9	Tahap Implementasi Sistem	53
3.1.10	Tahap <i>Design Thinking Testing 2</i>	54
3.1.11	Saran dan Kesimpulan	54
3.1.12	Dokumentasi	54
3.2.	Metode Penelitian	54

3.3.	Alat dan Bahan Penelitian	54
3.3.1.	Alat Penelitian	55
3.3.2.	Bahan Penelitian	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Perencanaan	56
4.2	Pengumpulan Data	56
4.2.1	Studi Pustaka	56
4.2.2	Wawancara dan Observasi	56
4.3	<i>Design Thinking Empathize</i>	59
4.3.1	<i>Stakeholder Interview</i>	59
4.3.2	<i>UX Validasi menggunakan UX Honeycomb</i>	61
4.4	<i>Design Thinking Define</i>	62
4.4.1	Membuat <i>User Persona</i>	62
4.4.2	Membuat <i>User Journey Map</i>	66
4.5	<i>Desain Thinking Ideate</i>	68
4.5.1	<i>UXDL Honeycomb</i>	69
4.5.2	Ide Prioritas	71
4.5.3	Pendefinisian Kebutuhan	83
4.5.4	<i>Navigation Map</i>	90
4.6	<i>Design Thinking Prototype</i>	94
4.6.1	Perancangan <i>lo-fi Prototype</i>	94
4.6.2	Desain Antarmuka	115
4.6.3	Perancangan <i>hi-fi Prototype</i>	118
4.7	<i>Design Thinking Testing 1</i>	118
4.7.1	Rekomendasi Perbaikan	118
4.7.2	Perbaikan Desain	121
4.8	<i>Pengembangan Aplikasi</i>	124

4.8.1	Hasil Aplikasi.....	130
4.9	Implementasi Sistem	137
4.10	<i>Design Thinking Testing 2</i>	138
4.10.1	<i>UEQ Tahap Pertama</i>	139
4.10.2	<i>UEQ Tahap Kedua</i>	140
4.11	Pembahasan Hasil Pengujian	141
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		143
5.1	KESIMPULAN	143
5.2	SARAN	144
DAFTAR PUSTAKA		146
LAMPIRAN.....		153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Literatur	14
Gambar 2. 2 Design thinking Method (Yasin, 2022).....	27
Gambar 2. 3 <i>UX Honeycomb</i> model Peter Morvile (van Dompsele et al., 2019)	28
Gambar 2. 4 Proses <i>requirement development</i> (kim, 2020).....	33
Gambar 2. 5 Model <i>UX Honeycomb</i> yang didefinisi ulang (kim, 2020)	34
Gambar 2. 6 Desain <i>UX Honeycomb</i> dengan pengaruh <i>user interface</i> dan konteks aplikasi untuk sistem pembelajaran digital (van Dompsele et al. , 2019)	36
Gambar 2. 7 Tahapan-tahapan dalam SDLC	43
Gambar 2. 8 <i>Model Prototype oleh Pressman</i>	44
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	48
Gambar 4. 1 Tampilan halaman home <i>website CSW</i> sebelumnya	57
Gambar 4. 2 Tampilan halaman tentang kami <i>website CSW</i> sebelumnya	57
Gambar 4. 3 Tampilan halaman layanan <i>website CSW</i> sebelumnya.....	57
Gambar 4. 4 Tampilan halaman <i>CBT website CSW</i> sebelumnya.....	58
Gambar 4. 5 Tampilan halaman deskripsi hasil ujian <i>website CSW</i> sebelumnya	58
Gambar 4. 6 Tampilan halaman daftar hasil ujian <i>website CSW</i> sebelumnya	58
Gambar 4. 7 <i>User Persona 1</i>	63
Gambar 4. 8 <i>User Persona 2</i>	64
Gambar 4. 9 <i>User Persona 3</i>	65
Gambar 4. 10 <i>User Journey Map</i>	66
Gambar 4. 11 Matriks Prioritas <i>Landing Page</i>	74
Gambar 4. 12 Matriks Prioritas <i>Dashboard Pelajar</i>	80
Gambar 4. 13 Matriks Prioritas <i>Dashboard Admin</i>	83
Gambar 4. 14 <i>Navigation Map Landing Page</i>	91
Gambar 4. 15 <i>Navigation Map Dashboard Pelajar</i>	92
Gambar 4. 16 <i>Navigation Map Dashboard Admin</i>	93
Gambar 4. 17 <i>Lo-fi Prototype Navbar Landing Page</i>	94
Gambar 4. 18 <i>Lo-fi Prototype beranda</i>	98
Gambar 4. 19 <i>Lo-fi Prototype Login, Register dan Forgot Password</i>	99
Gambar 4. 20 <i>Lo-fi Prototype Daftar Paket</i>	100

Gambar 4. 21 <i>Lo-fi Prototype</i> Daftar Mentor	101
Gambar 4. 22 <i>Lo-fi Prototype</i> Detail Mentor	102
Gambar 4. 23 <i>Lo-fi Prototype</i> Layout <i>Dashboard</i> Pelajar	103
Gambar 4. 24 <i>Lo-fi Prototype</i> Beranda <i>Dashboard</i> Pelajar Sudah Beli Paket ...	104
Gambar 4. 25 <i>Lo-fi Prototype</i> Beranda <i>Dashboard</i> Pelajar Belum Beli Paket...	105
Gambar 4. 26 <i>Lo-fi Prototype</i> CBT	106
Gambar 4. 27 <i>Lo-fi Prototype</i> Selesai Ujian	107
Gambar 4. 28 <i>Lo-fi Prototype</i> Deskripsi Latihan Soal.....	107
Gambar 4. 29 <i>Lo-fi Prototype</i> Review Jawaban	108
Gambar 4. 30 <i>Lo-fi Prototype</i> Daftar Modul	109
Gambar 4. 31 <i>Lo-fi Prototype</i> Detail Modul	110
Gambar 4. 32 <i>Lo-fi Prototype</i> Isi Materi Modul	111
Gambar 4. 33 <i>Lo-fi Prototype</i> Nilai Modul.....	111
Gambar 4. 34 Navigasi Menu	112
Gambar 4. 35 <i>Lo-fi Prototype</i> Daftar Latihan Soal.....	112
Gambar 4. 36 <i>Lo-fi Prototype</i> Daftar <i>Pretest</i> Per Modul.....	113
Gambar 4. 37 <i>Lo-fi Prototype</i> Daftar <i>Pretest</i> Per Submodul.....	114
Gambar 4. 38 <i>Lo-fi Prototype</i> Daftar <i>Pretest</i> Per Submodul jika kosong	115
Gambar 4. 39 <i>Pallette</i> Warna.....	115
Gambar 4. 40 <i>Front-end</i> CBT	125
Gambar 4. 41 Kode <i>Front-End</i> Review Jawaban	126
Gambar 4. 42 Kode <i>Front-End</i> Isi Materi.....	127
Gambar 4. 43 Kode <i>Back-End</i> <i>Quiz</i> Admin.....	129
Gambar 4. 44 Antarmuka Aplikasi CBT <i>Dekstop</i>	130
Gambar 4. 45 Antarmuka Aplikasi CBT <i>Mobile</i>	131
Gambar 4. 46 Antarmuka Aplikasi Review Jawaban <i>Dekstop</i>	132
Gambar 4. 47 Antarmuka Aplikasi Review Jawaban <i>Mobile</i>	133
Gambar 4. 48 Antarmuka Aplikasi Deskripsi Latihan Soal.....	134
Gambar 4. 49 Antarmuka Aplikasi Isi Materi <i>Dekstop</i>	135
Gambar 4. 50 Antarmuka Aplikasi Isi Materi <i>Mobile</i>	136
Gambar 4. 51 Antarmuka Aplikasi <i>Quiz</i> Admin.....	137

Gambar 4. 52 Visualisasi Hasil Pengujian <i>UEQ</i> Tahap Pertama.....	139
Gambar 4. 53 Visualisasi Hasil Pengujian <i>UEQ</i> Tahap Kedua	140

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sumber penelitian dan hasil temuan dari studi pustaka	10
Tabel 4. 1 Rekomendasi ide <i>UXDL Honeycomb</i>	69
Tabel 4. 2 Ide Prioritas <i>Landing Page</i>	72
Tabel 4. 3 Ide Prioritas <i>Dashboard Pelajar</i>	75
Tabel 4. 4 Ide Prioritas <i>Dashboard Admin</i>	81
Tabel 4. 5 Tabel <i>Role User</i>	83
Tabel 4. 6 Kebutuhan Fungsional <i>Landing Page</i>	84
Tabel 4. 7 Kebutuhan Fungsional <i>Dashboard Pelajar</i>	85
Tabel 4. 8 Kebutuhan Fungsional Admin	90
Tabel 4. 9 Rekomendasi Perbaikan	119
Tabel 4. 10 Perbaikan Desain.....	121
Tabel 4. 11 Kesimpulan <i>UEQ</i> Tahap Pertama	139
Tabel 4. 12 Tabel.Kesimpulan <i>UEQ</i> Tahap Kedua.....	140

DAFTAR PUSTAKA

- Badran, Omar & AL-Haddad, Shafiq. (2018). The impact of software user experience on customer satisfaction. *Journal of Management Information and Decision Science*. 21
- International Organization for Standardization (ISO) Switzerland. SO FDIS 9241-210.[2009]. Ergonomics of human system interaction - Part 210: Human-centered design for interactive systems (formerly known as 13407)
- Wiryawan, M.B. (2011). User Experience (UX) Sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158-1166
- Budiarti, A.T., Wahyudi, F. dan Ratnasari, N. 2022. Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Gojek Menggunakan UX Honeycomb. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (JUSIFOR)*. 1, 2 (Des 2022), 104–111
- Kusuma, W., Rokhmawati, R. I., & Ananta, M. T. (2019). Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Learning dengan menggunakan UX Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5756–5764. Diambil dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5564>
- Kusuma, A. J. (2022).Rekomendasi Aplikasi Peduli lindungi Berdasar Hasil Analisis UX Dengan Indikator UX Honeycomb. (Fakultas Teknologi Dan Informatika, Universitas Dinamika)
- Haryanti, E.B. (2022). Pengembangan Website E-commerce Berdasarkan User Experience dengan Menggunakan Metode Lean UX. (Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia)
- Do, N. H., & Martens, M. L. (2014). The Role of Websites in the Early Stages of New Venture Creation. *Journal of Small Business Management*, 52(2), 288-

- Munthe, R. , Brata, K. , & Fanani, L. (2017). Analisis User experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(7), 2679-2688
- Alter, S. (2002). Information system: Foundation of e-business. *Prentice Hall*
- Huff, S. L. , Munro, M. , Hertel, G. , & Murphy, J. (2000). Cases in electronic commerce. *McGraw-Hill*
- Jauhari, J. (2010). Upaya pengembangan usaha kecil dan menengah (UKM) dengan memanfaatkan e-commerce. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E- Journal)*, 2(1)
- Karmawan, I. G. M., Sundjaja, A. M., & Luhukay, D. (2010). Analisis dan Perancangan E-commerce PD. Garuda Jaya. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*
- Hassenzahl, M. (2010). Experience Design: Technology for All the Right Reasons. *San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers*
- Law, E. L. , Roto, V. , Hassenzahl, M. , Vermeeren, A. P. , & Kort, J. (2014). Understanding, scoping and defining user experience: a survey approach. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-10
- Khalid, H. , Helander, M. G. , & Väänänen-Vainio-Mattila, K. (2015). Factors affecting user experience of mobile banking. *Journal of Financial Services Marketing*, 20(2), 96-108
- Al-Fraihat, D. , Joy, M. , & Sinclair, J. (2020). Evaluating the Usability of Learning Management Systems from Students' Perception: A Case Study of Princess Nourah Bint Abdulrahman University. *Sustainability*, 12(20),8465
- Kim, D. J. , Lee, D. H. , & Kim, M. K. (2019). Effects of Interface Design Characteristics on User Satisfaction and Continued Use Intention in Mobile

- Learning Contexts. *Sustainability*, 11(23), 6796
- Liu, W. , & Li, S. (2021). Empirical Study of E-commerce Websites' User interface Based on User Experience Evaluation. *IEEE Access*, 9, 32098- 32108
- Davis, G. B. , & Olson, M. H. (1984). Management information systems: Conceptual foundations, structure, and development. *New York: McGraw-Hill*
- Laudon, K. C. , & Laudon, J. P. (2017). Management information systems: Managing the digital firm. *Pearson*
- O'Brien, J. A. , & Marakas, G. M. (2010). Management information systems. *New York: McGraw-Hill/Irwin*
- Morville, P. (2004). The UX Honeycomb. Semantic Studios. https://semanticstudios.com/user_experience_design/
- Kusuma, L. (2021). Mengenal UX Honeycomb. Binus University School of Information Systems. <https://sis.binus.ac.id/2021/09/13/mengenal-ux-honeycomb/>
- Wesolko, D. (2016). Peter Morville's user experience honeycomb. Medium. <https://medium.com/@danewesolko/peter-morvilles-user-experience-honeycomb904c383b6886>
- Mahajan, P. (2022). Peter Morville's honeycomb UX model. Medium. <https://medium.com/design-bootcamp/peter-morvilles-honeycomb-a-UX-model-aa10afb254f>
- Henim, S. R. & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69-78
- Schrepp, M. (2019). All you need to know to apply the UEQ successfully in your projects. *User Experience Questionnaire Handbook*, 11.
- 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
- Desai, H. , & Anjali, S. (2020). Importance of website for startups: A conceptual study. *International Journal of Scientific Research and Management*, 8(7), 470-476
- Figueiredo, D. , Pimenta, P. , Ribeiro, J. , & Carneiro, J. (2019). The importance of a Website in a Startup Company. In Proceedings of the 13th European Conference on Innovation and Entrepreneurship (ECIE 2018) (pp. 394-401). *Academic Conferences and Publishing International*
- Kim, N. -H. (2020). User Experience Validation Using the Honeycomb Model in the Requirements Development Stage. *International Journal of Advanced Smart Convergence*, 9(3), 227-231
- van Dompseleer, H. , van Elk, L. , Ham, R. , Juist, N. , Niesten, F. , Scheffer, R. , van der Spek, E. , & de Wit, M. (2019). User Experience Guide for the Digital Learning Environment Framework and Concepts. *SURF*
- Wibowo, M. R. , & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *AUTOMATA*, 1(2).
- Interaction design foundadtion (n. d.). Findability. The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/findability>
- Szerovay, K. (2022). UX Honeycomb — The 7 Aspects of UX Design. Medium. <https://UXknowledgebase.com/UX-honeycomb-the-7-aspects-of-UX-design-cc662589cc8b>
- Interaction design foundadtion (n. d.). Credibility. The Interaction Design Foundation . <https://www.Interactiondesign.org/literature/topics/credibility#:~:text=Credibility%20is%20one%20of%20the,the%20importance%20of%20first%20impressions>
- Krishan, K. (2020). Accessibility in UX: The case for radical empathy. UX Magazine. <https://UXmag.com/articles/accessibility-in-UX-the-case-for->

radical-empathy#:~:text=Accessibility%20is%20a%20measurement%20of, and%20contribute%20to%20the%20web

Tsaqif, M. Z. (2022). Perancangan UI/UX Pada Evaluasi Pembelajaran E-Learning Artificial Intelligence Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Intrinsik Dengan Metode Design Thinking. (Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia)

Yasin, A. (2022). Pengembangan User Experience Design Untuk Platform Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Dengan Kategori Disleksia Menggunakan Metode Design Thinking. (Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia)

Kusuma, W. , Rokhmawati, R. I. , & Ananta, M. T. (2019). Evaluasi Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Learning dengan menggunakan UX Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasidan Ilmu Komputer*, 3(6), 5756-5764

Rahmawati, K. (2014). Pendidikan karakter taruna sekolah tinggi kedinasan

Septiani, T., & Fitria, N. (2016). Hubungan antara resiliensi dengan stres pada mahasiswa sekolah tinggi kedinasan. *Jurnal penelitian psikologi*, 7(2), 59-76

Ibrohim,A.N.(2022). 7 Keuntungan Melanjutkan Studi di Sekolah Kedinasan. Sindonews. <https://edukasi.sindonews.com/read/956009/211/7-keuntungan-melanjutkan-studi-di-sekolah-kedinasan-1669792302>

Caesaria S.D.,& Kasih A.P.(2023). 10 Sekolah Kedinasan Terketat 2023: STAN, IPDN hingga STIN. Kompas. <https://www.kompas.com/edu/read/2023/10/29/122814871/10-sekolah-kedinasan-terketat-2023-stan-ipdn-hingga-stin>

Bimbelkedinasan,2022. Apa Saja Sii Jenis Tes Seleksi Sekolah Kedinasan. Bimbelkedinasan. <https://www.bimbelkedinasan.id/blog/apa-saja-sii-jenis-tes-seleksi-sekolah-kedinasan>

Suherman, U. (2019). Bimbingan Belajar. *J. Chem. Inf. Model*

Farhan Dwian Saputra, 2024

IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING DAN MODEL UX HONEYCOMB PADA RANCANG BANGUN WEBSITE BIMBINGAN BELAJAR ONLINE UNTUK SELEKSI MASUK SEKOLAH TINGGI KEDINASAN: STUDI KASUS STARTUP CSW

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Lubis, H., Sidabalok, N. E., & Aritonang, E. (2022). Pengaruh Bimbingan Online Terhadap Minat Matematika Pengguna Aplikasi Belajar Pahamify. *Elektriase: Jurnal Sains dan Teknologi Elektro*, 12(01), 7-14
- Basak, K., S., Wotto, M., & Belanger, P. (2018). E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis. *E-learning and Digital Media*, 15(4), 191-216
- Hayati, A. F. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Bimbingan Belajar Online. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 79-84
- Troop, M., White, D., Wilson, K. E., & Zeni, P. (2020). The user experience design for learning (UXDL) framework: The undergraduate student perspective. *The Canadian Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 11(3)
- Waters, C. (2023, July 21). Revealing the rich symbolism and psychology of the color lavender. Psychologycolors. <https://psychologycolors.com/revealing-the-richsymbolism-and-psychology-of-the-color-lavender>
- Cherry, K. (2024). The Meaning of the Color White: Psychology, Spirituality, and Other Associations. VerywellMind. <https://www.verywellmind.com/color-psychology-white-2795822>
- Hameed, Umer. (2024). The Influence of Colour on Human Emotions and Behaviour. *ResearchGate*
- Psychogily. (2024). The Psychology of Blue: What Does the Color Blue Mean?. Psychogily. <https://www.psychogily.com/psychology-of-blue>
- Kelana, N. M., & Heroza, R. I. (2022). Implementasi metode design thinking dalam perancangan sistem informasi pembimbingan akademik pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya (Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya)
- Hermawan, R., Arief, H., & Utomo, V. G. (2016). Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web (Studi Kasus : Yayasan Ganesha

- Operation Semarang). *Indonesian Journal on Software Engineering Audit*, 2(1), 31–38.
- Yoko, P., Adwiya, R., & Nugraha, W. (2019). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 7(3), 212.
<https://doi.org/10.24843/jim.2019.v07.i03.p05>
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61.
<https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- Meisak, D., Hendri, & Agustini, S. R. (2022). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama Solusindo Jambi. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(4), 1–11.
<https://doi.org/10.55123/storage.v1i4.1066>
- McKinsey & Company. (2023). The rise of Design Thinking in UX development. McKinsey Digital. <https://www.mckinsey.com/business-functions/mckinsey-digital/our-insights/the-rise-of-design-thinking-in-ux-development>
- Pressman, R. S. (2005). *Software engineering: a practitioner's approach*.