

Sistem Informasi Designer Baju Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking (Study kasus: Adhe Modiste)

Yola Syofia Putri¹, Rio Septian Hardinata², Abdul Khaliq³

^{1,2,3}Sistem Komputer, Sains Komputasi dan Kecerdasan Digital, Universitas Pembangunan Panca Budi
¹yyolasyofia13@gmail.com*, ²rioseptian@dosen.pancabudi.ac.id, ³abdulkhaliq@dosen.pancabudi.ac.id

Corresponding Author: Yola Syofia Putri

ABSTRAK

Industri fashion membutuhkan solusi digital untuk mendukung layanan desain, komunikasi dengan pelanggan, serta pengelolaan pesanan. Adhe Modiste sebagai usaha jasa desain dan pembuatan baju masih mengelola data pelanggan, permintaan desain, dan proses pemesanan secara manual, sehingga berpotensi menimbulkan ketidakefisienan kerja. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi designer baju berbasis web menggunakan metode Design Thinking. Metode Design Thinking diterapkan untuk memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan, menghasilkan ide solusi, dan mengembangkan aplikasi yang berorientasi pada pengguna. Tahapan metode meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan test. Aplikasi dibuat menggunakan HTML, CSS, PHP, JavaScript, serta basis data MySQL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dibangun mampu membantu pengelolaan layanan desain baju, data pelanggan, dan pesanan, serta meningkatkan interaksi antara desainer dan pelanggan. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan di Adhe Modiste..

Kata Kunci: aplikasi designer baju, design thinking, aplikasi berbasis web, jasa fashion, desain pakaian.

1. Pendahuluan

Dalam usaha jasa desain dan pembuatan baju, media digital berperan penting dalam mendukung komunikasi antara desainer dan pelanggan, pencatatan pesanan, serta dokumentasi hasil desain. Aplikasi berbasis web memungkinkan pengelolaan data dan layanan dilakukan secara lebih terstruktur, efisien, dan mudah diakses oleh pelanggan.

Adhe Modiste merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa desain dan pembuatan pakaian sesuai permintaan pelanggan. Proses bisnis yang berjalan saat ini masih dilakukan secara manual, mulai dari pencatatan data pelanggan, permintaan desain, hingga pengelolaan pesanan. Kondisi tersebut sering menimbulkan kendala seperti kesulitan melacak pesanan, data pelanggan yang tidak tersusun rapi, serta keterbatasan media komunikasi desain.

Selain itu, belum tersedianya media digital yang dapat menampilkan portofolio desain secara terstruktur menyulitkan pelanggan dalam memahami layanan yang ditawarkan. Hal ini dapat berdampak pada kualitas layanan dan kepuasan pelanggan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis web yang mampu mendukung layanan desain baju secara lebih efektif dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Metode Design Thinking merupakan pendekatan yang berfokus pada pengguna untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan relevan. Pendekatan ini menekankan pemahaman mendalam terhadap pengguna, perumusan masalah yang jelas, serta pengujian solusi secara berulang. Penerapan Design Thinking dalam pengembangan aplikasi berbasis web diharapkan dapat menghasilkan layanan desain yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan desainer maupun pelanggan.



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan aplikasi designer baju berbasis web menggunakan metode Design Thinking dengan studi kasus pada Adhe Modiste. Aplikasi yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan data, memperbaiki komunikasi layanan desain, serta meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Sistem

Sistem merupakan sekumpulan elemen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu [1]. Elemen-elemen tersebut dapat berupa manusia, prosedur, data, dan teknologi yang saling berinteraksi secara teratur. Dalam konteks teknologi informasi, sistem digunakan untuk membantu proses pengolahan data agar kegiatan operasional dapat berjalan secara lebih terstruktur dan efisien [2].

2.2. Informasi

Informasi adalah hasil dari pengolahan data yang memiliki makna dan nilai bagi penerimanya [3]. Informasi yang baik harus bersifat akurat, relevan, dan tepat waktu agar dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Dalam dunia usaha, informasi berperan penting untuk mendukung pelayanan, perencanaan, dan pengelolaan aktivitas bisnis [4].

2.3. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kombinasi dari teknologi, manusia, dan prosedur yang digunakan untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna [5]. Sistem informasi dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan operasional, pengelolaan data, serta penyediaan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Dalam bidang jasa, sistem informasi membantu meningkatkan efektivitas pelayanan dan keteraturan pengelolaan data [6][7].

2.4. Designer Baju

Designer baju adalah individu atau pihak yang berperan dalam merancang dan menciptakan desain pakaian sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pelanggan [8]. Proses desain baju melibatkan kreativitas, pemilihan bahan, penentuan model, serta penyesuaian ukuran. Dalam usaha jasa fashion, designer baju berperan penting dalam menghasilkan produk yang memiliki nilai estetika dan sesuai dengan tren [9].

2.5. Baju

Baju merupakan salah satu jenis pakaian yang berfungsi sebagai penutup tubuh sekaligus memiliki nilai estetika dan identitas bagi pemakainya. Selain berfungsi untuk melindungi tubuh, baju juga digunakan sebagai sarana ekspresi diri, budaya, dan gaya hidup. Model, bahan, warna, serta pola pada baju dapat disesuaikan dengan kebutuhan, aktivitas, dan preferensi pengguna [10]. Dalam dunia fashion, baju dirancang melalui proses kreatif yang mempertimbangkan aspek kenyamanan, fungsi, dan keindahan. Proses perancangan baju melibatkan pemilihan desain, bahan kain, ukuran, serta teknik pembuatan yang sesuai dengan konsep yang diinginkan. Pada usaha jasa desain dan pembuatan baju, baju tidak hanya dipandang sebagai produk, tetapi juga sebagai hasil karya yang mencerminkan kreativitas dan kebutuhan pelanggan [11].



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

2.6. Web

Web merupakan media digital yang menyajikan informasi dalam bentuk halaman-halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet menggunakan browser [12]. Web mampu menampilkan teks, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya. Pemanfaatan web dalam bidang jasa memungkinkan penyampaian informasi dan layanan dilakukan secara lebih luas, cepat, dan mudah diakses oleh pengguna [13].

2.7. Metode Design Thinking

Design Thinking merupakan metode pengembangan yang berfokus pada pengguna dengan tujuan menghasilkan solusi yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan nyata. Metode ini menekankan pemahaman terhadap permasalahan pengguna, eksplorasi ide, serta pengujian solusi secara bertahap [14]. Tahapan Design Thinking meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pendekatan ini banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis web karena mampu menghasilkan solusi yang lebih intuitif dan berorientasi pada pengalaman pengguna [15][16].

3. Bahan & Metode

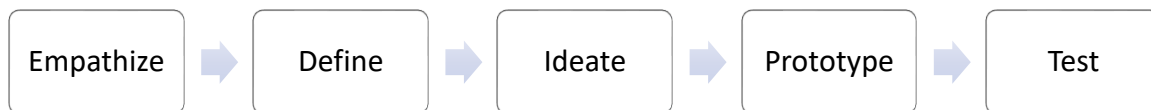
3.1 Bahan

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data pelanggan, data desain baju, data pesanan, serta informasi layanan desain di Adhe Modiste. Data tersebut digunakan sebagai dasar dalam perancangan dan pengembangan aplikasi designer baju berbasis web.

Perangkat keras yang digunakan berupa satu unit komputer atau laptop sebagai media pengembangan dan pengujian. Perangkat lunak yang digunakan meliputi sistem operasi, editor kode, web server lokal, dan web browser. Aplikasi dibuat menggunakan **HTML, CSS, PHP, dan JavaScript**, serta **MySQL** sebagai basis data.

3.2 Metodologi Penelitian Design Thinking

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan dengan pendekatan **Design Thinking**. Pendekatan ini dipilih karena menekankan pada pemahaman kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi yang bersifat user-centered. Tahapan yang digunakan meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan test.



Gambar 1. Design Thinking

1. Empathize

Tahap empathize dilakukan dengan memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna, yaitu desainer dan pelanggan Adhe Modiste. Pengumpulan informasi dilakukan melalui pengamatan proses kerja dan kebutuhan layanan desain.

2. Define

Tahap define bertujuan untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan hasil empathize. Permasalahan yang diidentifikasi meliputi pengelolaan data pelanggan dan pesanan

yang belum terstruktur, keterbatasan media komunikasi desain, serta kesulitan dalam mendokumentasikan hasil desain.

3. Ideate

Tahap ideate dilakukan untuk menghasilkan gagasan solusi terhadap permasalahan yang telah dirumuskan. Solusi yang diusulkan berupa aplikasi berbasis web yang menyediakan fitur pengelolaan data pelanggan, pemesanan desain, unggah referensi desain, dan pengelolaan portofolio.

4. Prototype

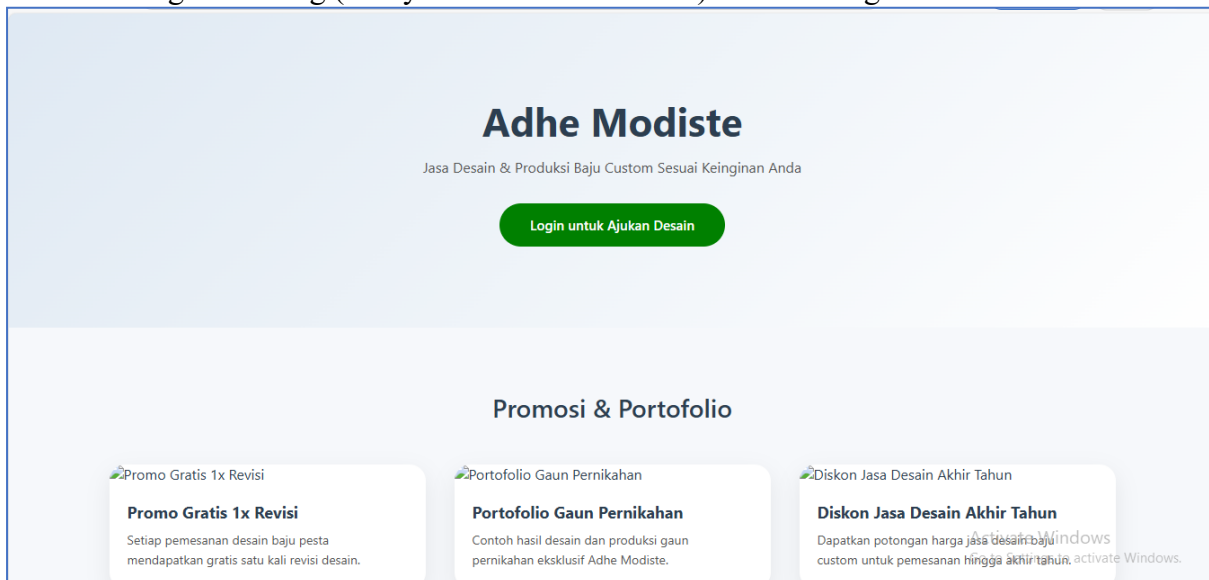
Tahap prototype dilakukan dengan merancang dan membangun purwarupa aplikasi designer baju berbasis web sebagai gambaran awal solusi yang diusulkan.

5. Test

Tahap test dilakukan dengan menguji purwarupa kepada pengguna untuk memperoleh umpan balik. Hasil pengujian digunakan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan pengguna [17].

6. Hasil

Hasil dan pembahasan dari Sistem Informasi Designer Baju Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking (Study kasus: Adhe Modiste) adalah sebagai berikut:



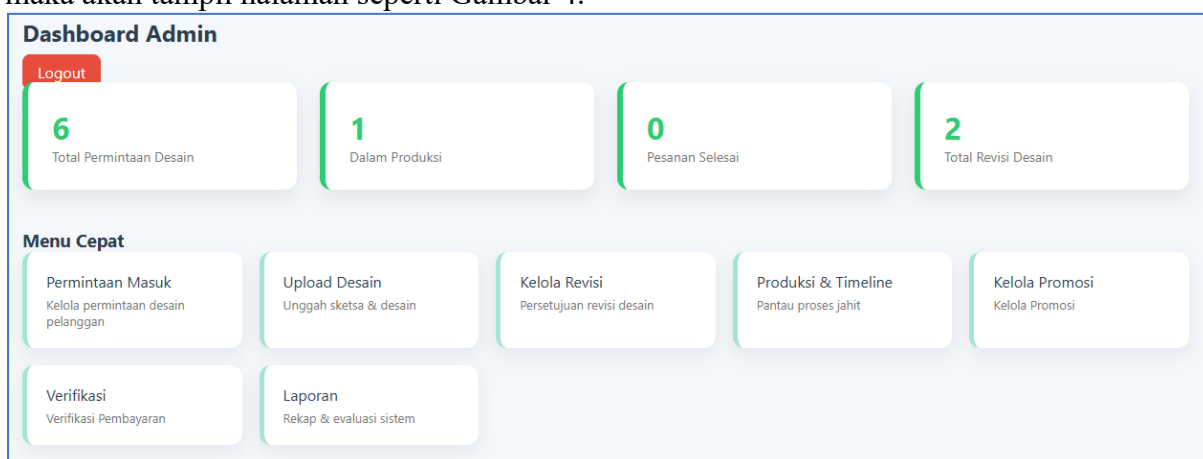
Gambar 2. Halaman Awal disertai Promosi

Gambar 2 merupakan halaman awal ketika pengguna membuka web designer penelitian ini. Jika pengguna klik tombol Login maka akan tampil seperti Gambar 3.

Daftar sebagai Pelanggan' and a footer '© 2026 Sistem Informasi Designer Baju'." data-bbox="340 86 650 342"/>

Gambar 3. Login

Gambar 3 merupakan halaman login yang berfungsi sebagai akses utama pengolahan data, jika pengguna login sebagai admin dengan mengisi username dan password yang benar maka akan tampil halaman seperti Gambar 4.



Gambar 4. Dashboard

Gambar 4 merupakan halaman dashboard yang memiliki beberapa menu yaitu Permintaan Masuk, Upload Desain, Kelola Revisi, Produksi & Timeline, Kelola Promosi, Verifikasi, dan Laporan. Jika pengguna klik Permintaan Masuk maka akan tampil halaman seperti Gambar 5.

Permintaan Desain Masuk

[Kembali](#)

Pelanggan	Jenis Baju	Acara	Status	Aksi
Ayu Lestari	a	pernikahan	Menunggu Analisis	Menunggu Analisis <input type="button" value="Update"/>
Rina Oktavia	Baju Muslim	Lebaran	Disetujui	Disetujui <input type="button" value="Update"/>
Maya Andini	Jas	Formal	Produksi	Produksi <input type="button" value="Update"/>
Sari Wulandari	Dress	Pesta	Revisi	Revisi <input type="button" value="Update"/>
Dina Putri	Kebaya	Pernikahan	Desain Dibuat	Desain Dibuat <input type="button" value="Update"/>
Ayu Lestari	Gamis	Wisuda	Desain Dibuat	Desain Dibuat <input type="button" value="Update"/>

Activate Windows

Gambar 5. Permintaan Masuk

Gambar 5 merupakan halaman permintaan yang memiliki beberapa aksi yaitu pilihan status, dan tombol update. Jika pengguna klik pilihan maka akan muncul beberapa status, dan jika pengguna klik Update maka program akan mengubah status di tabel basis data. Jika pengguna klik Upload Desain di halaman dashboard maka akan tampil halaman seperti Gambar 6.

Upload Desain / Sketsa

[Kembali](#)

Pilih Permintaan

-- Pilih Permintaan --

File Desain / Sketsa

No file chosen

Format gambar/PDF, maksimal 5MB

Catatan Designer

Catatan tambahan untuk pelanggan...

Gambar 6. Upload Desain

Gambar 6 merupakan halaman upload desain yang memiliki tombol upload desain. Jika pengguna memilih permintaan, kemudian mengupload foto desain yang dipesan, dan memberikan catatan permintaan ke pelanggan maka program akan menyimpan data yang diisi ke tabel basis data sehingga bagian pelanggan dapat melihat hasil permintaan. Jika pengguna klik Kelola Revisi di halaman dashboard maka akan tampil halaman seperti Gambar 6.

Pelanggan	Jenis Baju	Revisi Ke	Catatan Revisi	Status	Aksi
Sari Wulandari	Dress	1	Kurangi payet	Disetujui	-
Ayu Lestari	Gamis	1	Lengan dipersempit	Disetujui	-

Gambar 7. Revisi

Gambar 7 merupakan halaman revisi yang memiliki tombol persetujuan. Jika pengguna mengklik tombol disetujui maka program akan mengubah status pada tabel basis data. Jika pengguna klik Produksi & Timeline di halaman dashboard maka akan tampil halaman seperti Gambar 8.

Kembali

Pilih Pesanan
-- Pilih Pesanan --

Tahap Produksi
Pemotongan Kain

Status Tahap
Belum

Simpan Progres

Gambar 8. Produksi & Timeline

Gambar 8 merupakan halaman produksi & timeline yang memiliki tombol simpan progress. Jika pengguna memilih pesanan, tahap produksi yang dilakukan, dan status tahap maka program akan menyimpan ke tabel basis data sehingga pelanggan dapat melihat status pengerjaan pesanan sampai di tahap mana. Jika pengguna klik Promosi di halaman dashboard maka akan tampil halaman seperti Gambar 9.

Promosi & Portofolio

Judul Promosi

Deskripsi

Gambar

Choose File No file chosen

Simpan

Gambar 9. Promosi

Gambar 9 merupakan halaman promosi yang memiliki tombol simpan progress. Jika pengguna mengisi seluruh data termasuk gambar maka program akan menyimpan ke tabel basis data sehingga pelanggan dapat melihat promosi. Jika pengguna klik Verifikasi di halaman dashboard maka akan tampil halaman seperti Gambar 10.

Verifikasi Pembayaran

Pesanan	Nominal	Status	Aksi
Gamis	Rp 1,500,000	Menunggu	Verifikasi
Kebaya	Rp 2,500,000	Diverifikasi	
Dress	Rp 1,800,000	Diverifikasi	
Jas	Rp 3,000,000	Menunggu	Verifikasi

Gambar 10. Verifikasi

Gambar 10 merupakan halaman verifikasi yang memiliki tombol verifikasi. Jika pengguna mengklik tombol tersebut maka akan mengubah isi data menjadi terverifikasi. Jika pengguna klik Laporan di halaman dashboard maka akan tampil halaman seperti Gambar 11.

Laporan Produksi

Print Laporan

No	Pelanggan	Jenis Baju	Acara	Deadline	Status
1	Ayu Lestari	a	pernikahan	01-01-2026	Menunggu Analisis
2	Rina Oktavia	Baju Muslim	Lebaran	10-03-2026	Disetujui
3	Maya Andini	Jas	Formal	01-03-2026	Produksi
4	Sari Wulandari	Dress	Pesta	25-02-2026	Revisi
5	Dina Putri	Kebaya	Pernikahan	20-02-2026	Desain Dibuat
6	Ayu Lestari	Gamis	Wisuda	10-02-2026	Desain Dibuat

Gambar 10. Laporan

Gambar 10 merupakan halaman laporan yang memiliki tombol print laporan. Jika pengguna mengklik tombol print laporan maka akan tampil hasil cetak laporan produksi. Jika pengguna login sebagai pelanggan dan mengisi username serta password yang benar maka akan tampil halaman seperti Gambar 11.

Designer Baju
Sistem Informasi Desain & Produksi

Username

Password

Masuk

Belum punya akun? [Daftar sebagai Pelanggan](#)

© 2026 Sistem Informasi Designer Baju

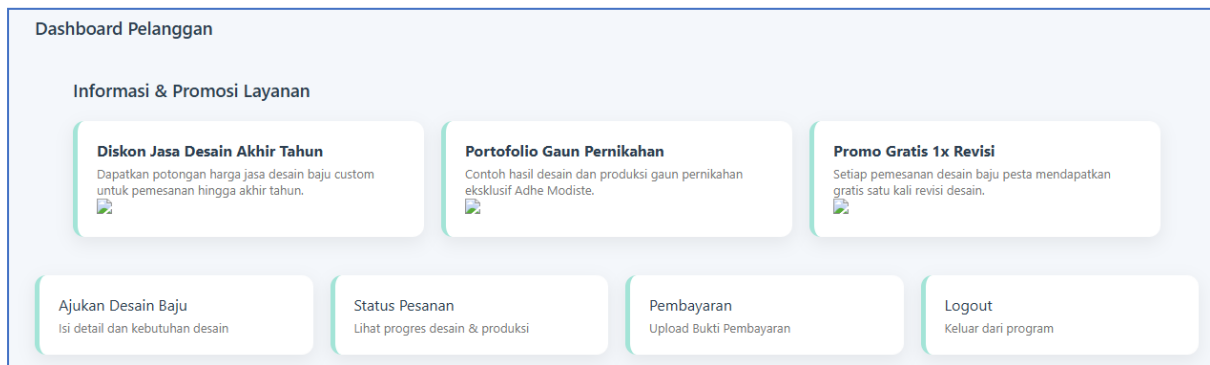
Gambar 11. Login Pelanggan

Jika pengguna belum memiliki akun maka klik Daftar sebagai Pelanggan dan akan tampil seperti Gambar 12.

Login'." data-bbox="351 89 640 426"/>

Gambar 12. Daftar Pelanggan

Gambar 12 merupakan halaman daftar, jika pelanggan mengisi seluruh data dan klik Daftar maka akan tersimpan di tabel pelanggan pada basis data. Gambar 11 merupakan halaman login yang berfungsi sebagai akses utama pengolahan data, jika pengguna login sebagai pelanggan dengan mengisi username dan password yang benar maka akan tampil halaman seperti Gambar 13.



Gambar 13. Dashboard Pelanggan

Gambar 13 merupakan halaman dashboard yang memiliki beberapa menu yaitu Ajukan Desain Baju dan Status Pesanan. Jika pengguna klik Ajukan Desain Baju maka akan tampil halaman seperti Gambar 14.

Ajukan Permintaan Desain

Jenis Baju
Contoh: Gaun Pesta

Acara
Contoh: Pernikahan

Deadline
dd/mm/yyyy

Catatan Desain
Warna, model, bahan, dll

Referensi Desain (opsional)
Choose File No file chosen
Format JPG / PNG / PDF

Kirim Permintaan

Kembali

Gambar 14. Ajukan Desain Baju

Gambar 14 merupakan halaman ajukan desain baju yang memiliki beberapa kotak teks, pilihan, dan tombol. Jika pengguna mengisi teks jenis baju, acara, deadline, catatan desain, dan memilih gambar permintaan desain maka program akan menyimpan data yang diisi dan bagian admin/designer dapat melihat permintaan desain pelanggan. Jika pengguna klik Status Pesanan maka akan tampil halaman seperti Gambar 15.

Status Permintaan Desain

Jenis Baju	Acara	Desain	Deadline	Status	Timeline Progres
a	pernikahan	Belum ada desain	01-01-2026	Menunggu Analisis	Belum ada progres
Gamis	Wisuda	Lihat Desain Desain awal	10-02-2026	Desain Dibuat	<ul style="list-style-type: none">10-01-2026 Permintaan diterima11-01-2026 Analisis desain

Gambar 15. Status Pesanan

Gambar 15 merupakan halaman status pesanan yang memiliki informasi timeline progress dari designer sehingga pelanggan dapat memantau perkembangan desain. Jika pelanggan ingin melakukan pembayaran maka pilih menu pembayaran sehingga tampil seperti Gambar 16.

Konfirmasi Pembayaran Jasa

ID Permintaan

Nominal

Metode
Transfer Bank

Bukti Transfer
Choose File No file chosen

Kirim

Gambar 16. Pembayaran

Gambar 16 merupakan halaman pembayaran, jika pengguna ingin melakukan pembayaran maka harus mengisi seluruh teks kemudian foto bukti transfer kemudian klik tombol kirim, maka program akan menyimpan data pembayaran sehingga admin dapat melihat pembayaran.

7. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah aplikasi designer baju berbasis web yang mampu mendukung kegiatan layanan desain dan pemesanan baju di Adhe Modiste. Penerapan metode Design Thinking membantu proses perancangan aplikasi dengan berfokus pada kebutuhan pengguna, baik dari sisi desainer maupun pelanggan, sehingga solusi yang dihasilkan lebih sesuai dengan permasalahan yang dihadapi dalam praktik usaha jasa fashion.

Aplikasi berbasis web yang dihasilkan mampu memfasilitasi pengelolaan data pelanggan, permintaan desain, serta dokumentasi hasil desain secara lebih terstruktur. Selain itu, media berbasis web ini juga memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam menyampaikan kebutuhan desain dan melihat portofolio baju yang tersedia, sehingga interaksi antara desainer dan pelanggan menjadi lebih efektif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan Design Thinking dapat diterapkan secara efektif dalam pengembangan aplikasi berbasis web di bidang jasa desain baju. Pendekatan ini mampu menghasilkan solusi yang lebih intuitif, meningkatkan efisiensi pengelolaan layanan, serta mendukung peningkatan kualitas pelayanan di Adhe Modiste.

REFERENSI

- [1] S. Supiyandi, C. V. Lingga, A. I. Firtiani, A. H. Tanjung, And S. V. Malau, "Pelatihan Aplikasi Responsive Web Dan Konten Web Dalam Pemrograman Web Multimedia," *J. Has. Pengabd. Masy.*, Vol. 2, No. 3, Pp. 264–268, 2024, Doi: 10.62712/Juribmas.V2i3.159.
- [2] D. I. Sma And N. Cimahi, "Program Studi Bimbingan Dan Konseling Ikip Siliwangi," Vol. 5, No. 2, Pp. 154–161, 2022.
- [3] V. No, J. Hal, B. Fachri, And M. Zen, "Perancangan Sistem Informasi Posyandu Ibu Dan Anak Berbasis Web," Vol. 5, No. 1, Pp. 49–54, 2023.
- [4] S. Nurani And R. D. Arista, "Desain Ui/Ux Aplikasi Website Pemesanan Foto Studio Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Informatics Manag. Inf. Technol.*, Vol. 5, No. 3, Pp. 211–222, 2025, Doi: 10.47065/Jimat.V5i3.676.
- [5] D. Of, T. H. E. Village, And C. Complaint, "Masyarakat Desa Berlian Jaya Menggunakan Metode Design Thinking Design Of The Village Community Complaint Information System For Berlian Jaya Village Using The Design Thinking," Vol. 18, No. 1, Pp. 93–102, 2025.
- [6] M. A. Rizkiawan And K. J. Timur, "Optimalisasi Pengalaman Pengguna : Redesign Ui / Ux Website Simakip Uhamka Dengan Metode Design Thinking," Vol. 13, No. 1, Pp. 35–44, 2025.
- [7] P. A. Red, D. A. N. Aqm, P. Jaringan, And K. P. V. Covid-, "P S I F T U J," Vol. 6, No. 3, 2021.
- [8] D. Thinking, U. Meningkatkan, And P. Data, "Jurnal Informatika Terpadu," Vol. 11,



- No. 2, Pp. 85–91, 2025.
- [9] P. Ramadhan, S. Wahyuni, And R. R. Putra, “Metode Design Thinking Dalam Design Ui / Ux Web Profile Maka Studio Berbasis Prototype,” Vol. 14, No. September, Pp. 1541–1549, 2025.
- [10] D. Thinking, “Rancang Bangun Sistem E-Library Dengan Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking,” Vol. 16, No. 1, Pp. 146–155, 2025.
- [11] A. Sahara, E. Hariyanto, And W. Erika, “Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi Magang Berbasis Web Di,” Vol. 7, No. 1, Pp. 668–677, 2025.
- [12] H. Wulandari, “Desain User Interface Sistem Informasi Desa Klambir Lima Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Mobile,” Vol. 5, 2025.
- [13] J. Elektronika, T. Informasi, J. Varsha, H. Triana, K. A. Barajo, And K. Jambi, “Perancangan Ui / Ux Sistem Informasi Minimarket Poljam Mart Berbasis Website Dengan Metode Design Thinking,” Vol. 7, No. 1, Pp. 5–12, 2025.
- [14] R. Pangestu, O. A. Fauzi, G. M. Kussay, I. Komputer, T. Informatika, And U. Pamulang, “E-Issn : 2988-1986,” Vol. 9, No. 2, Pp. 1–4, 2025.
- [15] D. Thinking, “Perancangan Ulang Ui / Ux Learning Management System (Lms) Di Alhazen Academy Menggunakan Metode Design Thinking,” Vol. 6, No. September, Pp. 334–347, 2025, Doi: 10.35957/Jtsi.V6i2.13486.
- [16] S. Anggraeni, U. Radiah, M. Faisal, And I. Suryani, “Perancangan Design User Interface Sistem Ppdb Berbasis Web Pada Smk Teknologi Pembangunan Bekasi Menggunakan Metode Design,” Vol. 4, No. 1, Pp. 59–69, 2025.
- [17] Rio Septian Hardinata et al, “Analisa Metode Design Thinking Dalam Merancang Aplikasi Recording Ternak (Studi Kasus : Kelompok Tani Karya Bersama) Design Thinking Method Analysis In Designing Livestock Recording Application (Case Study : Kelompok Tani Karya Bersama),” Vol. 6, 2023.

