

TINJAUAN SISTEMATIS TENTANG PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA PENGEMBANGAN PRODUK DIGITAL

A SYSTEMATIC REVIEW OF USER INTERFACE DESIGN AND USER EXPERIENCE IN DIGITAL PRODUCT DEVELOPMENT

<https://10.0.205.137/tematics.v8i1.913>

Submitted: 03-05-2026 Reviewed: 18-05-2026 Published: 10-06-2026

Atha Riyadh Adam

athariyadhadam@gmail.com

Politeknik Imigrasi dan Pemasyarakatan

Isidorus Anung Prabadhi

Anung53@gmail.com

Politeknik Imigrasi dan Pemasyarakatan

Abstract *This study aims to synthesize trends in design methods, development tools, design platforms, and evaluation approaches used in UI/UX studies for digital product development. This study employs a Systematic Literature Review (SLR) following the PRISMA 2020 and PRISMA-S guidelines. The search process was conducted on Google Scholar, Semantic Scholar, and Crossref using keywords related to user interface, user experience, and digital products. A total of 2,874 initial records were obtained, then filtered down to 72 relevant candidates, and finally, 30 selected articles were analyzed in depth. The results of the study indicate that Design Thinking is the most widely used method, followed by User-Centered Design. In terms of tools, Figma is the most frequently used design application, while in terms of development platforms, websites emerge as the most dominant form of digital product, followed by applications and mobile apps. Design evaluations are most commonly conducted using the System Usability Scale (SUS), in addition to usability testing, Maze, UEQ, UAT, and direct implementation. Overall, the review findings indicate that contemporary digital product development tends to prioritize user-centered design, the use of collaborative tools, and usability validation as key elements in producing digital products that are effective, efficient, and well-received by users.*

Keywords: *UI/UX, digital products, design thinking, Figma, PRISMA, systematic literature review.*

Abstrak *Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis kecenderungan metode perancangan, media pengembangan, platform desain, serta pendekatan evaluasi yang digunakan dalam studi-studi UI/UX pada pengembangan produk digital. Kajian ini menggunakan Systematic Literature Review (SLR) dengan pedoman PRISMA 2020 dan PRISMA-S. Proses pencarian dilakukan pada Google Scholar, Semantic Scholar, dan Crossref dengan menggunakan kata kunci yang berkaitan dengan user interface,*



user experience, dan produk digital. Sebanyak 2.874 rekaman awal diperoleh, lalu disaring menjadi 72 kandidat relevan, dan akhirnya 30 artikel terpilih dianalisis secara mendalam. Hasil kajian menunjukkan bahwa Design Thinking merupakan metode yang paling dominan digunakan, diikuti oleh User Centered Design. Dari sisi tools, Figma menjadi aplikasi desain yang paling banyak dimanfaatkan, sedangkan dari sisi media pengembangan, website tampil sebagai bentuk produk digital yang paling dominan, diikuti oleh aplikasi dan mobile. Evaluasi desain paling sering dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS), di samping usability testing, Maze, UEQ, UAT, dan implementasi langsung. Secara keseluruhan, hasil review menunjukkan bahwa pengembangan produk digital masa kini cenderung menempatkan desain yang berpusat pada pengguna, penggunaan tools kolaboratif, dan validasi usability sebagai unsur utama dalam menghasilkan produk digital yang efektif, efisien, dan dapat diterima pengguna.

Kata Kunci: *UI/UX, produk digital, design thinking, Figma, PRISMA, systematic literature review.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital menjadikan website, aplikasi mobile, dan sistem informasi sebagai medium utama interaksi antara sistem dan pengguna. Dalam konteks ini, keberhasilan produk digital tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fitur, tetapi juga oleh kualitas User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang mampu menghadirkan interaksi yang jelas, efisien, mudah dipahami, dan memuaskan bagi pengguna (Hendra & Riti, 2023).

UI berkaitan dengan tampilan visual antarmuka, sedangkan UX berhubungan dengan persepsi pengguna terhadap kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan saat berinteraksi dengan sistem. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa masalah navigasi, struktur informasi, dan kesesuaian fitur dengan kebutuhan pengguna masih menjadi kendala utama dalam banyak produk digital, sehingga perancangan ulang UI/UX semakin dipandang sebagai strategi penting dalam peningkatan kualitas layanan digital (Yasmin et al., 2024).

Dalam praktiknya, perancangan UI/UX banyak menggunakan pendekatan seperti Design Thinking, User-Centered Design, dan Human-Centered Design. Di antara ketiganya, Design Thinking tampak paling dominan karena menekankan empati terhadap pengguna, ideasi solusi, pembuatan prototipe, dan pengujian secara iteratif. Di saat yang sama, Figma semakin banyak digunakan sebagai tools desain,

sedangkan website dan aplikasi mobile menjadi media pengembangan yang paling umum diteliti (Renwarin & Jatmiko, 2024).

Meskipun kajian UI/UX berkembang pesat, sebagian besar studi masih berfokus pada objek yang sangat spesifik sehingga temuan-temuannya tersebar dan belum memberi gambaran utuh mengenai kecenderungan metode, platform desain, media pengembangan, dan evaluasi yang dominan. Karena itu, tinjauan sistematis diperlukan untuk merangkum pola-pola tersebut agar dapat menjadi dasar konseptual dan praktis bagi pengembangan produk digital berikutnya (Firmansyah et al., 2024).

Pertanyaan Penelitian. Penelitian ini dirumuskan ke dalam empat pertanyaan utama: RQ1, metode perancangan apa yang paling dominan digunakan dalam penelitian UI/UX pada pengembangan produk digital; RQ2, platform atau aplikasi desain apa yang paling sering digunakan; RQ3, media pengembangan apa yang paling dominan, seperti website, aplikasi, atau mobile; dan RQ4, metode evaluasi apa yang paling banyak digunakan untuk menilai kualitas rancangan UI/UX.

Kerangka PICOC. Population pada penelitian ini adalah studi-studi mengenai perancangan UI dan UX pada produk digital. Intervention meliputi metode perancangan, platform desain, media pengembangan, dan evaluasi UI/UX. Comparison dilakukan antarpendekatan seperti Design Thinking, User Centered Design, dan Human Centered Design, serta antarplatform desain dan media pengembangan. Outcomes yang diharapkan adalah teridentifikasinya kecenderungan metode, tools, media, dan evaluasi yang paling dominan. Context penelitian ini berada pada pengembangan website, aplikasi mobile, sistem informasi, dan platform digital sejenis.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Systematic Literature Review (SLR) dengan pedoman PRISMA 2020 dan PRISMA-S untuk menelaah studi tentang perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada pengembangan produk digital. Fokus kajian diarahkan untuk mengidentifikasi kecenderungan metode, platform desain, media pengembangan, dan bentuk evaluasi yang paling sering digunakan.(Rethlefsen et al., 2021).

Pencarian literatur dilakukan melalui Google Scholar, Semantic Scholar, dan Crossref menggunakan string: ("user interface" OR "user experience" OR UI OR UX OR "UI/UX") AND ("digital product" OR application OR app OR website OR "information system" OR platform) AND (design OR development OR redesign OR prototype). Artikel diikuti apabila membahas perancangan, pengembangan,

redesign, atau evaluasi UI/UX pada produk digital, tersedia dalam teks penuh, menggunakan bahasa Indonesia atau Inggris, serta terbit pada 2020–2026. Artikel dikeluarkan jika tidak berfokus pada UI/UX, tidak terkait produk digital, tidak memiliki metodologi yang jelas, atau merupakan duplikasi.

Seleksi studi mengikuti tahapan identification, screening, eligibility, dan included. Dari 2.874 rekaman awal diperoleh 72 kandidat relevan dan 30 artikel akhir yang dianalisis. Data yang diekstraksi meliputi penulis, tahun, judul, metode, evaluasi, platform, dan aplikasi desain yang digunakan. Analisis dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan sintesis naratif untuk mengidentifikasi pola dominan antarpublikasi.

Tabel 1. Pengumpulan Data

Sumber Data	Studi Ditemukan (Judul & Kata Kunci)	Kandidat Relevan	Artikel Terpilih Akhir
Google Scholar	990	30	10
Semantic Scholar	884	32	14
Crossref	1.000	10	6
Total	2.874	72	30

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses ekstraksi literatur memperlihatkan bahwa artikel yang terkumpul tidak hanya berasal dari konteks pemerintahan, tetapi juga dari sektor bisnis, pariwisata, pendidikan, komunitas keagamaan, dan pemetaan wilayah. Kondisi ini menunjukkan bahwa penelitian UI/UX pada pengembangan produk digital memiliki ruang aplikasi yang sangat luas, meskipun sebagian besar studi masih disusun dalam bentuk studi kasus yang spesifik pada domain tertentu. Karena itu, hasil kajian ini penting untuk memperlihatkan pola umum yang lebih terstruktur terkait arah perkembangan penelitian UI/UX.

Tabel 2 menyajikan rincian metodologi, metrik evaluasi, platform, dan aplikasi yang digunakan pada masing-masing studi. Kedua tabel tersebut dipertahankan sesuai data hasil seleksi dan ekstraksi.

Tabel 3. Rincian Metodologi Rancang UI/UX, Metrik Evaluasi, dan Temuan Hasil

Dari 30 jurnal yang diekstraksi, Tabel 3 menyajikan representasi analitik dan metodologis yang secara empiris memvalidasi keandalan rancang bangun antarmuka sistem informasi:

No	Judul	Metode	Evaluasi	Platform	Aplikasi
1	Perancangan	Design Thinking	Implementasi Website	Website	Visual Studio Code
2	Rancangan	Design Thinking	Usability Testing	Website	Figma
3	Rancangan	Design Thinking	Implementasi	Website & Mobile	Figma

No	Judul	Metode	Evaluasi	Platform	Aplikasi
4	Perancangan	Design Thinking	SUS	Website	Visual Studio Code
5	Rancangan	Design Thinking	Remote Usability Testing (Maze)	Website	Figma
6	Perancangan	Design Thinking	Remote Usability Testing (Maze)	Mobile	Visual Studio Code
7	Perancangan	Design Thinking	Kuantifikasi Error Rate & SUS	Mobile	Visual Studio Code
8	Perancangan	Design Thinking	Implementasi	website	Figma
9	Perancangan	Design Thinking	Usability Testing	Mobile	Adobe
10	Perancangan	Design Thinking	SUS	Mobile	Visual Studio Code
11	Pengembangan	Design Thinking	SUS	Website	Visual Studio Code
12	Implementasi	Design Thinking	Maze	Website	Figma
13	Pengembangan	Design Thinking	Maze	Aplikasi	Adobe
14	Perancangan	User Centered Design	SUS	Website	Figma
15	Perancangan	Design Thinking	Maze	Mobile	Figma
16	Perancangan	Design Thinking	Maze	Mobile	Adobe
17	Perancangan	Design Thinking	SUS	Aplikasi	Figma
18	Analisis	Human Centered Design	SUS	Website	Visual Studio Code
19	Perancangan	Human Centered Design	Maze	Aplikasi	Figma
20	Perancangan	Human Centered Design	Maze	Aplikasi	Visual Studio Code
21	Perancangan	Human Centered Design	Maze	Website	Visual Studio Code
22	Perancangan	User Centered Design	SUS	Website	Visual Studio Code
23	Perancangan	Design Thinking	Maze	Website	Figma
24	Perancangan	User Centered Design	User Evaluation Questionnaire	Website	Figma
25	Perancangan	User Centered Design	Implementasi	Aplikasi	Visual Studio Code
26	Perancangan	User Centered Design	SUS	Website	Figma
27	Perancangan	Design Thinking	SUS	Aplikasi	Figma.
28	Perancangan	Design Thinking	SUS	Website	Figma
29	Perancangan	Human Centered Design	SUS	Website	Figma
30	Implementasi	Design Thinking	User Acceptance Testing (UAT)	Website	Figma

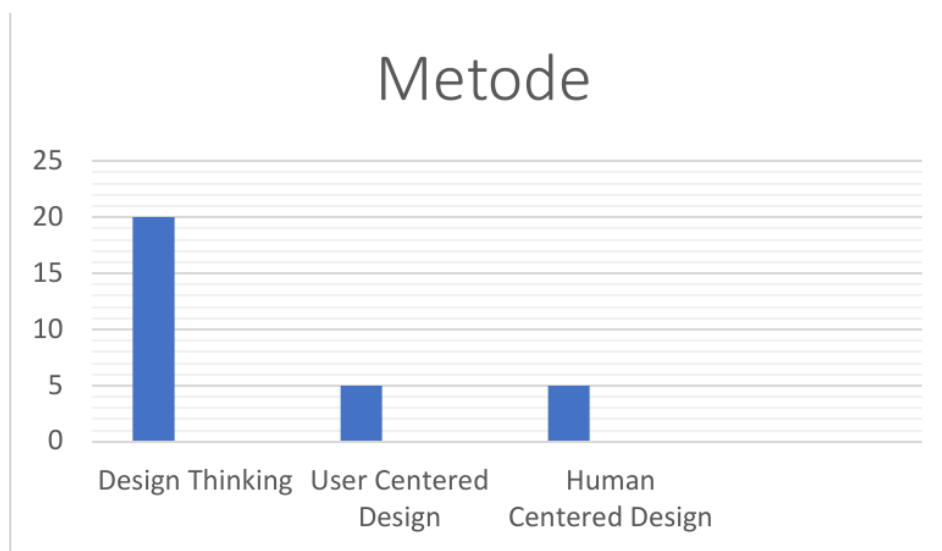
Pembahasan Analitik

Tabel 3 menunjukkan bahwa dominasi Design Thinking, Figma, website, dan SUS membentuk pola yang konsisten dalam penelitian UI/UX pada produk digital. Pola tersebut menegaskan bahwa pengembangan antarmuka saat ini sangat menekankan desain yang berpusat pada pengguna, pemanfaatan tools kolaboratif, serta evaluasi usability yang terukur.

Secara statistik, distribusi artikel menunjukkan bahwa penelitian UI/UX pada pengembangan produk digital terkonsentrasi pada periode 2024–2025, yaitu 24 dari 30 artikel atau 80,0% dari keseluruhan korpus. Tahun 2024 menempati posisi tertinggi dengan 14 artikel (46,7%), disusul tahun 2025 dengan 10 artikel (33,3%). Temuan ini menunjukkan bahwa topik UI/UX merupakan bidang yang sedang berkembang pesat dan memperoleh perhatian besar pada periode mutakhir, terutama seiring meningkatnya kebutuhan akan produk digital yang lebih intuitif dan mudah digunakan (Hanafi et al., 2025).

Metode Design Thinking

Berdasarkan Tabel 3, metode Design Thinking menjadi pendekatan yang paling dominan digunakan, yaitu pada 20 artikel dari keseluruhan studi. Posisi berikutnya ditempati oleh User Centered Design sebanyak 5 artikel, dan Posisi terakhir ditempati oleh Human Centered Design sebanyak 5 artikel. Dominasi Design Thinking menunjukkan bahwa penelitian UI/UX cenderung memilih pendekatan yang iteratif, berpusat pada pengguna, dan memungkinkan proses penyempurnaan desain melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pola ini sejalan dengan hasil kajian sebelumnya yang juga menyatakan bahwa Design Thinking merupakan metode paling populer dalam pengembangan UI/UX modern karena kemampuannya menjembatani kebutuhan pengguna dengan solusi desain yang adaptif (Hanafi et al., 2025).

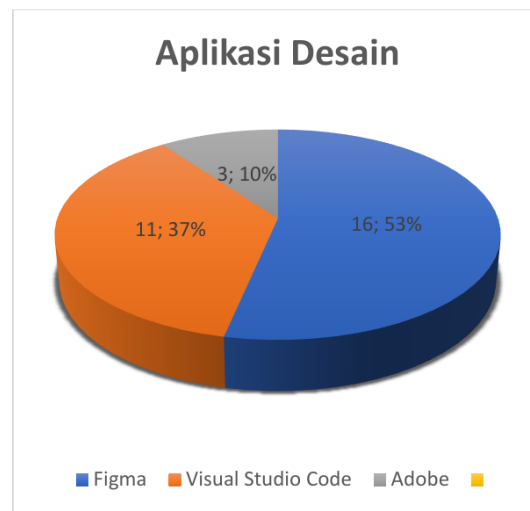


Gambar 1. Metode

Aplikasi Figma untuk Desain

Dari sisi alat atau aplikasi desain, data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa Figma merupakan tools yang paling banyak digunakan, yaitu pada 16 artikel atau sekitar 53,3% dari keseluruhan studi. Setelah itu, Visual Studio Code digunakan pada

11 artikel (36,7%), sedangkan Adobe muncul pada 3 artikel (10,0%). Pola ini menunjukkan bahwa Figma menjadi pilihan utama dalam riset dan praktik UI/UX karena mendukung proses wireframing, prototyping, dan kolaborasi desain secara real-time dalam satu lingkungan kerja yang fleksibel. Dengan karakteristik tersebut, Figma tidak hanya berfungsi sebagai perangkat desain visual, tetapi juga sebagai sarana kolaboratif yang mempercepat proses iterasi desain dan validasi awal rancangan antarmuka (Hanafi et al., 2025).



Gambar 2. Aplikasi Desain

Jika dilihat dari media pengembangan, website menjadi bentuk produk digital yang paling banyak dirancang, yakni sebanyak 17 artikel atau 56,7% dari total korpus. Selanjutnya, kategori aplikasi dan mobile masing-masing muncul pada 6 artikel atau 20,0%, sedangkan hanya 1 artikel (3,3%) yang mengembangkan produk dalam bentuk website dan mobile secara bersamaan. Dominasi website ini menunjukkan bahwa penelitian UI/UX pada kumpulan artikel yang dianalisis lebih banyak diarahkan pada sistem yang mengutamakan aksesibilitas informasi, penyampaian layanan, promosi digital, serta pengelolaan sistem organisasi yang dapat dijangkau secara luas melalui berbagai perangkat. Dengan demikian, website masih tampak sebagai medium yang paling dominan dibandingkan aplikasi mobile, terutama untuk konteks yang membutuhkan jangkauan pengguna yang besar dan kemudahan akses lintas platform (Ibadi & Ramdhani, 2024).

Metode Evaluasi Desain

Dalam aspek evaluasi desain, pola yang muncul juga cukup jelas. Instrumen SUS dan evaluasi berbasis SUS merupakan bentuk penilaian yang paling sering digunakan, baik dalam bentuk SUS murni maupun kombinasinya dengan indikator lain, dan muncul pada sejumlah besar artikel. Selain itu, evaluasi berbasis Maze, termasuk Remote Usability Testing (Maze), juga cukup dominan digunakan untuk menilai

efektivitas alur interaksi dan pengalaman pengguna. Di luar itu, beberapa penelitian memanfaatkan implementasi langsung, usability testing, User Evaluation Questionnaire, serta User Acceptance Testing (UAT). Hasil evaluasi yang tercantum dalam beberapa studi menunjukkan kecenderungan yang positif. Misalnya, redesign website Sistem Informasi Kelautan memperoleh skor SUS 91,25, website profil Desa Wisata Rancakalong memperoleh SUS 86, aplikasi Ngaji Umami memperoleh SUS 81,071, aplikasi Tour Kei memperoleh SUS 81, dan pengembangan website tour travel memperoleh SUS 80. Selain itu, penelitian pada sistem informasi manajemen masjid menunjukkan bahwa 90% pengguna merasa puas terhadap tampilan antarmuka, navigasi, dan kesesuaian fitur. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar rancangan UI/UX yang dikembangkan dalam korpus ini telah diterima dengan baik oleh pengguna dan dinilai mampu mendukung fungsi sistem secara memadai (Fadzar et al., 2024).

Secara umum, hasil analisis terhadap tabel yang telah diperbarui memperlihatkan beberapa kecenderungan utama. Pertama, perancangan UI/UX masih sangat didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada pengguna, terutama melalui Design Thinking, meskipun dalam tabel terbaru juga tampak adanya kontribusi Human Centered Design dan User Centered Design dalam jumlah yang cukup berarti. Kedua, Figma semakin menegaskan posisinya sebagai tools desain yang paling banyak digunakan. Ketiga, website tetap menjadi media pengembangan yang paling dominan dibandingkan aplikasi dan mobile. Pola-pola ini memperlihatkan bahwa pengembangan produk digital masa kini semakin mengarah pada kombinasi antara pendekatan desain yang berorientasi pada pengguna, penggunaan alat desain yang kolaboratif, dan media pengembangan yang mudah diakses. Di sisi lain, karena sebagian besar studi masih bersifat studi kasus pada objek tertentu, tinjauan sistematis seperti penelitian ini tetap penting untuk merangkum temuan-temuan yang tersebar agar dapat dibentuk menjadi peta pengetahuan yang lebih terstruktur dan relevan bagi pengembangan penelitian selanjutnya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil tinjauan sistematis terhadap 30 artikel terpilih, dapat disimpulkan bahwa perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada pengembangan produk digital menunjukkan kecenderungan yang kuat pada penggunaan Design Thinking sebagai metode yang paling dominan, Figma sebagai tools desain yang paling sering digunakan, serta website sebagai media pengembangan yang paling banyak dirancang dibandingkan aplikasi mobile atau bentuk digital lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan produk digital

saat ini semakin menempatkan desain yang berpusat pada pengguna sebagai prioritas utama, didukung oleh tools yang kolaboratif dan fleksibel, serta diarahkan pada media yang mudah diakses oleh pengguna. Selain itu, sebagian besar penelitian juga memperlihatkan hasil evaluasi yang baik melalui SUS, usability testing, implementasi, maupun instrumen evaluasi lainnya, sehingga dapat dipahami bahwa penerapan metode dan tools yang tepat berkontribusi besar terhadap kualitas pengalaman pengguna. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sumber literatur, memperdalam analisis hubungan antara metode desain, tools, media pengembangan, dan hasil evaluasi, serta mendorong penggunaan instrumen pengujian yang lebih terukur agar pengembangan produk digital di masa mendatang tidak hanya unggul secara teknis, tetapi juga semakin efektif, efisien, dan berorientasi kuat pada kebutuhan pengguna.

REFERENSI

- Anggraeni, O. P. (2024). Perancangan UI/UX website di Desa Citedug dengan metode human centered design. [Skripsi sarjana, Universitas Sangga Buana YPKP]. Repository Universitas Sangga Buana YPKP. <http://repository.usbykp.ac.id/4177/>
- Dari, W., & Yulianti, E. (2025). Analisis desain UI/UX pada web PT Takbir Sukma Trada Indonesia menggunakan metode human centered design (HCD). *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 8(2), 244–256. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v8i2.331>
- Fadzar, A., Azkiya, M. A., Husaine, N. A. V., & Fadillah, A. N. (2024). Rancangan ulang UI/UX website sistem informasi kelautan menggunakan pendekatan design thinking. *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, 12(3), 2061–2073. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4613>
- Firmansyah, B. R., Sukanto, R. A., & Wahyudin, A. (2024). Pengembangan website tour travel menggunakan metode UX design thinking dan relationship marketing. *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 4(2). <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5285>
- Hanafi, D., Prabadi, I. A., & Hertantyo, G. B. (2025). Perancangan desain user interface/user experience: Systematic literature review. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 9(3), 4665–4671. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i3.13782>
- Handayani, N., Fandhilah, F., & Mayatopani, H. (2023). Perancangan UI/UX aplikasi destinasi wisata berbasis web menggunakan metode human centered design. *JOISIE (Journal of Information Systems and Informatics Engineering)*, 7(1), 35–43. <https://doi.org/10.35145/joisie.v7i1.2907>
- Hendra, & Riti, Y. F. (2023). Perancangan dan implementasi website dengan konsep UI/UX untuk mengoptimalkan marketing perusahaan. *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, 11(3S1), 980–989. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3S1.3430>
- Ibadi, T., & Ramdhani, M. I. (2024). Perancangan UI/UX website informasi wisata dan penginapan di Kabupaten OKUS berbasis mobile. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 26(1), 59–67. <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v26i1.2939>
- Idris, M. A., Mahardhika, G. P., & Suranto, B. (2021). Perancangan UI/UX aplikasi perangkat bergerak Ivent menggunakan pendekatan HCD (human centered design). *Automata*, 2(1), 287–293. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/17377>
- Irsyad, M., Hanif, I. F., & Agusmansyah, M. R. (2025). Rancang bangun sistem informasi akademik (SIKAD) MI Daarul Ikhwan dengan metode design thinking. *Journal of Data Analytics, Information, and Computer Science*, 2(3).

- Khasanah, A. N., Resmi, M. G., & Hermanto, T. I. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi Ngaji Ummi berbasis mobile menggunakan metode design thinking. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Sains dan Teknologi*, 9(1), 60–67. <https://doi.org/10.36722/sst.v9i1.2129>
- Okoli, C. (2015). A guide to conducting a standalone systematic literature review. *Communications of the Association for Information Systems*, 37, Article 43. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.03743>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Rethlefsen, M. L., Kirtley, S., Waffenschmidt, S., Ayala, A. P., Moher, D., Page, M. J., Koffel, J. B., Blunt, H., Brigham, T., Chang, S., Clark, J., Conway, A., Couban, R., de Kock, S., Farrah, K., Fehrmann, P., Foster, M., Fowler, S. A., Glanville, J., ... PRISMA-S Group. (2021). PRISMA-S: An extension to the PRISMA statement for reporting literature searches in systematic reviews. *Systematic Reviews*, 10, 39. <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01542-z>
- Renwarin, P. M., & Jatmiko, A. R. (2024). Perancangan UI/UX aplikasi mobile “Tour Kei” sebagai pemandu wisata Maluku Tenggara menggunakan metode design thinking. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 24(3), 2436–2445. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v24i3.5374>
- Salsabila, A., Darsiti, D., Anggraini, N., & Senubekti, M. A. (2025). Perancangan UI/UX website Bandung Bawah Tanah yang responsif. *Jurnal Manajemen Informatika & Teknologi*, 5(2), 163–172. <https://doi.org/10.51903/2gxcdc03>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Taufiq, M., Arif, D. N., & Novaria, I. (2024). Perancangan UI/UX website profil Desa Wisata Rancakalong dengan metode design thinking. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(12), 5357–5371. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i12.4533>
- Yahya, A., & Nugroho, A. (2024). Perancangan ulang UI/UX dengan Figma pada website OKE OCE Indonesia menggunakan metode design thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 6(1), 261–271. <https://doi.org/10.47065/josh.v6i1.5987>
- Yasmin, A. F., Nugraha, B., & Ridwan, T. (2024). Perancangan UI/UX sistem absensi UMKM Indomom Food berbasis web menggunakan GIS dengan metode UCD. *JITET (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan)*, 12(3S1), 3827–3834. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3S1.5214>