

## PENERAPAN *DESIGN THINKING METHOD* DALAM PERANCANGAN UI/UX *WEBSITE* CUTI PEGAWAI PT XYZ

Taqiyah Alimah Munafah<sup>\*1</sup>, Muhamad Awiet Wiedanto Prasetyo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Rekayasa Industri, Universitas Telkom, Indonesia

<sup>1\*</sup>taqiyya@student.telkomuniversity.ac.id

<sup>2</sup>awietmwp@telkomuniversity.ac.id

Dikirim pada 18-11-2024, Direvisi pada 28-11-2024, Diterima pada 01-12-2024

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada *website* pengajuan cuti pegawai di PT XYZ dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Metode ini digunakan untuk memahami masalah yang dihadapi pegawai dalam proses pengajuan cuti yang masih dilakukan secara manual, serta untuk mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan pengguna. Penelitian sebelumnya yang juga menerapkan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi, mengungkapkan bahwa pendekatan ini berpotensi menghasilkan aplikasi dengan tingkat *usability* yang tinggi, selaras dengan kebutuhan pengguna, serta efektif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Tahapan dalam *Design Thinking*, yaitu *empathise*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* diterapkan untuk menghasilkan desain yang *user-friendly* dan efisien. Hasil dari perancangan UI/UX adalah prototipe *website* yang memungkinkan pegawai untuk mengajukan cuti secara digital, memantau status pengajuan, serta memperoleh notifikasi terkait pengajuan cuti mereka. Pengujian terhadap prototipe dilakukan dengan pengujian *black-box* dan menunjukkan hasil yang positif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX dapat menghasilkan solusi yang efektif untuk masalah yang dihadapi oleh pegawai PT XYZ dalam proses pengajuan cuti.

**Kata Kunci:** *Black-Box Testing*, *Design Thinking*, Pengajuan Cuti, PT XYZ, UI/UX, *Website*

*Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-SA](#).*



### Penulis Koresponden:

Taqiyah Alimah Munafah

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Rekayasa Industri, Universitas Telkom, Indonesia

Email: taqiyya@student.telkomuniversity.ac.id

## I. PENDAHULUAN

PT XYZ merupakan perusahaan milik pemerintah. PT XYZ bergerak di bidang asuransi sosial, khususnya memberikan perlindungan utama terhadap risiko kecelakaan di jalan raya. Aktivitas utama bisnis PT XYZ meliputi pengelolaan dana pertanggung jawaban kecelakaan dan penanganan klaim asuransi, PT XYZ memiliki peran strategis dalam mendukung kesejahteraan masyarakat. Selain itu, perusahaan ini juga mengelola sumber daya manusia (SDM) yang signifikan, sehingga diperlukan sistem pengelolaan SDM yang andal, termasuk manajemen cuti pegawai sebagai bagian dari operasional sehari-hari.

Cuti merupakan hak yang diberikan kepada pegawai untuk tidak hadir dalam melaksanakan tugas pekerjaannya dalam periode tertentu [1]. Hak ini biasanya diatur oleh kebijakan perusahaan atau regulasi ketenagakerjaan, dan pelaksanaannya harus disertai keterangan resmi dari pegawai yang bersangkutan [2].

Berdasarkan hasil wawancara dengan Penanggung Jawab bagian Keuangan dan Umum, beliau menyampaikan bahwa saat ini, proses manajemen cuti di PT XYZ masih menghadapi kendala yang mana proses pengajuan cuti pegawai dilakukan secara manual atau tidak menggunakan *software*. Prosedur pengajuan cuti pada PT XYZ yaitu setiap pegawai diharuskan hadir langsung ke kantor melakukan pengisian formulir secara fisik, lalu diserahkan kepada tim HR akan mengecek, memverifikasi, dan melakukan persetujuan data formulir tersebut. Proses pengajuan cuti yang diterapkan oleh PT XYZ saat ini, memakan waktu dan cukup mempersulit pegawai dalam melakukan proses pengajuan cuti, terlebih

pegawai yang ingin mengajukan cuti namun sedang diluar kota. Hal tersebut dikeluhkan oleh beberapa pegawai, karena kurangnya efisiensi dan aksesibilitas dalam proses pengajuan cuti pegawai.

Perlunya teknologi informasi yang memudahkan pegawai dalam mengajukan cuti berupa Sistem Informasi Pengajuan Cuti berbasis website merupakan salah satu solusi yang dapat diterapkan oleh PT XYZ saat ini hingga jangka panjang. Sama halnya dengan penelitian yang sudah dilakukan di Badan Narkotika Nasional Provinsi Sumatera Selatan, menunjukkan hasil bahwa perancangan *website* permohonan cuti dapat meningkatkan tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna [3]. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan proses pengambilan cuti dan mempercepat alur persetujuan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sistem informasi pengajuan cuti pegawai dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan mempercepat proses pengajuan cuti [4].

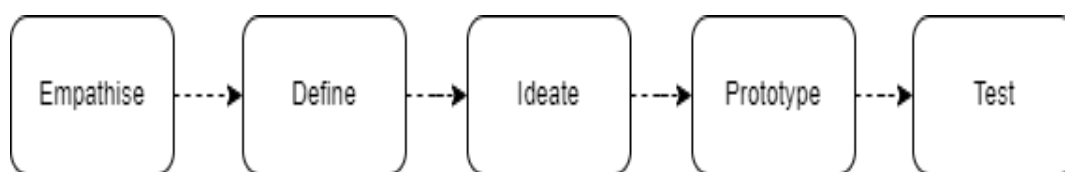
Penelitian sebelumnya yang membahas mengenai perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dengan menggunakan *tools* Figma, menyatakan bahwa Figma memiliki keunggulan dari segi fitur yang lengkap dan kemudahan dalam mengoperasikannya, serta Figma memungkinkan pengerjaan secara *real-time*, di mana setiap perubahan yang dibuat akan tersimpan secara otomatis [5]. Penelitian sebelumnya yang memanfaatkan Figma sebagai alat untuk merancang UI/UX mengungkapkan bahwa Figma merupakan aplikasi desain berbasis browser yang memiliki keunggulan dalam hal desain, *prototyping*, dan pembuatan kode. Saat ini, Figma menjadi alat desain antarmuka terkemuka dengan fitur canggih yang mendukung kolaborasi tim di setiap tahap proses desain [6].

Penelitian sebelumnya yang menerapkan metode *Design Thinking* dalam pengembangan antarmuka dan pengalaman pengguna menyoroiti bahwa pendekatan ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, mendorong kreativitas dalam menemukan solusi, serta mengutamakan proses iterasi berulang sebagai faktor utama untuk menciptakan desain yang optimal [3]. Penelitian kedua yang juga menerapkan metode *Design Thinking* dalam perancangan UI/UX aplikasi, mengungkapkan bahwa pendekatan ini berpotensi menghasilkan aplikasi dengan tingkat *usability* yang tinggi, selaras dengan kebutuhan pengguna, serta efektif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi [7].

Berdasarkan uraian diatas, maka judul penelitian yang diangkat adalah Penerapan *Design Thinking Method* Dalam Perancangan UI/UX *Website* Cuti Pegawai PT XYZ. Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan untuk memecahkan masalah secara praktis dan kreatif dengan fokus utama pada kebutuhan pengguna (*user*) [8]. Pendekatan ini berusaha memahami kebutuhan pengguna secara mendalam dan menghasilkan solusi kreatif. *Design Thinking* membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara menyeluruh dan menghasilkan berbagai solusi [9].

## II. METODE PENELITIAN

*Design Thinking* merupakan metode kolaboratif untuk menyelesaikan masalah yang berfokus pada pengembangan ide secara cepat dan berkelanjutan. Pendekatan ini menerapkan pola pikir *divergen* dengan menghindari penilaian di awal, sehingga mendorong partisipasi dan diskusi dari semua pihak yang terlibat [10].



Gambar I. Alur Penelitian

*Design Thinking* memiliki serangkaian langkah atau aktivitas sebagai berikut:

1. *Empathise* [11], memahami kebutuhan melalui wawancara dengan pengguna atau pihak yang terlibat, observasi kontekstual, serta pengambilan sampel pekerjaan. Fase ini melibatkan sejumlah pengguna yang beragam dan memerlukan pendekatan rasional dan berbasis data untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi, yang menjadi inti dari masalah yang harus diselesaikan.
2. *Define* [12], membuat pernyataan masalah menjadi lebih spesifik dan dapat ditindaklanjuti. Apabila salah dalam menetapkan target pada fase ini, akan memunculkan masalah besar karena solusi yang dihasilkan kemungkinan tidak sesuai dengan masalah sebenarnya, sehingga membuang sumber daya untuk tujuan desain yang tidak tepat.
3. *Ideate* [13], pengembangan konsep, ide, dan atribut untuk menciptakan solusi desain. Dalam fase ini, tim didorong untuk berpikir *divergen* dan menghasilkan berbagai gagasan, termasuk yang tampak liar atau penuh imajinasi tanpa memprioritaskan kelengkapan atau kelayakan ide. Fokus utama fase ini

adalah pada jumlah ide bukan kualitas untuk membuka peluang solusi kreatif. Setelah ide-ide diulas dan disesuaikan, tim beralih ke pola pikir *konvergen* untuk menyaring ide-ide terbaik. Biasanya, menggunakan pemungutan suara untuk mencapai ide yang paling relevan dengan masalah yang dihadapi.

4. *Prototype* [14], fase ini bertujuan untuk mewujudkan ide yang telah disepakati dengan bentuk nyata, sehingga dapat memperlihatkan bagaimana produk atau layanan akan diterima oleh pengguna. Prototype membantu menggambarkan konsep dan memeriksa asumsi tertentu, pendekatan ini memerlukan keterbukaan untuk mengevaluasi masalah atau tujuan desain yang mendasari perumusan masalah tersebut.
5. *Test* [15], fase terakhir setelah prototipe yaitu melakukan pengujian untuk menentukan kelayakan. Hasil pengujian dapat menunjukkan masalah yang perlu diperbaiki, yang membawa proses kembali ke tahap ideasi untuk menghasilkan ide baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan. Jika hasil menunjukkan potensi, proses dilanjutkan menuju solusi yang lebih matang. Dalam teori desain berpikir, pengujian dianggap sebagai fase terpisah, namun dalam praktiknya, prototipe dan pengujian sering dilakukan bersamaan sebagai proses yang saling terhubung.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 *Empathize*

Langkah awal dalam proses *empathize* adalah menyusun *research plan*. Rencana ini mencakup tujuan penelitian, metode yang akan digunakan, kriteria pengguna, dan harapan yang ingin dicapai. Penyusunan ini bertujuan untuk memastikan fokus tetap pada ruang lingkup penelitian dan agar proses penelitian pengguna berlangsung secara sistematis.

Dimulai dengan melakukan wawancara bersama PJ Bidang Keuangan dan Umum dan beberapa pegawai PT XYZ mengenai kendala atau kebutuhan saat mengajukan cuti, mendiskusikan kebutuhan terkait pengelolaan dan persetujuan cuti. Observasi langsung terkait proses pengajuan cuti pegawai saat ini, baik manual ataupun menggunakan sistem yang ada.

Setelah menyelesaikan proses wawancara, langkah berikutnya adalah merangkum setiap jawaban dari responden. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pembuatan *affinity map* atau *affinity diagram*. Teknik *Affinity Diagram* digunakan dalam penelitian pengguna untuk mengidentifikasi wawasan dan peluang yang muncul. Gambar 2 menunjukkan hasil dari penerapan *Affinity Diagram* dalam penelitian ini.



Gambar II. *Affinity Diagram*

#### 3.2 *Define*

Tahap *define* adalah proses menganalisis dan memahami data serta informasi yang diperoleh pada tahap *empathize*. Berikut adalah perumusan permasalahan/kendala/kebutuhan yang spesifik untuk diselesaikan pada PT XYZ, antara lain:

1. Proses pengajuan cuti pegawai masih manual, belum menerapkan sistem teknologi informasi.
2. Alur pengajuan cuti pegawai dengan mengisi formulir secara fisik, lalu menyerahkan kepada HR. Tim HR memverifikasi data dan melakukan persetujuan, yang mana proses tersebut kurang efisien karena terlalu memakan waktu.
3. Pegawai harus hadir langsung ke kantor untuk mengajukan cuti.

4. Tidak ada pengingat atau pemberitahuan otomatis untuk menginformasikan pegawai tentang tengat waktu atau perubahan pada pengajuan cuti.

### 3.3 *Ideate*

Tahap ideasi adalah proses pengumpulan berbagai ide sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi. Dalam penelitian ini, pengumpulan ide dilakukan dengan membaginya menjadi empat kategori: *Do it now*, *Do next*, *Do last*, dan *Later*. Pembagian ini bertujuan untuk menentukan prioritas setiap fitur yang akan difinalisasi dan diimplementasikan ke dalam bentuk prototipe. Gambar 3 menyajikan hasil prioritas ide tersebut.



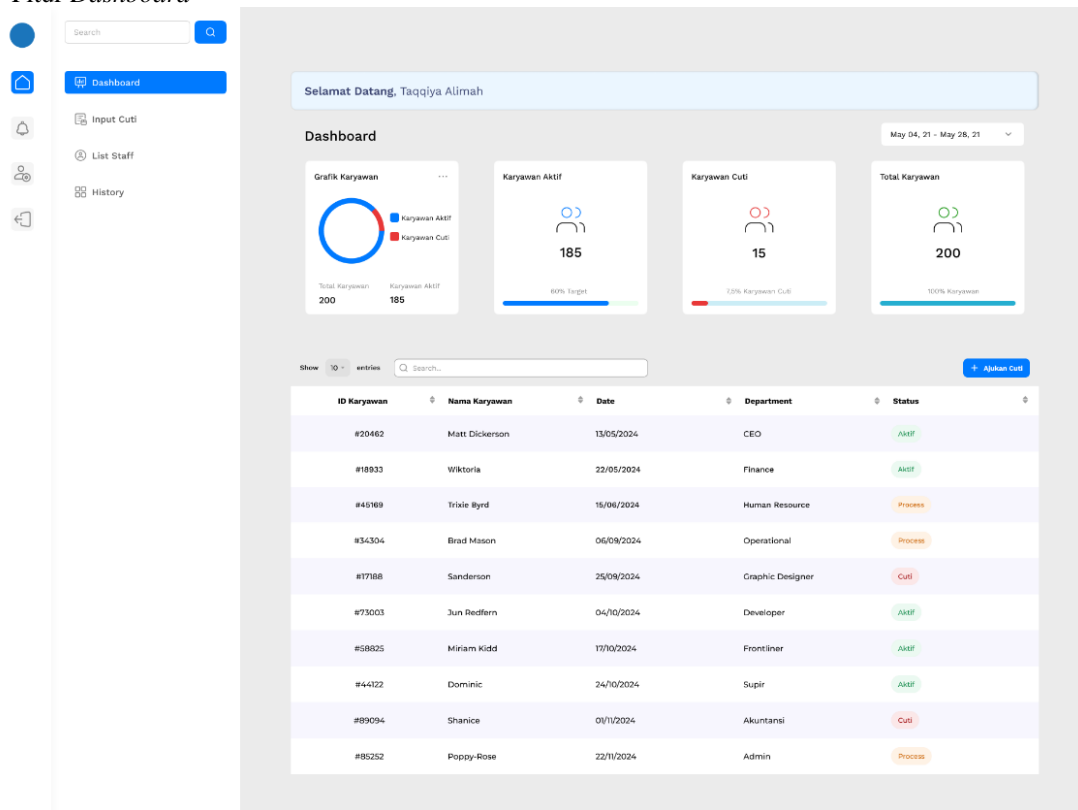
Gambar III. Prioritas Ide

Berdasarkan hasil prioritas di atas, bagian yang dikerjakan terlebih dahulu adalah *Do it Now*, yang terletak paling kiri. Posisi ini menunjukkan bahwa pengembangan atau usaha yang diperlukan relatif rendah atau mudah, namun fitur-fitur di bagian ini memiliki dampak yang signifikan bagi pengguna.

### 3.4 *Prototype*

Setelah pengumpulan data, ide, dan solusi selesai, langkah berikutnya adalah merancang antarmuka untuk produk yang akan dibuat. Tahap ini diakhiri dengan pengujian untuk memvalidasi apakah desain yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Pembuatan *prototype* pada penelitian ini menggunakan *tools* Figma. Berikut adalah rancangan antarmuka pengguna *website* cuti pegawai untuk PT XYZ.

## 1. Fitur Dashboard



Gambar IV. Fitur Dashboard

Dashboard dalam sistem pengajuan cuti berfungsi sebagai pusat informasi utama bagi pengguna. Fitur ini menampilkan grafik karyawan, jumlah karyawan masuk, jumlah karyawan cuti, serta daftar nama karyawan yang mengajukan cuti.

## 2. Fitur Input Cuti

**Input Cuti**

Nama Lengkap Karyawan

ID Karyawan

Bagian/Department

Jabatan

Jenis Cuti

[\\* Tambah Jenis Cuti Lainnya >](#)

Keterangan

Alasan Cuti

Sisa Cuti Terakhir: 4  
Jumlah Cuti Diambil: DD/MM/YYYY  
Sisa Cuti Sekarang:

Alamat

No. Telp/HP

Gambar V. Fitur Input Cuti

Fitur Input Cuti dirancang untuk memudahkan pegawai dalam mengajukan cuti secara digital. Pada halaman tersebut *User* diharuskan memasukkan data, yaitu nama, ID, departemen, jabatan, jenis cuti, alasan cuti, tanggal cuti, No. HP. Lalu, *user* mengklik tombol simpan. Fitur ini terhubung dengan *dashboard* untuk mencatat riwayat pengajuan cuti yang telah dilakukan oleh pegawai.

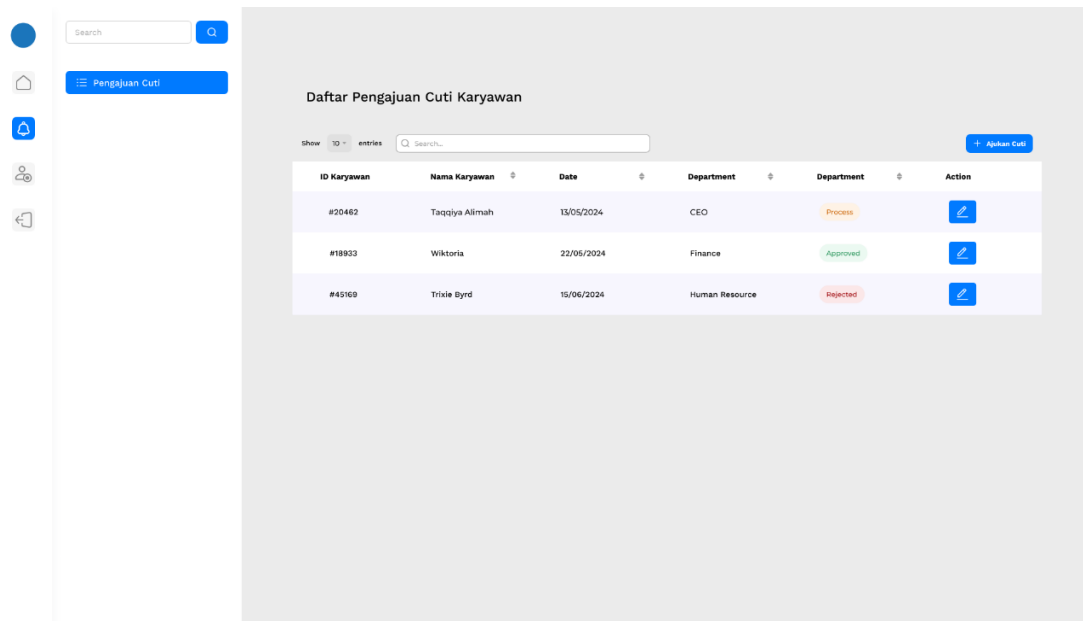
### 3. Halaman Daftar Karyawan

ID Karyawan	Nama Karyawan	Date	Department	Status
#20482	Matt Dickerson	13/05/2024	CEO	Aktif
#18933	Wiktorla	22/05/2024	Finance	Aktif
#45189	Trixie Byrd	15/06/2024	Human Resource	Process
#34304	Brad Mason	06/09/2024	Operational	Process
#17188	Sanderson	25/09/2024	Graphic Designer	Cuti
#73003	Jun Redfern	04/10/2024	Developer	Aktif
#58825	Miriam Kidd	17/10/2024	Frontliner	Aktif
#44122	Dominic	24/10/2024	Supir	Aktif
#89094	Shanice	07/11/2024	Akuntansi	Cuti
#85252	Poppy-Rose	22/11/2024	Admin	Process

Gambar VI. Halaman Daftar Karyawan

Halaman tersebut menampilkan daftar seluruh nama karyawan dengan status absensi, apakah sedang aktif bekerja atau cuti, Hal tersebut bertujuan untuk mengedepankan transparansi antar karyawan agar tidak terjadi kesalahpahaman.

#### 4. Halaman Daftar Cuti Karyawan



Gambar VII. Halaman Daftar Cuti Karyawan

Halaman tersebut menampilkan daftar nama karyawan yang telah mengajukan cuti dalam sistem informasi tersebut. Hal tersebut bertujuan untuk mengedepankan transparansi antar karyawan agar tidak terjadi kesalahpahaman.

#### 3.5 Test

Tahap akhir dari penelitian ini adalah *testing*, yang bertujuan untuk memastikan bahwa solusi desain yang dibuat memenuhi kebutuhan dan tujuan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Black-Box Testing* untuk mengamati *website* yang dibangun, apakah berfungsi sesuai yang diharapkan atau tidak, sehingga dapat diperbaiki agar sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel I. Pengujian *Black-Box*

No	Pengujian	Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Fitur <i>Login</i>	Memasukkan ID karyawan dan password.	Masuk ke halaman dashboard pegawai	Berhasil
2	Input pengajuan cuti	<i>User</i> memasukkan data: Nama, ID, departemen, jabatan, jenis cuti, alasan cuti, tanggal cuti, No. HP. Lalu, <i>user</i> mengklik tombol simpan.	Formulir dapat diisi dengan lengkap dan dikirim tanpa kesalahan.	Berhasil
3	Riwayat cuti	<i>User</i> mengklik menu " <i>History</i> ".	<i>User</i> dapat melihat riwayat cuti miliknya.	Berhasil
4	Pengaturan akun	<i>User</i> memasukkan data: Foto profil, nama, ID, password, alamat, No. HP, departemen, jabatan. Lalu, <i>user</i> mengklik tombol simpan.	Data akun dapat disimpan dan diubah sewaktu-waktu.	Berhasil
5	Tambah data karyawan	<i>User</i> memasukkan data: Foto profil, nama, ID, password, alamat, No. HP, departemen, jabatan. Lalu, <i>user</i> mengklik tombol simpan.	Data karyawan dapat disimpan.	Berhasil

6	Fitur <i>Logout</i>	Mengklik ikon “ <i>Logout</i> ”.	Kembali ke halaman <i>Login</i> .	Berhasil
---	---------------------	----------------------------------	-----------------------------------	----------

#### IV. KESIMPULAN

Hasil perancangan *UI/UX* dalam penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* menghasilkan produk media digital pengajuan cuti pegawai berupa *Prototype website* dengan jenis *High Fidelity Prototype*, yang menunjukkan hasil positif setelah diuji coba dengan metode pengujian *Black-Box*. Hasil validasi dari pengguna memberikan respon yang baik serta saran konstruktif yang berpengaruh positif bagi pengembangan produk ke depannya. Para pengguna atau partisipan merasa sangat terbantu oleh media ini, yang efektif dalam memenuhi kebutuhan mereka untuk melakukan pengajuan cuti secara *online*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Design Thinking* dalam memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna berhasil memberikan solusi atas tantangan yang dihadapi dalam pengajuan cuti pegawai.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini. Terima kasih kepada PT XYZ yang telah memberi kesempatan untuk melakukan penelitian ini serta menyediakan data yang sangat bermanfaat. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penelitian. Selain itu, berterima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan moral dan semangat selama proses penulisan jurnal ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam pengembangan sistem pengajuan cuti pegawai dan menjadi referensi untuk penelitian di masa mendatang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. S. Dasawaty, “Rancangan Sistem Informasi Pengambilan Cuti Pegawai Pada Pt.Torus Multi Cemerlang Berbasis Ms.Access.” p. 19, 2021.
- [2] F. Frihatini, R. Tullah, S. Maisaroh, and A. Meysanti, “Permohonan Cuti Pegawai Berbasis Web Dalam Memudahkan Manajemen Data Cuti SDM Pada UPTD Puskesmas Rajeg,” *Acad. J. Comput. Sci. Res.*, vol. 5, no. 2, p. 124, 2023.
- [3] A. Wahyudi and M. S. Muarie, “Perancangan Ui/Ux Website Permohonan Cuti Pegawai Pada Badan Narkotika Nasional Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode Design Thinking,” *Pros. Semin. Nas. Amikom Surakarta*, no. November 2023, pp. 312–321, 2023.
- [4] M. Hendrawan, N. Anwar, H. Gunawan, R. Teddy Iswahyudi, and M. Hadi Arfian, “Perancangan Model Sistem Pengajuan Cuti Pegawai Berbasis Laman Dengan Metode Rapid Application Development,” vol. 8, no. 2, pp. 230–238, 2024.
- [5] S. Tazkiyah and A. Arifin, “Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 8, no. 2, pp. 72–78, 2022.
- [6] R. Kurniawan and M. Budi, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [7] I. Engineering *et al.*, “Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo,” vol. 7, no. 1, pp. 55–70, 2023.
- [8] F. Fariyanto, Suaidah, and F. Ulum, “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 52–60, 2021.
- [9] R. Fauziyah and Y. Yunita, “Perancangan Ui/Ux Absensi Karyawan Pt. Sumber Bahagia Metalindo Dengan Metode Design Thinking,” *J. Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 8, no. 1, p. 50, 2024.
- [10] Y. Eriksson, *Different Perspectives in Design Thinking*, 1st ed. 2022.
- [11] G. Nabila and S. Wahyuni, “Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas,” *Mdp Student Conf.*, pp. 231–238, 2022.
- [12] A. Mursyidah, I. Aknuranda, and H. M. Az-Zahra, “Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 3931–3938, 2019.
- [13] M. A. D. Pratama, Y. R. Ramadhan, and T. I. Hermanto, “Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 980, 2022.
- [14] D. Priyono, A. Ramdhani, and R. Hardian, “Desain User Interface Informasi Prodi Desain



- 
- Komunikasi Visual melalui Media Digital Website,” *J. Desain*, vol. 7, no. 3, p. 223, 2020.
- [15] S. Soedewi, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci,” *Vis. J. Online Desain Komun. Vis.*, vol. 10, no. 02, p. 17, 2022.