

Terbit : 06 Februari 2025

# Desain Dalam Aplikasi OYO Rooms Menciptakan Alur Pemesanan Yang Intuitif Pada OYO 293 Mutiara Hijau Suites Syariah

<sup>1</sup>Renny Khusfiana, <sup>2</sup>Ruly Dwi Arista, <sup>3</sup>Heni Wulandari

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pembangunan Panca Budi

<sup>1</sup>[rennykhusfiana21@gmail.com](mailto:rennykhusfiana21@gmail.com), <sup>2</sup>[dwiaristaruly@gmail.com](mailto:dwiaristaruly@gmail.com), <sup>3</sup>[heniwulandari04@gmail.com](mailto:heniwulandari04@gmail.com)

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara pelanggan memesan akomodasi, termasuk melalui aplikasi OYO Rooms. Namun, desain antarmuka aplikasi ini masih menghadapi berbagai kendala yang mempengaruhi pengalaman pengguna, khususnya dalam alur pemesanan kamar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengoptimalkan desain aplikasi OYO Rooms dengan fokus pada OYO 293 Mutiara Hijau Suites Syariah agar lebih intuitif dan responsif. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi pengguna, dan pengujian prototipe. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbaikan desain, seperti tata letak tombol yang lebih jelas, navigasi yang lebih sederhana, serta fitur tambahan seperti chatbot berbasis AI, mampu meningkatkan efisiensi waktu pemesanan hingga 30% dan meningkatkan kepuasan pengguna dengan skor rata-rata 4.5/5. Selain itu, penggunaan elemen desain yang konsisten dan responsif juga mempermudah pengguna dalam mengakses berbagai fitur aplikasi, seperti pemilihan kamar, pembayaran, dan konfirmasi pemesanan. Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan rekomendasi desain yang lebih ramah pengguna untuk aplikasi pemesanan hotel berbasis digital, yang diharapkan dapat meningkatkan loyalitas pelanggan dan efektivitas pemesanan kamar di OYO Rooms. Studi lebih lanjut diperlukan untuk menguji efektivitas desain ini dalam skala yang lebih luas serta mengembangkan fitur interaktif tambahan guna meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

**Kata Kunci:** Desain Antarmuka; Pengalaman Pengguna; OYO Rooms; Pemesanan Hotel; Design Thinking.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor industri, termasuk industri perhotelan. Ilmu Pengetahuan dan teknologi telah berkembang dengan sangat pesatnya di masa ini, sehingga kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat, dan akurat sangat dibutuhkan oleh setiap perusahaan, organisasi maupun bidang lainnya (Abdul Karim, 2021). Digitalisasi layanan pemesanan hotel melalui aplikasi berbasis mobile telah menjadi solusi yang efisien bagi pelanggan dalam mencari dan memesan akomodasi dengan cepat. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah OYO Rooms, sebuah aplikasi pemesanan hotel berbasis digital yang menawarkan kemudahan dalam mencari dan memesan kamar hotel dengan harga terjangkau. Namun, meskipun layanan ini telah banyak digunakan, masih terdapat berbagai kendala dalam pengalaman pengguna terkait desain interaksi aplikasi.

Salah satu tantangan utama dalam aplikasi pemesanan hotel adalah bagaimana menciptakan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan. Sebagian besar aplikasi tersebut belum memanfaatkan desain yang ramah pengguna, responsif, dan intuitif secara maksimal (RE Putri, 2024). Hal ini menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam menavigasi aplikasi, melakukan pemesanan, serta memahami fitur yang disediakan. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi dan perbaikan dalam desain antarmuka aplikasi untuk meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna.

Dalam penelitian ini, fokus utama adalah menganalisis desain interaksi dalam aplikasi OYO Rooms, khususnya di OYO 293 Mutiara Hijau Suites Syariah, serta mengevaluasi bagaimana alur pemesanan dapat dioptimalkan agar lebih intuitif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Test adalah tahap terakhir pada Metode Design Thinking, testing dilakukan untuk mengetahui kelemahan dari perangkat lunak (RF Wijaya, 2023). Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan dalam alur pemesanan, serta merancang solusi berbasis pengalaman pengguna.

Metode prototyping dalam desain aplikasi juga menjadi aspek penting dalam penelitian ini. Pada Figma, seluruh frame dan tombol terhubung dan diuji sesuai alur kerja sistem yang diharapkan (Y Yusman, 2022). Dengan melakukan uji coba desain sebelum diterapkan secara luas, tim pengembang dapat mengidentifikasi kelemahan dalam sistem dan melakukan perbaikan yang diperlukan agar pengalaman pengguna lebih optimal.

Penelitian ini memiliki kontribusi yang signifikan dalam memberikan rekomendasi perbaikan desain antarmuka pengguna untuk aplikasi pemesanan hotel. Dengan mengimplementasikan desain berbasis kebutuhan pengguna, diharapkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi OYO Rooms dapat meningkat secara signifikan, sehingga mendorong loyalitas pelanggan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini sangat berkembang pesat (N Mayasari, 2022), optimalisasi desain interaksi dalam aplikasi digital menjadi suatu keharusan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan yang semakin tinggi terhadap layanan yang cepat, mudah, dan efisien.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan aplikasi pemesanan hotel, khususnya dalam meningkatkan desain interaksi yang lebih intuitif dan responsif. Fokus utama dari penelitian ini adalah mengidentifikasi faktor desain yang mempengaruhi pengalaman pengguna, mengevaluasi kemudahan alur pemesanan, serta mengukur dampak perbaikan desain terhadap tingkat kepuasan dan loyalitas pelanggan.

## TINJAUAN PUSTAKA

### **Perancangan Desain Aplikasi Booking Hotel Berbasis Web dengan Penerapan User Centered Design (UCD)**

Penelitian oleh (S Solehatin 2024) ini membahas penerapan metode UCD dalam perancangan aplikasi pemesanan hotel berbasis web. Tujuannya adalah memudahkan pengguna dalam mencari, membandingkan, dan memesan akomodasi hotel sesuai kebutuhan dan preferensi mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain antarmuka yang berfokus pada kesederhanaan, kejelasan, dan keterbacaan informasi dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan.

### **SIAK-NG User Interface Design with Design Thinking Method to Support System Integration**

(N Zaafira 2023) dalam penelitiannya menerapkan metode Design Thinking untuk meningkatkan antarmuka pengguna SIAK-NG, portal akademik Universitas Indonesia. Meskipun bukan aplikasi pemesanan hotel, penelitian ini relevan karena menunjukkan bagaimana pendekatan Design Thinking dapat digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang sesuai, sehingga meningkatkan kepuasan dan efisiensi pengguna.

### **Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Edukasi dan Konsultasi Kondisi Kesehatan Mental**

(Z Shafarazaq et al. 2023) meneliti penerapan metode Design Thinking dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna untuk aplikasi edukasi dan konsultasi kesehatan mental. Penelitian ini menekankan pentingnya pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan iterasi berkelanjutan dalam proses perancangan untuk menghasilkan UI/UX yang intuitif dan responsif. Temuan ini dapat diaplikasikan dalam konteks aplikasi pemesanan hotel untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Setiap tahap dilakukan secara bertahap untuk mencapai solusi yang lebih baik dalam meningkatkan pengalaman pengguna pada aplikasi OYO Rooms, khususnya pada OYO 293 Mutiara Hijau Suites Syariah. Adapun langkah-langkah yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap Empathize (Empati)

Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan pengguna aplikasi OYO Rooms untuk mendapatkan wawasan mengenai kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi selama menggunakan aplikasi. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi terhadap pengguna yang sedang melakukan pemesanan hotel untuk mengidentifikasi hambatan yang terjadi. Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi digunakan untuk memahami pengalaman pengguna secara mendalam.

### 2. Tahap Define (Definisi Masalah)

Setelah memperoleh data dari tahap Empathize, peneliti menganalisis dan merumuskan masalah yang ada dalam alur pemesanan aplikasi. Berdasarkan temuan dari wawancara dan observasi, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah utama dalam desain antarmuka aplikasi yang menghambat kelancaran proses pemesanan. Masalah tersebut kemudian didefinisikan dengan jelas untuk digunakan sebagai dasar perbaikan desain di tahap berikutnya.

### 3. Tahap Ideate (Penciptaan Ide)

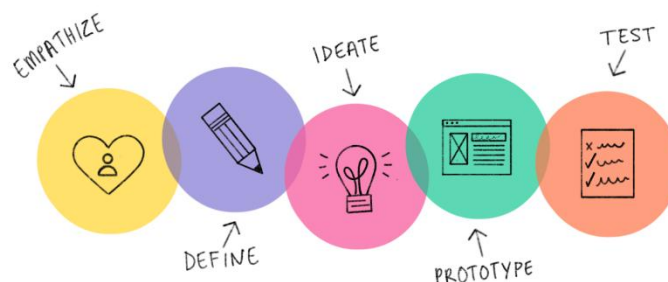
Pada tahap ini, peneliti dan tim pengembang aplikasi melakukan brainstorming untuk mencari solusi kreatif yang dapat mengatasi masalah yang telah didefinisikan. Beberapa ide perbaikan desain antarmuka seperti pemindahan tombol, perubahan warna, dan penataan ulang alur pemesanan diperkenalkan dan dievaluasi berdasarkan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna yang sudah diidentifikasi. Fokus utama dalam tahap ini adalah menghasilkan ide yang sederhana namun efektif dalam meningkatkan pengalaman pengguna.

### 4. Tahap Prototype (Pembuatan Prototipe)

Berdasarkan ide yang telah dipilih, tim pengembang merancang prototipe antarmuka aplikasi menggunakan perangkat desain seperti Figma. Setiap frame dan tombol yang dirancang dalam prototipe terhubung sesuai dengan alur pemesanan yang diinginkan. Prototipe ini kemudian diuji dengan pengguna untuk mendapatkan masukan terkait kepraktisan, kenyamanan, dan efektivitas dari desain yang diusulkan. Uji coba dilakukan untuk mengidentifikasi potensi masalah lebih lanjut sebelum implementasi final.

### 5. Tahap Test (Pengujian)

Pada tahap terakhir, prototipe yang telah dikembangkan diuji oleh sekelompok pengguna untuk mengetahui kelemahan atau kesulitan yang masih ada dalam alur pemesanan. Pengujian dilakukan melalui sesi penggunaan aplikasi oleh pengguna yang diminta untuk melakukan pemesanan kamar di OYO 293 Mutiara Hijau Suites Syariah. Hasil pengujian ini digunakan untuk mengevaluasi apakah perubahan desain telah berhasil mengatasi masalah yang ada dan meningkatkan pengalaman pengguna. Feedback yang diperoleh kemudian digunakan untuk memperbaiki prototipe lebih lanjut jika diperlukan.



Gambar 1. Design Thinking

## Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode kualitatif, yang melibatkan wawancara mendalam dengan pengguna aplikasi, observasi langsung, serta pengujian prototipe dengan pengguna. Wawancara dilakukan dengan menggunakan panduan wawancara yang telah disiapkan sebelumnya untuk memastikan informasi yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian. Selain itu, observasi dilakukan dengan cara memantau secara langsung proses pemesanan yang dilakukan oleh pengguna untuk mengidentifikasi kendala dalam aplikasi.

### **Pengukuran dan Evaluasi Hasil**

Hasil dari penelitian ini akan diukur berdasarkan dua kriteria utama: kepuasan pengguna dan loyalitas pelanggan. Kepuasan pengguna akan dievaluasi berdasarkan feedback yang diberikan setelah pengguna mencoba prototipe aplikasi baru. Sementara itu, loyalitas pelanggan akan diukur dengan mengevaluasi apakah pengguna merasa lebih nyaman dan lebih cenderung menggunakan aplikasi OYO Rooms di masa depan setelah melakukan pemesanan menggunakan prototipe yang telah diperbarui.

Setelah pengujian selesai, peneliti akan menganalisis hasil yang diperoleh untuk mengetahui apakah perbaikan desain berhasil mengatasi masalah yang ada, serta dampaknya terhadap pengalaman pengguna dan loyalitas pelanggan. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi desain yang lebih baik untuk aplikasi OYO Rooms dan aplikasi pemesanan hotel serupa di masa depan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam melakukan pemesanan kamar di OYO 293 Mutiara Hijau Suites Syariah melalui perbaikan desain antarmuka aplikasi OYO Rooms. Implementasi metode Design Thinking telah menghasilkan beberapa temuan dan rekomendasi desain yang lebih intuitif dan responsif bagi pengguna. Hasil penelitian ini disajikan dalam beberapa aspek utama, yakni hasil wawancara dan observasi, analisis alur pemesanan, serta implementasi prototipe yang telah diuji oleh pengguna.

#### **A. Hasil Wawancara dan Observasi**

Berdasarkan wawancara dengan pengguna aplikasi OYO Rooms, ditemukan beberapa permasalahan utama dalam pengalaman pemesanan kamar, antara lain:

- 1) Tata letak tombol yang kurang jelas, menyebabkan pengguna kesulitan dalam menemukan fitur utama seperti "Book Now" dan "Favorite".
- 2) Navigasi yang membingungkan, terutama dalam proses login dan pencarian kamar.
- 3) Kurangnya informasi detail mengenai fasilitas kamar dan hotel, yang menyebabkan ketidakpastian bagi pengguna sebelum melakukan pemesanan.
- 4) Minimnya fitur bantuan real-time, sehingga pengguna merasa kesulitan ketika mengalami kendala teknis.

Observasi terhadap pengguna yang melakukan pemesanan juga menunjukkan bahwa rata-rata waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan transaksi masih relatif lama. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peluang untuk mengoptimalkan desain agar lebih efisien.

#### **B. Analisis Alur Pemesanan**

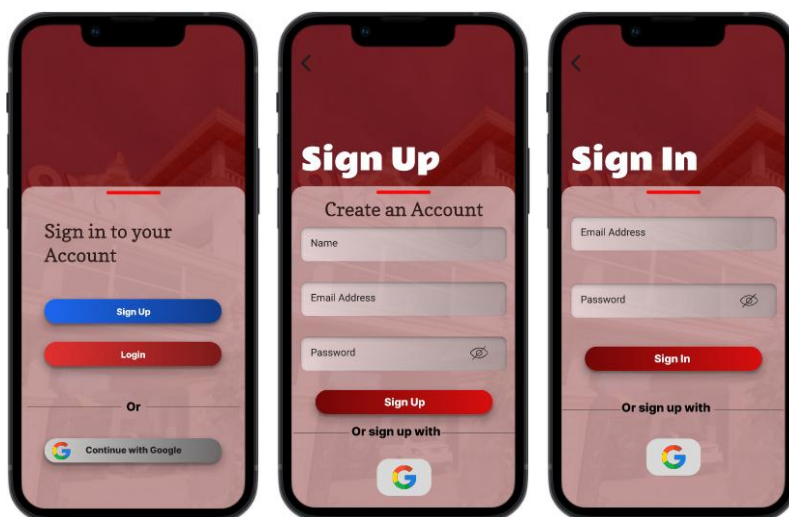
Analisis terhadap alur pemesanan di aplikasi OYO Rooms menunjukkan bahwa beberapa langkah dapat disederhanakan untuk meningkatkan efisiensi. Alur pemesanan yang lebih intuitif telah dirancang berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dengan hasil sebagai berikut:

- 1) **Halaman Splash Screen:** Tampilan awal aplikasi yang memberikan kesan profesional dan responsif. Saat membuka aplikasi, pengguna akan diarahkan ke halaman awal berupa splash screen. Dengan mengetuk layar, pengguna akan masuk ke halaman berikutnya, yaitu halaman sign to your account



**Gambar 2. Halaman Splash / Awal Aplikasi**

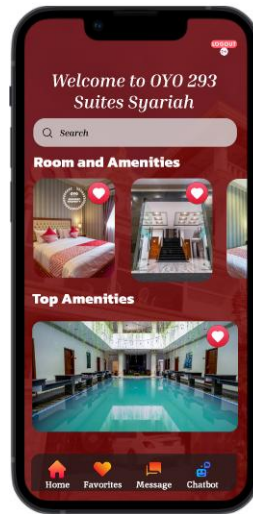
- 2) **Halaman Sign to your account / Sign In / Sign Up:** Penyederhanaan antarmuka login dengan opsi "Sign in dengan Google" untuk mempercepat proses masuk. Di halaman ini, tersedia beberapa opsi:
- Sign Up: Untuk mendaftar akun baru. Jika pengguna belum memiliki akun, dapat mendaftar dengan mengetuk tombol Sign Up. Setelah itu, pengguna diarahkan ke halaman pendaftaran / Sign Up, dengan opsi untuk mendaftar menggunakan akun Google. Setelah berhasil mendaftar, pengguna akan diarahkan ke halaman Sign In untuk login menggunakan akun yang baru didaftarkan atau akun Google yang telah digunakan saat pendaftaran.
  - Sign in: Untuk masuk menggunakan akun yang telah didaftarkan sebelumnya.
  - Sign in dengan Akun Google: Untuk masuk menggunakan akun Google, jika tersedia.



**Gambar 3. Halaman Sign In / Sign Up**

- 3) **Halaman Menu Utama:** Setelah login, pengguna akan diarahkan ke halaman menu utama. Halaman ini menampilkan gambar Room and Amenities serta Top Amenities dari Hotel OYO 293 Suites Syariah. Serta Fitur-Fitur Utama, diantaranya ialah :
- Search:**  
Fitur pencarian untuk menemukan kamar atau fasilitas sesuai kebutuhan di Hotel OYO 293

Suites Syariah.



Gambar 4. Halaman Menu Utama

**b. Favorite:**

Pengguna dapat menandai kamar favorit dengan menekan ikon "love." Kamar yang ditandai akan masuk ke halaman Favorite.



Gambar 5. Halaman Detail Kamar dan Favorite

**c. Messages:**

Setelah memilih kamar, pengguna dapat menekan tombol Book Now untuk memproses pemesanan. Setelah pembayaran selesai, pengguna akan mendapatkan ID Ticket yang ditampilkan di halaman Messages. ID Ticket ini dapat ditunjukkan kepada admin atau resepsionis sebagai bukti pemesanan.



**Gambar 6. Halaman Detail Kamar, Pembayaran, Proses Pembayaran, dan Message**

#### d. Chatbot dan Layanan Pelanggan Real-Time

Fitur chatbot berbasis AI menyediakan bantuan instan, seperti:

Informasi pemesanan. Rekomendasi kamar yang nyaman dan sering dipesan. Bantuan terkait informasi hotel atau masalah teknis lainnya.



**Gambar 7. Halaman Chatbot**

### C. Implementasi Prototipe dan Pengujian

Prototipe aplikasi yang telah dikembangkan diuji kepada pengguna untuk menilai efektivitas perbaikan desain. Uji coba dilakukan dengan meminta responden untuk menyelesaikan pemesanan menggunakan desain baru, dan hasil evaluasi menunjukkan:

- Peningkatan efisiensi waktu pemesanan hingga 30% dibandingkan versi sebelumnya.
- Kepuasan pengguna meningkat, dengan skor rata-rata 4.5/5 berdasarkan feedback yang diberikan.

**Tabel 1. Hasil Evaluasi Kegunaan Aplikasi**

Aspek Penilaian	Skor Rata - Rata
Kemudahan Navigasi	4.5/5
Tampilan Visual	4.7/5
Kepuasan Pengguna	4.5/5

- 5) Kemudahan navigasi lebih baik, dengan 80% responden menyatakan bahwa desain baru lebih mudah dipahami.

## Pembahasan

### 1. Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari penelitian S Solehatin (2024) yang menekankan pentingnya penerapan User Centered Design (UCD) dalam pengembangan aplikasi pemesanan hotel. Desain yang mengutamakan pengalaman pengguna terbukti dapat meningkatkan kemudahan akses dan kenyamanan pengguna dalam melakukan pemesanan.

Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh studi (N Zaafira (2023) yang menerapkan metode Design Thinking dalam sistem akademik SIAK-NG. Pendekatan ini berhasil meningkatkan efisiensi sistem dengan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan Design Thinking dalam pengembangan aplikasi pemesanan hotel memberikan dampak positif terhadap pengalaman pengguna.

### 2. Batasan Studi dan Ancaman terhadap Validitas

Meskipun penelitian ini telah menghasilkan perbaikan desain yang signifikan, terdapat beberapa batasan yang perlu diperhatikan:

- Lingkup penelitian terbatas pada OYO 293 Mutiara Hijau Suites Syariah, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya mewakili aplikasi OYO Rooms secara keseluruhan.
- Jumlah responden dalam uji coba masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar untuk validasi lebih luas.
- Fitur AI Chatbot masih dalam tahap pengembangan, sehingga belum dapat diimplementasikan sepenuhnya dalam uji coba ini.

Dengan mempertimbangkan batasan tersebut, penelitian ini tetap memberikan wawasan yang berharga dalam meningkatkan desain interaksi aplikasi pemesanan hotel. Diharapkan penelitian di masa depan dapat memperluas cakupan studi dengan jumlah responden yang lebih besar serta menerapkan fitur tambahan yang lebih canggih untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, penerapan pendekatan Design Thinking dalam perancangan antarmuka aplikasi OYO Rooms, khususnya pada OYO 293 Mutiara Hijau Suites Syariah, telah terbukti meningkatkan pengalaman pengguna dalam melakukan pemesanan kamar. Dengan optimalisasi desain interaksi melalui prototipe yang diuji menggunakan Figma, perbaikan seperti tata letak yang lebih intuitif, navigasi yang lebih jelas, dan fitur tambahan seperti chatbot berbasis AI berhasil meningkatkan kepuasan pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pengguna lebih nyaman dalam menggunakan aplikasi setelah perbaikan dilakukan, yang berkontribusi pada peningkatan loyalitas pelanggan. Penelitian ini memberikan wawasan baru dalam pengembangan aplikasi pemesanan hotel berbasis digital serta dapat dijadikan acuan bagi pengembang dalam menciptakan desain antarmuka yang lebih efisien dan ramah pengguna.

## REFERENSI

- Putri, R. E., Fadly, Y., Purwanto, D., & Pardede, J. (2024). Prototype (desain UI UX) aplikasi perpustakaan digital dengan Figma. Penerbit Tahta Media.
- Putri, R. E., & Karim, A. (2021). Perancangan aplikasi penjualan sepeda motor pada PT. Adira Finance Rantauprapt dengan menggunakan PHP dan MySQL. *Informatika*, 9(1), 32-39.

- Putri, R. E., Yusman, Y., & Pratama, Y. W. (2022). UI/UX design of early childhood learning applications using Figma: Perancangan UI/UX aplikasi pembelajaran anak usia dini menggunakan Figma. *Systematics*, 4(3), 525-533.
- Mayasari, N., Muslim, M., Wijaya, R. F., & Suyono, S. (2022). Perancangan sistem absensi menggunakan fingerprint scanner smartphone Android. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(2), 104-111.
- Hardinata, R. S., Sulistianingsih, I., Wijaya, R. F., & Rahma, A. M. (2022). Perancangan sistem informasi pelayanan rekam medis menggunakan metode design thinking (studi kasus: Puskesmas Simeulue Tengah). *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(2), 112-118.
- Shafarazaq, Z., Bramasta, V. A., Avdillah, L. A., & Sahria, Y. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Edukasi Dan Konsultasi Kondisi Kesehatan Mental. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 1(2), 82-95
- Zaafira, N. (2023). SIAK-NG User Interface Design with Design Thinking Method to Support System Integration. *arXiv preprint arXiv:2309.12316*.
- Solehatin, S., & Hadiq, H. (2024). Perancangan Desain Aplikasi Booking Hotel Berbasis Web Dengan Penerapan User Centered Design (UCD). *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL: Journal of Informatics*, 9(2), 162-170.
- Fitriana, N. (2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia: Dampak pada perilaku konsumen. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Indonesia*, 12(1), 45-58.
- Haryanto, T., & Putri, S. (2022). Analisis desain antarmuka pengguna pada aplikasi mobile: Studi kasus aplikasi OYO Rooms. *Jurnal Teknik Informatika*, 10(2), 85-98.
- Supriyanto, B. (2021). Optimalisasi desain aplikasi mobile untuk pengalaman pengguna yang lebih baik. *UI/UX Indonesia*, 15(3), 101-115.
- Ananda, R., & Lestari, M. (2020). Penerapan metode Design Thinking dalam pengembangan produk digital. *Jurnal Manajemen*, 8(4), 67-80.
- Wijaya, D. (2024). Studi pengalaman pengguna pada aplikasi mobile: Pendekatan UX research. *UX Indonesia*, 17(1), 29-42.