

Implementasi Metode *Design Sprint* dalam Perancangan *UI/UX* Aplikasi Golek Kost Berbasis *Mobile*

Nur Ifani Khoirunisa*, Erika Ramadhani

Fakultas Teknologi Industri, Program Studi Informatika, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

Email: ^{1,*}nurifani201299@gmail.com, ²erika@uii.ac.id

Email Penulis Korespondensi: nurifani201299@gmail.com

Submitted: 13/06/2022; Accepted: 28/06/2022; Published: 30/06/2022

Abstrak—Kota Yogyakarta dikenal sebagai Kota Pelajar atau Kota Pendidikan karena banyaknya pusat pendidikan yang berdiri di sana. Hal tersebut ternyata membuat para pelajar dari luar daerah berminat untuk menempuh pendidikan di Yogyakarta. Banyaknya mahasiswa yang menempuh pendidikan di Yogyakarta menjadikan banyak masyarakat Yogyakarta yang membuka usaha kost maupun kontrakan yang merupakan sebuah kebutuhan bagi mahasiswa luar daerah yang datang untuk menempuh pendidikannya. Kesulitan dalam menemukan tempat kost maupun kontrakan yang sesuai dengan kebutuhan menjadi kendala utama yang dihadapi karena minimnya informasi yang diterima. Pada era saat ini, proses digitalisasi telah berkembang dengan pesat karena sebagian besar masyarakat menghabiskan waktunya dengan memegang gawai sehingga menjadikan banyaknya aplikasi berbasis mobile yang dapat membantu segala keperluan dan kebutuhannya. Salah satunya aplikasi pencari kost, e-commerce, dan jasa antar. Akan tetapi, ketiga fitur layanan tersebut belum ada dalam satu aplikasi. Hal tersebut menjadikan Golek Kost ingin membuat sebuah aplikasi berbasis mobile yang didalamnya terdiri dari tiga fitur tersebut, agar dapat mempermudah mahasiswa dalam pencarian kost, perabot kost, dan jasa angkut/pindahan. Metode yang digunakan dalam melakukan perancangan aplikasi Golek Kost adalah design sprint. Pada metode ini terdapat empat tahap, yaitu: understanding (memahami), diverge (mengembangkan), decide (memutuskan), prototype (membuat prototype), dan validate (validasi). Hasil akhir dari penelitian ini adalah tervalidasinya desain prototype dari sisi UI dan UX, setelah mendapatkan feedback dari calon pengguna. Pembuatan desain prototype ini, akan dibuat dengan menggunakan tools Figma.

Kata Kunci: Design Sprint; Ui/Ux; Design Thinking; Mobile; Kost

Abstract—The city of Yogyakarta is known as the City of Students or the City of Education because of the many educational centers that stand there. This has made students from outside the region interested in studying in Yogyakarta. The large number of students studying in Yogyakarta makes many people in Yogyakarta open boarding and renting businesses which is a necessity for students from outside the region who come to take their education. The difficulty in finding a boarding house or renting a place that fits the needs is the main obstacle faced due to the lack of information received. In the current era, the digitization process has developed rapidly because most people spend their time holding smartphones, so many mobile-based applications can help with all their needs and needs. One of them is a boarding house search application, e-commerce, and delivery services. However, these three service features are not yet in one application. This makes Golek Kost want to create a mobile-based application that consists of these three features, to make it easier for students to search for boarding houses, boarding furniture, and transportation/moving services. The method used in designing the Golek Kost application is the design sprint. In this method there are four stages, namely: understanding (understanding), divergent (developing), decide (decide), prototype (create a prototype), and validate (validation). The final result of this research is the validation of the prototype design from the UI and UX side, after getting feedback from potential users. Making this prototype design will be made using Figma tools.

Keywords: Design Sprint; Ui/Ux; Design Thinking; Mobile; Boarding House

1. PENDAHULUAN

Pada era digital ini, proses digitalisasi sedang berkembang dengan sangat pesat. Hal ini dipengaruhi oleh terjadinya pandemi covid-19 selama dua tahun terakhir sehingga menyebabkan banyaknya proses kegiatan yang beralih dengan memanfaatkan teknologi melalui gawai dan internet. Akibatnya banyak masyarakat yang sebagian besar waktunya digunakan dengan memegang gawai, khususnya mahasiswa. Mayoritas mahasiswa menggunakan internet untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti melakukan transaksi *online*, belanja melalui *marketplace*, dan juga mencari informasi terkait segala kebutuhan perkuliahan dengan memanfaatkan internet.

Kota Yogyakarta sendiri yang mendapatkan julukan sebagai Kota Pelajar atau Kota Pendidikan ini menjadi salah satu tujuan para pelajar dalam melanjutkan jenjang pendidikannya karena memiliki banyak perguruan tinggi. Berdasarkan data dari BPS (Badan Pusat Statistik) Provinsi D.I. Yogyakarta, pada tahun 2019 terdapat sebanyak 37.514 mahasiswa di wilayah Yogyakarta [1]. Hal itu menjadikan kebutuhan tempat tinggal menjadi sebuah kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa luar daerah yang menempuh pendidikan di Yogyakarta. Kebutuhan tersebut dapat dipenuhi dengan cara menyewa kost atau kontrakan di sekitar kampus. Hal tersebut menyebabkan banyak masyarakat yang membuka bisnis kost-kostan atau kontrakan. Akan tetapi, untuk mendapatkan informasi mengenai kost-kostan atau kontrakan yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan, para mahasiswa dari luar daerah masih mengalami kesulitan. Biasanya mereka hanya mendapatkan informasi melalui selebaran yang dibagikan, informasi dari teman/keluarga, atau dari internet. Sehingga, para mahasiswa tetap harus melakukan survei secara langsung untuk mengetahui apakah kost/kontrakan tersebut sesuai dengan keinginan mereka. Selain itu, mahasiswa yang ingin melakukan proses pindahan kost/kontrakan juga mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai penyedia jasa angkut/pindahan karena selama ini mereka melakukan

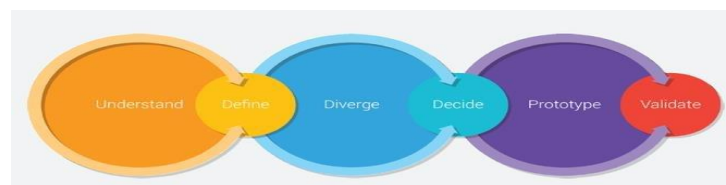
proses pindahan secara mandiri dan mendapatkan informasi penyedia jasa angkut/pindahan dari teman. Para mahasiswa baru yang datang dari luar daerah juga mengalami kesulitan dalam mendapatkan perabotan kebutuhan kost di sekitar kampus dengan harga yang terjangkau dan mahasiswa juga mengalami kesulitan untuk menjual perabotan kost yang sudah tidak terpakai. Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, mereka mencari solusi dengan memanfaatkan internet. Akan tetapi, masih terdapat kekurangan dalam penyelesaian masalah tersebut karena tidak adanya aplikasi yang menyediakan ketiganya.

Hal tersebut menjadikan Golek Kost ingin membuat sebuah aplikasi yang menyediakan tiga fitur tersebut, meliputi: info kost, perabot kost, dan jasa angkut/pindahan sebagai solusi permasalahan agar calon pengguna bisa mendapatkan informasi/kebutuhannya dengan lebih efisien. Dalam proses perancangan *ui/ux* aplikasi Golek Kost ini, terdapat beberapa pilihan metode yaitu metode *design thinking* dan metode *design sprint*.

Menurut David Kelley dan Tim Brown dari IDEO, *design thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna atau *user* [2]. Metode *design sprint* yang dipopulerkan oleh Jake Knapp ini adalah metode atau tahapan dalam menghasilkan inovasi dengan menggunakan prinsip *design thinking*. Akan tetapi, pada metode *design thinking* hanya berfokus pada informasi atau *insight* kualitatif dibanding kuantitatif dan membutuhkan waktu lama untuk mengerjakannya. Sedangkan, metode *design sprint* hanya membutuhkan waktu lima hari saja untuk melakukan berbagai *insight*, ideasi, pembuatan *prototype*, dan pengujiannya. Dari kedua metode tersebut, metode *design sprint* yang paling sesuai dan tepat untuk digunakan. Metode ini dipilih oleh penulis untuk digunakan karena dapat membuat rancangan secara cepat, fleksibel, dan efisien yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan calon pengguna. Pemilihan penggunaan metode *design sprint* Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi yang berbasis *mobile* yang bertujuan agar mahasiswa dapat menggunakannya dengan mudah.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian



Gambar 1. Bagan *design sprint*

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi Golek Kost yang berbasis *mobile* adalah metode *design sprint* karena metode tersebut fleksibel, cepat, dan berfungsi dalam proses penyelesaian masalah sehingga dapat membantu dalam menghasilkan sebuah desain produk aplikasi yang sesuai dengan keinginan calon pengguna. Menurut Jake Knapp dari Google Venture, *design sprint* adalah sebuah kerangka kerja yang dikerjakan dalam waktu lima hari untuk membantu perusahaan membuat sebuah konsep produk dan *prototype* [3]. *Design sprint* memiliki lima tahapan, yaitu:

a. *Understand* (Memahami)

Tahap *understand* ini dilakukan pada hari pertama dengan tujuan untuk menentukan target apa yang akan diselesaikan dan menyamakan persepsi anggota tim agar dapat lebih fokus dalam membahas sebuah masalah.

b. *Diverge* (Mengembangkan)

Tahap *decide* ini dilakukan pada hari kedua yang bertujuan untuk mencari solusi atas permasalahan yang telah didiskusikan pada tahap *understand* agar dapat menghasilkan sebuah rancangan desain *ui/ux* aplikasi yang baik. Dalam tahap ini seluruh anggota tim akan memberikan dan mengutarakan gagasan atau ide untuk solusi permasalahan yang sebelumnya telah didiskusikan.

c. *Decide* (Memutuskan)

Tahap *decide* ini dilakukan pada hari ketiga yang bertujuan untuk memutuskan rancangan terbaik dan paling efektif sebagai solusi dari permasalahan dan mendiskusikannya dengan anggota tim. Proses *voting* akan dilakukan apabila tidak kunjung menemui kesepakatan bersama.

d. *Prototype*

Tahap *prototype* ini dilakukan pada hari keempat yang bertujuan untuk membuat *mockup* yang dapat berinteraksi dengan calon pengguna yang nantinya akan digunakan untuk melakukan proses validasi sesuai dengan solusi rancangan awal yang sudah ditentukan oleh tim.

e. *Validate* (Validasi)

Tahap *validate* ini merupakan tahap terakhir yang bertujuan untuk melakukan validasi *mockup* yang merupakan solusi dari permasalahan dengan menguji produk ke calon pengguna secara langsung melalui kegiatan wawancara. Hal tersebut dilakukan untuk memvalidasi apakah sudah sesuai dengan kebutuhan calon pengguna atau tidak. *Feedback* tersebut akan digunakan untuk melakukan proses perancangan desain *ui/ux* aplikasi agar lebih sesuai dengan keinginan dan kebutuhan calon pengguna.

2.2 Analisis Metode Penelitian

Dalam proses perancangan *ui/ux* aplikasi ini, untuk mendapatkan solusi tepat untuk calon pengguna dari permasalahan yang didiskusikan oleh anggota tim penulis dengan menggunakan metode *design sprint* dan juga menggunakan beberapa tahapan pada metode *design thinking*. Tahapan *design thinking* yang digunakan dalam proses perancangan *ui/ux* aplikasi ini yaitu pada tahap *ideate* dan *prototype*.

a. Ideate

Pada tahap *ideate* digunakan untuk membantu proses menemukan solusi yang tepat dari ide setiap anggota tim dalam metode *design sprint* dengan melakukan proses *brainstorming*, *brainwriting*, ide terburuk, dan *scamper*. Proses *scamper* dan ide terburuk ini membantu anggota tim penulis untuk membantu memperluas ruang masalah dan melakukan pemikiran yang bebas. Tahap akhir dari proses ini dapat membantu menyelidiki dan menguji apakah ide yang digunakan sebagai solusi yang tepat atau tidak untuk menyelesaikan masalah dengan melakukan proses *product validation*.

b. Prototype

Pada tahap *prototype* ini digunakan untuk membantu proses perancangan *ui/ux* aplikasi berupa *mockup* dalam fitur spesifik yang dapat ditemukan, sehingga dalam proses validasi yang ada pada metode *design sprint* dapat diuji, diperbaiki, dan diperiksa ulang setelah mendapatkan *feedback* dari calon pengguna. Proses *prototype* ini menggunakan *tools* yaitu Figma. Setelah tahap *prototype* ini, dilakukan proses validasi *mockup* yang telah dibuat sebelumnya dengan melakukan pengujian secara langsung dengan calon pengguna melalui wawancara. Proses pengujian melalui wawancara dilakukan secara daring melalui media ZOOM Meeting. Berikut adalah tabel pertanyaan yang diajukan saat proses wawancara agar dapat dihasilkan *product validation*.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Apakah fitur info kost harus ada dalam aplikasi Golek Kost atau tidak?
2.	Apakah fitur jasa angkut/pindahan harus ada dalam aplikasi Golek Kost atau tidak?
3.	Apakah fitur perabot kost harus ada dalam aplikasi Golek Kost atau tidak?
4.	Apakah tampilan desain aplikasi Golek Kost terasa nyaman untuk digunakan?
5.	Apakah mengalami kesulitan untuk memahami bagaimana cara menggunakannya?
6.	Apakah ada saran atau masukan untuk aplikasi Golek Kost?

Dalam proses wawancara tersebut, calon pengguna akan diberikan pilihan *rating* yang akan diberikan kepada tiap fitur yang telah dibuat agar mengetahui apakah fitur-fitur tersebut sesuai dengan calon pengguna atau tidak. Berikut adalah kelima *rating* yang diberikan kepada calon pengguna saat melakukan proses wawancara agar dapat dihasilkan *product validation*.

Tabel 2. Daftar Pilihan Rating Fitur

No.	Rating Fitur	Deskripsi Rating
1.	<i>Must have</i>	Fitur tersebut harus ada di dalam aplikasi Golek Kost
2.	<i>Nice to have</i>	Fitur tersebut bagus jika ada di dalam aplikasi Golek Kost
3.	<i>Don't care</i>	Fitur tersebut tidak peduli ada atau tidak di dalam aplikasi Golek Kost
4.	<i>Don't need</i>	Fitur tersebut tidak dibutuhkan jika ada di dalam aplikasi Golek Kost
5.	<i>Don't want</i>	Fitur tersebut tidak diinginkan jika ada di dalam aplikasi Golek Kost

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, akan dijelaskan tahapan implementasi metode *design sprint* pada perancangan *ui/ux* aplikasi Golek Kost berbasis *mobile*. Hasilnya yaitu sebagai berikut:

3.1 Understand (review background and user insights)

Pada tahap ini, dilakukan empat proses, yaitu: *get the background*, *get inspired*, *define the problem*, dan *know the user*, dimana anggota tim penulis akan memilih sepuluh orang calon pengguna yang memenuhi kriteria seperti yang ada di tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Calon Pengguna

<i>Demography</i>	- Usia 18-23 tahun
	- Laki-laki atau perempuan
<i>Geography</i>	Kuliah di Yogyakarta
<i>Psychography</i>	Aktif menggunakan internet dan gawai
	- Mengalami kesulitan menemukan informasi terkait kost/kontrakan.
<i>Behaviour</i>	- Mengalami kesulitan menemukan dan melakukan proses jasa angkut/pindahan.

- Mengalami kesulitan dalam menemukan perabotan kost dengan harga terjangkau dan menjual perabotan kost yang sudah tidak terpakai.
- Pernah pindah kost/kontrakan.

Setelah menemukan sepuluh orang calon pengguna yang sesuai dengan kriteria tersebut, maka dilakukan proses wawancara untuk mendapatkan *customer validation*. Proses wawancara dilakukan berdasarkan inti permasalahan yang telah didiskusikan oleh anggota tim penulis seperti yang ada di tabel berikut.

Tabel 4. Inti Permasalahan

No.	Permasalahan
1.	Para mahasiswa mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi kost/kontrakan yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan.
2.	Para mahasiswa mengalami kesulitan mendapatkan informasi jasa angkut/pindahan saat akan melakukan proses pindah kost/kontrakan.
3.	Para mahasiswa mengalami kesulitan mendapatkan perabotan kost dengan harga yang terjangkau dan menjual perabotan kost yang sudah tidak terpakai.

3.2 Diverge

Tahap ini dilakukan proses diskusi, dimana setiap anggota tim penulis akan memberikan penjelasan berbagai gagasan atau ide yang dimiliki dalam sebuah rancangan kasar dengan metode *mind map* di atas kertas yang berisi gambaran ide tersebut dan bagaimana cara mengoperasikannya. Selain itu, pada tahap ini juga terdapat proses *get the background* yang bertujuan agar anggota tim dapat memahami semua data dan informasi yang relevan. Hal tersebut dilakukan untuk mengukur *knowledge gap* apa yang ada pada masalah tersebut.

3.3 Decide

Tahap ini dilakukan proses *brainstorming* untuk mempersempit pilihan setelah sebelumnya mendapatkan berbagai ide yang kemudian akan dilakukan proses pengujian dengan calon pengguna terhadap ide yang telah ditentukan anggota tim penulis saat melakukan proses pengujian secara langsung melalui wawancara yang dilakukan secara daring melalui *ZOOM Meeting*. Hasil pengujian atau *feedback* dari calon pengguna tersebut nantinya akan dijadikan solusi dari permasalahan tersebut.

3.4 Prototype

Tahap ini dilakukan proses pembuatan *prototype* berupa *mockup* aplikasi Golek Kost yang dibuat menggunakan *tools* Figma. Tahapan ini bertujuan agar calon pengguna sudah dapat menggunakannya sehingga dapat melakukan validasi atau pembatalan asumsi. Terdapat tiga langkah mudah pada tahapan ini, yaitu: menjadwalkan/mengkonfirmasi wawancara dengan calon pengguna yang telah dieliminasi sebelumnya, membangun *prototype*, dan menyelesaikan rencana tes.

3.5 Validate

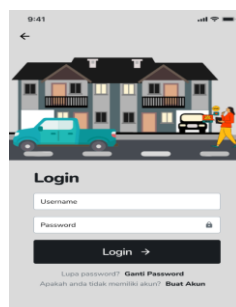
Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sudah bagus dan tepat sesuai dengan kebutuhan calon pengguna. Tahap ini dilakukan proses *interview after testing*, dimana sebelum memvalidasi atau membatalkan *prototype*, anggota tim harus menampilkan *prototype* di depan calon pengguna agar didapatkan sebuah *product validation* dari *feedback* yang diberikan.

3.6 Implementasi

Pada bagian ini, akan dijelaskan implementasi metode *design sprint* dalam perancangan *ui/ux* aplikasi Golek Kost berbasis *mobile*. Berikut adalah tampilan perancangan *ui/ux* aplikasi Golek Kost berbasis *mobile*.

1. Login

Pada halaman *login*, pengguna harus melakukan *login* untuk dapat mengakses atau menggunakan fitur pada aplikasi Golek Kost dengan memasukkan *email* dan *password*. Berikut adalah tampilan halaman *login*.



Gambar 2. Tampilan Halaman *Login*

2. Beranda

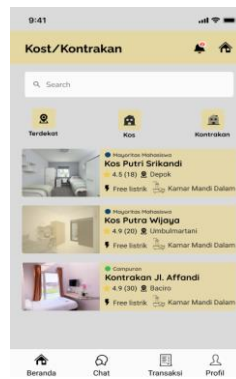
Pada halaman beranda, pengguna akan melihat tampilan halaman beranda setelah berhasil melakukan *login*, sehingga pengguna dapat melihat berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Golek Kost. Berikut adalah tampilan halaman beranda.



Gambar 3. Tampilan Halaman Beranda

3. Info Kost

Pada halaman info kost, pengguna dapat melihat dan mencari informasi kost atau kontrakan sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah tampilan halaman info kost.



Gambar 4. Tampilan Halaman Info Kost

4. Detail Kost

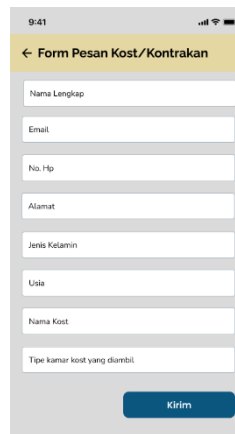
Pada halaman detail kost, pengguna akan melihat detail informasi mengenai kost atau kontrakan yang dibutuhkan secara rinci. Berikut adalah tampilan halaman detail kost.



Gambar 5. Tampilan Halaman Detail Kost

5. Form Pemesanan Kost/Kontrakan

Pada halaman form pemesanan kost/kontrakan, pengguna dapat melakukan proses pemesanan kost/kontrakan yang sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah tampilan halaman form pemesanan kost/kontrakan.



Gambar 6. Tampilan Halaman Form Pemesanan Kost/Kontrakan

6. Perabot Kost

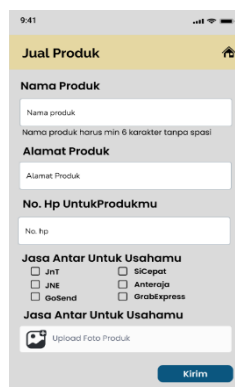
Pada halaman tampilan perabot kost, pengguna dapat melihat dan mencari informasi perabot kost atau kontrakan yang sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah tampilan halaman perabot kost.



Gambar 7. Tampilan Halaman Perabot Kost

7. Jual Produk

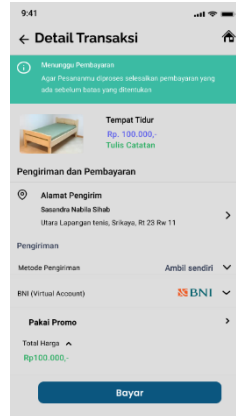
Pada halaman jual produk, pengguna dapat menjual perabot kost yang sudah tidak terpakai. Berikut adalah tampilan halaman jual produk.



Gambar 8. Tampilan Halaman Jual Produk

8. Pembelian Perabot Kost

Pada halaman pembelian perabot kost, pengguna dapat melakukan proses pembelian perabot kost yang dibutuhkan. Berikut adalah tampilan halaman pembelian perabot kost.



Gambar 9. Tampilan Halaman Pembelian Perabot Kost

9. Jasa Angkut/Pindahan

Pada halaman jasa angkut/pindahan, pengguna dapat melihat dan mencari informasi terkait jasa angkut/pindahan sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah tampilan halaman jasa angkut/pindahan.



Gambar 10. Tampilan Halaman Jasa Angkut/Pindahan

10. Detail Jasa Angkut/Pindahan

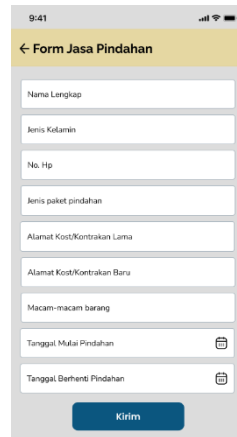
Pada halaman detail informasi jasa angkut/pindahan, pengguna dapat melihat detail informasi jasa angkut/pindahan yang dibutuhkan secara rinci. Berikut adalah tampilan halaman detail jasa angkut/pindahan.



Gambar 11. Tampilan Halaman Detail Jasa Angkut/Pindahan

11. Form Pemesanan Jasa Angkut/Pindahan

Pada halaman form pemesanan jasa angkut/pindahan, pengguna dapat melakukan pemesanan jasa angkut dengan mengisi form yang tersedia. Berikut adalah tampilan halaman form pemesanan jasa angkut/pindahan.



Gambar 12. Tampilan Halaman Form Pemesanan Jasa Angkut/Pindahan Kost

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai implementasi metode *design sprint* dalam perancangan *ui/ux* aplikasi Golek Kost yang berbasis *mobile* dapat disimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi Golek Kost yang menggabungkan tiga fitur sebagai bentuk solusi untuk mengatasi permasalahan utama para mahasiswa agar dalam mendapatkan informasi dan memenuhi kebutuhan terkait kost/kontrakan di wilayah Yogyakarta secara lebih mudah, efektif, dan efisien hanya dengan menggunakan satu aplikasi saja. Oleh karena itu, metode *design sprint* dirasa paling tepat untuk digunakan dalam proses perancangan *ui/ux* yang berupa *mockup* aplikasi Golek Kost sebagai hasil akhir penelitian ini karena dalam proses *design sprint* permasalahan dapat terselesaikan hanya dalam waktu lima hari dengan dihasilkannya sebuah *product validation* yang berupa *mockup* aplikasi Golek Kost.

REFERENCES

- [1] Badan Pusat Statistik Provinsi D.I. Yogyakarta, “Jumlah Perguruan Tinggi, Mahasiswa, dan Tenaga Pendidik (Negeri dan Swasta) di Bawah Kementerian Agama Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi DI Yogyakarta, 2018 dan 2019,” Jul. 27, 2020. <https://yogyakarta.bps.go.id/statistictable/2020/07/27/137/jumlah-perguruan-tinggi-mahasiswa-dan-tenaga-pendidik-negeri-dan-swasta-di-bawah-kementerian-agama-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-di-yogyakarta-2018-dan-2019-.html> (accessed Jun. 10, 2022).
- [2] A. Swarnadwitya, “Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya,” *Binus University School of Information Systems*, Mar. 17, 2020. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/> (accessed Jun. 20, 2022).
- [3] L. Kusuma, “5 Tahap pada Design Sprint,” *Binus University School of Information Systems*, Feb. 05, 2021. <https://sis.binus.ac.id/2021/02/05/5-tahap-pada-design-sprint/> (accessed Jun. 10, 2022).
- [4] N. R. Ashshiddiqy *et al.*, “Perancangan Mobile Application untuk Startup montirkeliling.com dengan Metode Design Sprint,” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 10, no. 3, 2021.
- [5] A. R. Pradana, M. Idris, S. Kom, and M. Kom, “Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center).”
- [6] R. Ramadan, H. Muslimah Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, “Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia),” 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [7] G. Ashari, “Perancangan Aplikasi Survei Kepuasan Pengguna Layanan Pengadilan,” *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON) Hal: 176–*, vol. 188, no. 2, 2021, doi: 10.30865/json.v3i2.3669.
- [8] A. Thyo Priandika and W. Widianoro, “PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM PENDISTRIBUSIAN DAN PENGADAAN BARANG MENGGUNAKAN MOBILE,” 2021.
- [9] C. Husnul Fitri and F. Rahma, “Evaluasi dan Perbaikan Tampilan Desain Antarmuka Pengguna Web Jogja Center dengan Metode Human-Centered Design.”
- [10] M. Fatullah and A. Asfarian, “Perancangan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Eksplorasi Kampus Institut Pertanian Bogor Menggunakan Metode Design Sprint,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, vol. 8, no. 1, pp. 10–19, May 2021, doi: 10.29244/jika.8.1.10-19.
- [11] Admin, “Transform the way your team works,” *Design Sprint*. <https://designsprintkit.withgoogle.com/> (accessed Jun. 10, 2022).
- [12] Admin, “Making 5-day designs sprint more user-centered,” *UX for Masses*, Mar. 06, 2018. <http://www.uxforthemasses.com/ucd-design-sprint/> (accessed Jun. 11, 2022).
- [13] Admin, “Design sprint Methodology,” *Design Sprint*. <https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/overview> (accessed Jun. 10, 2022).
- [14] Admin, “Pengertian Design Sprint Beserta Manfaat dan Tahapannya,” *iBest*, Jun. 02, 2021. <https://ibest.id/pengertian-design-sprint-beserta-manfaat-dan-tahapannya/> (accessed Jun. 22, 2022).
- [15] Admin, “Design Sprint,” *Kemenkoan Komenfo Kabinet KM ITB*, Mar. 10, 2022. <https://km.itb.ac.id/2022/03/10/design-sprint/> (accessed Jun. 09, 2022).



- [16] R. F. Dam and T. Y. Siang, “What is Design Thinking and Why Is It So Popular?,” *Interaction Design Foundation*, 2021. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular> (accessed Jun. 20, 2022).