

USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PEMESANAN DAN PEMBAYARAN UNTUK RUMAH MAKAN PADA STARTUP WISATARA DENGAN METODE DESIGN THINKING

Belana Romadan Putri, Taqrim Ibadi

Universitas Bina Darma, Indonesia

Email: Bellanaramadan@gmail.com, taqrimibadi@binadarma.ac.id

Abstrak

Danau Ranau adalah danau terbesar di Pulau Sumatra selatan. Objek wisata Danau Ranau ini merupakan perpaduan antara pegunungan, lembah, danau dan pantai. Disekitaran danau Ranau juga memiliki banyak tempat makan yang tersebar tidak jauh dari objek wisata tersebut. Berdasarkan data kuliner dari dokumen resmi Dinas Pariwisata Dan Budaya Kabupaten OKU Selatan bahwa jumlah total rumah makan di sekitaran wisata Danau Ranau tepatnya di Kec. Banding Agung hingga tahun 2021 memiliki 18 rumah makan. Namun, lokasi tempat makan tersebut sebagian tidak diketahui oleh wisatawan khususnya wisatawan dari luar daerah, serta belum adanya sistem untuk melakukan pemesanan, melihat daftar menu, pembayaran dan laporan penjualan secara sistematis. Dari uraian di atas banyak wisatawan yang mengalami kesulitan untuk melakukan pemesanan dan pembayaran makanan disekitaran Wisata Danau Ranau. Oleh karna itu berdasarkan pemaparan dan data yang di kumpulkan maka diputuskan untuk membuat media untuk membantu wisatawan maupun masyarakat agar lebih mudah untuk memilih menu makanan yang di inginkan, memesan, dan melakukan pembayaran makanan yang berada disekitaran wisata Danau Ranau melalui aplikasi. Pembuatan ui/ux ini akan dibuat menggunakan metode *DESIGN THINKING* yang memiliki 5 tahapan yaitu: *Emphatize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*.

Kata Kunci: metode *Design Thinking*; *User Experience*; *User Interface*.UI/UX

Abstract

Lake Ranau is the largest lake on the island of southern Sumatra. This Lake Ranau tourist attraction is a combination of mountains, valleys, lakes and beaches. Around Lake Ranau also has many places to eat scattered not far from these tourist attractions. Based on culinary data from official documents from the Tourism and Culture Office of South OKU Regency, the total number of restaurants around the Lake Ranau tourism area, to be precise in Banding Agung District until 2021, has 18 restaurants. However, the location of the place to eat is partly unknown to tourists, especially tourists from outside the area, as well as the absence of a system for placing orders, viewing menu lists, payments and sales reports systematically. From the description above, many tourists have difficulty ordering and paying for food around Lake Ranau Tourism. Therefore, based on the presentation and data collected, it was decided to create a media to help tourists and the public to make it

easier to choose the desired food menu, order, and make payment for food around Lake Ranau tourism through the application. The creation of this ui / ux will be made using The Design Thinking method which has 5 stages, namely: Emphatize, Define, Ideate, Prototype and Test.

Keywords: *Design Thinking method; User Experience; User Interface.UI/UX*

Pendahuluan

Kemajuan Pariwisata di Indonesia sekarang ini semakin meningkat. Perkembangan sektor pariwisata juga menjanjikan dan memberikan manfaat kepada banyak pihak dari pemerintah, masyarakat maupun swasta. Seperti dalam pidato yang disampaikan menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sandiaga Salahuddin Uno dalam laman website VIVA.co.id "Indonesia sangat diberikan penghargaan dalam penanganan pandemi COVID-19 dan kebangkitan dari pariwisata kita yang berbasis pariwisata berkualitas, berbasis komunitas, dan berkelanjutan ini adalah penopang kebangkitan ekonomi kita, penopang penciptaan peluang usaha, dan juga mampu membuka lapangan kerja seluas-luasnya". Hal ini dikarenakan pariwisata merupakan sektor yang dianggap menguntungkan untuk dikembangkan sebagai salah satu aset yang di gunakan sebagai sumber menjanjikan yang bisa meningkatkan perekonomian daerah bagi pemerintah maupun masyarakat sekitar objek wisata. Oleh karena itu membuat banyak daerah berkeinginan untuk mengadakan pembangunan di bidang pariwisata. Salah satunya adalah Kabupaten OKU Selatan.

Kabupaten OKU Selatan adalah salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Sumatera Selatan. Seiring dengan berkembangnya, Kabupaten OKU Selatan memanfaatkan sumber daya alam yang ada dengan mengadakan pembangunan di sektor pariwisata. Salah satu objek wisata unggulan adalah objek wisata Danau ranau. Danau Ranau adalah Danau terbesar kedua di sumatra setelah Danau Toba. Danau ini terletak di perbatasan Kabupaten Lampung Barat Provinsi Lampung dan Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan Provinsi Sumatera Selatan. Objek wisata Danau Ranau ini merupakan perpaduan antara pegunungan, lembah, danau dan pantai dengan budaya yang unik. Dengan sentuhan infrastruktur pariwisata dan promosi yang memadai, kawasan wisata Danau Ranau ini bisa dijadikan sektor unggulan dalam meningkatkan pendapatan daerah Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan. Layaknya objek wisata pada umumnya Danau Ranau memiliki beberapa tempat obyek wisata yang berpotensi untuk dikembangkan menjadi tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi, seperti tempat Pemandian air panas, Pusri, Air Terjun Subik Tuha, Pulau Mariza serta pesona Gunung Seminung. Wisata Danau Ranau memiliki tempat penginapan yang terdiri dari hotel, villa, dan homestay.

Disekitaran Danau Ranau juga memiliki banyak tempat makan yang tersebar tidak jauh dari objek wisata tersebut. Berdasarkan data kuliner dari dokumen resmi Dinas Pariwisata Dan Budaya Kabupaten OKU Selatan bahwa jumlah total rumah makan di sekitaran wisata Danau Ranau tepatnya di Kec. Banding Agung hingga tahun 2021 memiliki 18 rumah makan di antaranya adalah Warung Makan Jonsandi, RM. Daeti,

RM. Riak Ranau, RM. Sopo Nggiro, RM. Afrizal, Lesehan Singgah Kudai, Lesehan Teh Lina, Kedai Coffe Ranau, Selehan Dedi Singgah Kudai, Kantin Wisata Iis, Kedai Mahesa, Kedai Dapur Mama, Rakopa, Rumah Etnik/Fatin, Kedai Galery, Ech The Kitchen, RM. Ranau Minang dan Lapak Qonita.

Banyak tempat makan lokal dengan makanannya yang lezat tersebar diantara berkembangnya kuliner Indonesia yang semakin maju. Walau demikian, tempat makan lokal ini juga tidak kalah bersaing dengan restoran di perkotaan. Namun, lokasi tempat makan tersebut sebagian tidak diketahui oleh wisatawan khususnya wisatawan dari luar daerah, serta belum adanya sistem untuk melakukan pemesanan dan pembayaran secara online. Selama ini proses pembayaran dan pemesanan makanan disuatu rumah makan kurang efektif, karena pengunjung harus memesan makanan datang ke lokasi rumah makan kemudian menunggu lama, serta pembayaran yang harus tunai dan belum bisa dilakukan secara non tunai maupun menggunakan aplikasi transaksi uang lainnya.

Dari uraian di atas banyak wisatawan yang mengalami kesulitan untuk melakukan pemesanan dan pembayaran makanan disekitaran Danau Ranau. Oleh karena itu berdasarkan pemaparan dan data yang di kumpulkan maka diputuskan untuk membuat media guna membantu wisatawan maupun masyarakat agar lebih mudah untuk memesan, memilih dan melakukan pembayaran makanan yang berada disekitaran wisata Danau Ranau melalui aplikasi, dengan judul penelitian “User Interface Dan User Experience Pemesanan Serta Pembayaran Untuk Rumah Makan Pada Startup Wisata Dengan Metode Design Thinking”.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 7 (tujuh) bulan dimulai bulan february 2022 sampai September 2022. Penelitian ini dilakukan pada rumah makan sekitaran objek Wisata Danau Ranau tepatnya di Kec. Banding Agung Kab. Oku Selatan Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian yang dilakukan adalah dengan cara Wawancara, Observasi, Kuisisioner Daring, Studi Pustaka.

Metode yang digunakan dalam perancangan perangkat lunak adalah metode Design Thinking. Sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test*. Berikut langkah – Langkah dari metode Design Thinking (Aulia,N.Andryana,S. & Gunaryati,A. 2021). Design Thinking memiliki lima tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Tes*.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sampel merupakan sebagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Secara umum, sampel yang baik adalah yang dapat mewakili sebanyak mungkin karakteristik populasi. Dalam bahasa pengukuran, artinya sampel harus valid, yaitu bisa mengukur sesuatu yang

seharusnya diukur. Sampel yang valid ditentukan oleh dua pertimbangan yaitu Akurasi atau ketepatan yaitu tingkat ketidakadaan. (Sugiono, 2020)

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini, menggunakan Rumus Slovin (Riduwan, 2019).

$$n = N/N(d)^2 + 1$$

n = sampel; N = populasi; d = nilai presisi 95% atau sig. = 0,05.

Sampel pada penelitian ini adalah seluruh pengunjung dan masyarakat yang ada dilingkungan Wisata Danau Ranau. Jumlah populasi adalah 100, dan tingkat kesalahan yang dikehendaki adalah 9%, maka jumlah sampel yang digunakan adalah:

$$N = 100 / 100 (0,08)^2 + 1 = 60,9756 \text{ dibulatkan } 60 \text{ orang.}$$

Skala Pengukuran

Menurut Sugiyono (2020), Pengukuran merupakan penggunaan aturan untuk menetapkan bilangan pada obyek atau peristiwa. Dengan kata lain, pengukuran memberikan nilai-nilai variabel dengan notasi bilangan. Skala pengukuran merupakan aturan-aturan yang diperlukan untuk mengkuantitatifkan data dari pengukuran suatu variable. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomenasosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut variable penelitian. Dengan skala Likert, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antaralain:

- 5 = SangatSetuju
- 4 = Setuju
- 3 = Cukup Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

SPSS (*Statistical Product and Service Solution*)

SPSS merupakan aplikasi untuk mengelola data statistik dengan cara penggunaan yang cukup mudah, bahkan oleh orang yang tidak mengenal baik teori statistik. SPSS merupakan perangkat lunak yang paling banyak di pakai karena tampilannya yang *user friendly* merupakan terobosan baru yang berkaitan dengan perkembangan teknologi informasi, khususnya dalam E-Businiess (Wahana Komputer 2019).

User Interface

Menurut *Interaction Design Foundation* (2020), *User Interface Design*, desain UI merupakan proses perancang yang berfokus pada tampilan antarmuka didalam suatu perangkat lunak yang diprogram. Dalam hal ini, desain *User Interface* bertujuan untuk membuat suatu tampilan yang mudah untuk digunakan oleh pengguna.

User Experience

Menurut *Interaction Design Foundation* (2020), *Experience (UX) Design*, desain UX adalah suatu proses perancang yang berdasar pada pengalaman yang bermakna bagi pengguna. Desain ini melibatkan berbagai aspek desain dalam keseluruhan prosesnya dalam penyampaian suatu produk yang dihasilkan sesuai dengan kegunaannya

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode design thinking Sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan. Pada metode yang digunakan terdapat lima tahapan yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*. (Aulia,N.Andryana,S. & Gunaryati,A. 2021).

Emphatize

Tahapan ini yaitu mencari cara memahami emosi yang sama dengan emosi yang dirasakan orang lain. Melalui empati dapat mengetahui tentang masalah, situasi, dan keadaan dan kebutuhan dari pengunjung wisata Danau Ranau. Tahapan ini peneliti melakukan pencarian informasi melalui wawancara kepada pengunjung dan masyarakat yang ada didanau ranau, sehingga dapat disimpulkan bahwa :

1. Diperlukannya aplikasi yang dapat memudahkan dalam proses pemesanan, pembayaran makanan dan minuman secara online.
2. Aplikasi yang dibangun memiliki kemudahan informasi berdasarkan kategori pencarian mengenai lokasi terlaris, terdekat dan promo.
3. Aplikasi dapat melakukan booking tempat, jika pengunjung menginginkan makan ditempat.
4. Proses Pembayaran dapat dilakukan secara cash maupun online.

Define

Tahapan ini adalah cara mendapatkan pandangan dari user serta memahami kebutuhan pengguna. Seperti halnya wawancara dan membuat Quisioner yang akan disebarkan kepada penguunjung objek wisata Danau Ranau yang nantinya akan menjadi suatu landasan dasar dari perancangan pembuatan produk ataupun aplikasi. dimana tahapan ini terdiri responden dan kuisisioner dengan kriteria berdasarkan berikuti ini.

Tabel 1 Kriteria Responden

No	Kategori	Keterangan
1.	Usia	17-25, 26-35, 36-45, 46-55
2.	Pendidikan	SMA, Diploma, S1, S2
3.	Jenis Kelamin	Laki-laki atau Perempuan
4	Pekerjaan	Swasta, PNS, Wirausaha

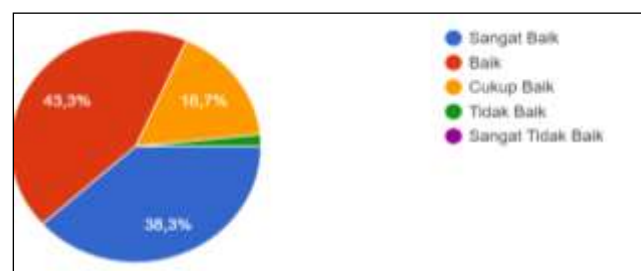
Tabel 2 Kusioner

No	Kategori
<i>X1 Learnability</i>	
X11	Apakah text aplikasi pemesanan dan pembayaran untuk rumah makan mudah dan jelas bagi anda?
X12	Apakah aplikasi pemesanan dan pembayaran untuk rumah makan mudah dioperasikan?
X13	Apakah tampilan warna pada aplikasi pemesanan dan pembayaran untuk rumah makan enak dilihat dan mudah dipahami?
X14	Apakah menu yang ada cukup mudah dipahami?
<i>X2 Efficiency</i>	
X21	Apakah saat diketikan pencarian mudah dan cepat?
X22	Apakah saat button atau fitur yang anda klik dapat menampilkan dengan cepat?
X23	Apakah mudah dan cepat ketika mengakses transaksi produk yang ada pada menu aplikasi pemesanan dan pembayaran untuk rumah makan ?
<i>X3 Memorability</i>	
X31	Apakah icon icon pada aplikasi pemesanan dan pembayaran untuk rumah makan mudah dipahami?
X32	Apakah anda bisa mengingat kembali halaman atau menu yang anda kunjungi?
X33	Apakah menu halaman website mudah diingat?

Sehingga diperoleh informasi dari pengukuran penyebaran kusioner diantaranya sebagai berikut ini:

1. *Learnability*

Menghitung total semua perencanaan *Learnability* yang diisi oleh responden.

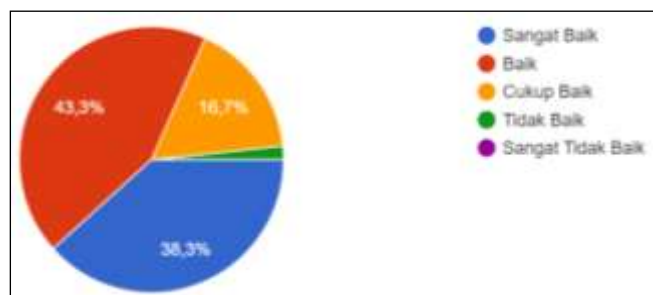


Gambar 3 *Learnability X11*

Dari hasil nilai rata-rata diketahui >43% yang menyatakan baik sehingga diketahui tingkat Apakah text aplikasi pemesanan dan pembayaran untuk rumah makan mudah dan jelas bagi pengunjung, yang diharapkan dengan kesimpulan bahwa *Learnability X11* dengan hasil baik

2. *Efficiency*

Menghitung total semua *Efficiency* yang diisi oleh responden sebagai berikut.

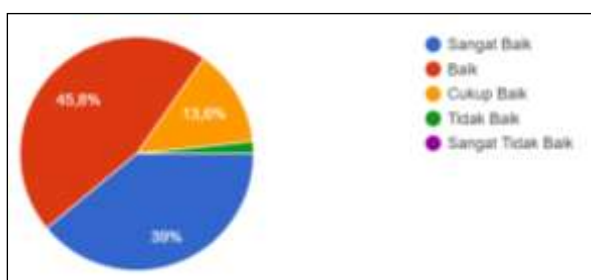


Gambar 4 *Effeciency X21*

Dari hasil nilai rata-rata diketahui >43% yang menyatakan baik sehingga diketahui tingkat Apakah saat diketikan pencarian mudah dan cepat, yang diharapkan dengan kesimpulan bahwa *Effeciency X21* dengan hasil baik.

3. *Memmorability*

Menghitung total semua *Memmorability* yang diisi oleh responden sebagai berikut.



Gambar 5 *Effeciency X31*

Dari hasil nilai rata-rata diketahui >45% yang menyatakan baik sehingga diketahui tingkat Apakah icon icon pada aplikasi pemesanan dan pembayaran untuk rumah makan mudah dipahami, yang diharapkan dengan kesimpulan bahwa *Memmorability X31* dengan hasil baik.

Analisis Uji *Validitas* dan *Reliabilitas*

Alat instrument dalam penelitian ini yaitu berupa daftar pertanyaan pada kuesioner penelitian terdiri dari pertanyaan dan jawaban. Untuk mengetahui apakah alat instrument baik atau layak, dilakukan pengujian data melalui Uji *Validitas* dan *Reliabilitas* menggunakan *Software* SPSS 20. Berikut ini hasil dari uji *Validitas* dan *Reliabilitas*.

1. Uji *Validitas*

Tabel 3
Rekapitulasi Uji *Reliabilitas*

Variabel	Cronbach's Alpha > 0,6	Keterangan
X11	1	Reliable
X12	.529**	Reliable
X13	.649**	Reliable
X14	.404**	Reliable

Total X11-X14	.778**	Reliable
X21	1	Reliable
X22	.686**	Reliable
X23	.550**	Reliable
Total X21-X23	.864**	Reliable
X31	1	Reliable
X31	.584**	Reliable
X33	.579**	Reliable
Total X31-X33	.816**	Reliable

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai cronbach's alpha dari variabel *Learnability*, *Effeciency* dan *Memmorability* > 0,6 maka dinyatakan reliable.

2. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui konsistensi alat ukur dalam instrument penelitian. syarat untuk menyatakan jika item itu reliabel adalah dengan melihat hasil uji reliabilitas. Uji reliabilitas ini dilakukan dengan uji statistik Cronbach Alpha. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0,60 (Nunnally, 1967 dalam Ghozali,2005). Adapun hasil uji reliabilitas dengan menggunakan *Software* SPSS 20 dapat dilihat pada tabel perolehan reliabilitas statistik masing-masing variabel seperti dibawah ini:

Tabel 4
Rekapitulasi Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha > 0,6	Keterangan
<i>Learnability</i>	0, 830	<i>Reliable</i>
<i>Effeciency</i>	0, 792	<i>Reliable</i>
<i>Memmorability</i>	0, 828	<i>Reliable</i>

Dari tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai cronbach's alpha dari variabel *Learnability*, *Effeciency* dan *Memmorability* > 0,6 maka dinyatakan reliable

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji exakt jika nilai signifikansinya lebih dari 0.05 maka data dapat dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan, jika nilai signifikansinya kurang dari 0.05 maka dapat disimpulkan datanya normal. Adapun hasil uji reliabilitas dengan menggunakan *Software* SPSS dapat dilihat pada tabel perolehan informasi statistik masing-masing variabel seperti dibawah ini:

Tabel 5
Rekapitulasi uji normalitas

Variabel	Cronbach's Alpha > 0,6	Keterangan
<i>X11</i>	4.300	<i>Reliable</i>
<i>X12</i>	4.233	<i>Reliable</i>
<i>X13</i>	4.267	<i>Reliable</i>

X14	4.167	Reliable
X21	4.183	Reliable
X22	4.200	Reliable
X23	4.200	Reliable
X26	4.357	Reliable
X27	4.357	Reliable
X28	4.357	Reliable
X29	4.357	Reliable
X31	4.233	Reliable
X32	4.067	Reliable
X33	4.150	Reliable

4. Uji T dan F

Uji t digunakan untuk menguji secara parsial masing-masing variabel. Hasil uji t dapat dilihat pada tabel coefficients pada kolom sig (significance). Jika probabilitas nilai t atau signifikansi < 0,05, maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial dengan nilai Namun, jika probabilitas nilai t atau signifikansi > 0,05, maka dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat dengan nilai XP 0,251 > 0,05, XE 0,778 > 0,05, XS 0,995 > 0,05.

Tabel 6
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	-.054	.999			-.054	.957
TOTAL_X1	.412	.100	.483		4.127	.000
TOTAL_X2	.438	.122	.420		3.590	.001

a. Dependent Variable: TOTAL_X3

Hasil uji F dilihat dalam tabel ANOVA dalam kolom sig, jika nilai probabilitas < 0,05, maka dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara variabel bebas terhadap variabel terikat. *Standardized Coefficients (Beta)* merupakan koefisien jalur atau koefisien regresi tetapi semua variabel telah ditransformasi terlebih dahulu ke dalam bentuk standardized.

Tabel 7
ANOVA^a

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	205.121	2	102.561	81.501	.000 ^b
Residual	71.729	57	1.258		
Total	276.850	59			

a. Dependent Variable: TOTAL_X3

b. Predictors: (Constant), TOTAL_X2, TOTAL_X1

User Interface dan User Experience Pemesanan dan Pembayaran Untuk Rumah Makan pada Startup Wisata dengan Metode Design Thinking

Tabel diatas menjelaskan nilai Anova. Regresi adalah nilai yang dapat dipakai sebagai alat inferensi statistik untuk menentukan prediksi. Residual adalah selisih antara nilai sesungguhnya dengan nilai prediksi pada regresi linear. Dipergunakan untuk uji asumsi klasik. *Sum of squares* (jumlah kuadrat total) yaitu penyebaran agregat nilai data individu melalui beberapa level faktor. Mean Square merupakan rerata kuadrat skor simpangannya yang menunjukkan variansi suatu distribus yang diamat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulis dalam pembuatan *User Interface* dan *User Experince* Pemesanan Dan Pembayaran Untuk Rumah Makan Pada Startup Wisata dengan Metode *Design Thinking*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa: 1). Dari hasil penelitian yang dilakukan pada responden diperoleh rata-rata jawaban variabel penelitian *Learnability*, *Effeciency*, *Memmorability* yaitu diketahui nilai rata-rata >40% sehingga diketahui tingkat hasilnya baik. 2). Dari hasil Analisis didapat dilihat bahwa nilai r hitung setiap variabel *Performance Expectancy* yaitu nilai r hitung X1 sampai dengan X33 lebih besar dari r tabel, misalnya untuk r hitung X11 adalah 0,980, dimana tingkat validitas lebih dari 0,01. 3). Dari hasil Uji dilihat bahwa nilai cronbach's alpha dari variabel *Learnability*, *Effeciency*, *Memmorability* > 0,6 maka dinyatakan reliable dari variabel *Learnability*, *Effeciency*, *Memmorability*.

BIBLIOGRAFI

- Malik, D. (2022, May 5). *Pidato di PBB, Sandiaga Uno: Pariwisata Ri Sukses Bangkit Usai pandemi*. viva.co.id. Retrieved September 8, 2022, from <https://www.viva.co.id/berita/bisnis/1472454-pidato-di-pbb-sandiaga-uno-pariwisata-ri-sukses-bangkit-usai-pademi>
- Aulia, N. Andryana, S. & Gunaryati, A. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Charity Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal SISFOTENIKA*, 26- 36.
- Sugiyono, 2020. “Metode Penelitian Kualitatif”. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan dan Sunarto. 2019. “Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi”. Bandung: Alfabeta.
- Wahana Komputer. 2019. “*Mengolah Data Statistik Hasil Penelitian Menggunakan SPSS*”. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Interaction Design Foundation. 2020. “*WhichUI design tool should I use in 2020?*”. [Online]Availableat:<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking> [Accessed 10 Juni 2022].

Copyright holder:

Belana Romadan Putri, Taqrim Ibadi (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

