

**PERANCANGAN APLIKASI UI/UX AGEN PEMBAYARAN DENGAN METODE DESIGN THINKING****Fadlan Khoiri<sup>1</sup>, Elisa Intan Fatrilia<sup>2</sup>, Elvina Maharani<sup>3</sup>, Indrawan Adi Saputro<sup>4</sup>**

Prodi Informatika STMIK Amikom Surakarta

Sukoharjo, Indonesia

Email: <sup>1</sup> [fadlankhoiri4@gmail.com](mailto:fadlankhoiri4@gmail.com), <sup>2</sup> [elisaintanfatrilia188@gmail.com](mailto:elisaintanfatrilia188@gmail.com),<sup>3</sup> [elvinamaharani121@gmail.com](mailto:elvinamaharani121@gmail.com), <sup>4</sup> [indrawanadysaputro@gmail.com](mailto:indrawanadysaputro@gmail.com)**Abstract (English)**

Rapid technological advancements have transformed how people make payments, and payment agents play a crucial role in facilitating non-cash transactions. However, not all existing payment agent applications have optimal user interface and user experience. This research aims to design an effective and efficient UI/UX for a payment agent application using the Design Thinking method. The Design Thinking method (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) was employed to understand user needs, identify problems, generate ideas, create prototypes, and test them. Data collection involved surveys, interviews, and usability testing. The result is a prototype of a payment agent application designed considering user needs and preferences. This prototype has an intuitive, user-friendly interface and provides relevant features. Usability testing was conducted to ensure the application is easy and efficient to use. This research is expected to contribute to the development of better payment agent applications in the future. By using Design Thinking, application developers can create products that are not only functional but also provide a positive user experience.

**Article History**

Submitted: 7 September 2025

Accepted: 10 September 2025

Published: 11 September 2025

**Key Words**

UI/UX, Payment Agent, Design Thinking, User Experience, User Interface

**Abstrak (Indonesia)**

Perkembangan teknologi mengubah cara masyarakat bertransaksi, dan agen pembayaran berperan penting dalam memfasilitasi transaksi non-tunai. Namun, tidak semua aplikasi agen pembayaran memiliki UI/UX yang optimal. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi UI/UX agen pembayaran yang efektif dan efisien menggunakan metode Design Thinking. Metode Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test) digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi masalah, menghasilkan ide, membuat prototipe, dan mengujinya. Pengumpulan data melibatkan survei, wawancara, dan usability testing. Hasilnya adalah prototipe aplikasi agen pembayaran yang mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna. Prototipe ini memiliki antarmuka intuitif, mudah digunakan, dan menyediakan fitur relevan. Usability testing dilakukan untuk memastikan aplikasi mudah dan efisien digunakan. Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan aplikasi agen pembayaran yang lebih baik. Dengan Design Thinking, pengembang dapat menciptakan produk yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang positif.

**Sejarah Artikel**

Submitted: 7 September 2025

Accepted: 10 September 2025

Published: 11 September 2025

**Kata Kunci**

UI/UX, Agen Pembayaran, Design Thinking, Pengalaman Pengguna, Antarmuka Pengguna

**1. PENDAHULUAN**

Pada era digital sekarang perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang yaitu hadirnya konsep baru society 5.0 secara umum manusia memiliki gaya hidup baru yaitu serba menggunakan perangkat elektronik[1]. Perkembangan teknologi yang cukup pesat yaitu bisa dilihat beredarnya media sosial dan aplikasi digital sehingga transformasi kegiatan sudah berpindah menggunakan teknologi[2][3]. Perubahan perilaku masyarakat dan aktivitas bisnis

telah beralih dari metode manual menuju otomatisasi yang didorong oleh teknologi digital dari perubahan ini memberikan peluang bagi pelaku bisnis untuk menciptakan inovasi baru, terutama dalam sektor jasa keuangan dengan mengubah jasa keuangan manual ke teknologi informasi digital [4][5].

Perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama teknologi *smartphone* berbasis Android dari perkembangan saat ini merubah cara masyarakat dalam berbelanja[6][7]. Elektronik berbasis android tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi tetapi sebagai alat bantu proses penjualan dan pemasaran dengan aplikasi yang nantinya mempermudah proses penjualan dan transaksi yang dilakukan[8]. Digital payment merupakan inovasi dalam teknologi keuangan yang menawarkan layanan transaksi non-tunai yang praktis dan efisien, memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran melalui ponsel tanpa batasan waktu dan tempat. [4].

Salah satu perubahan perkembangan teknologi juga mempengaruhi perubahan masyarakat cara dalam memanfaatkan salah satu teknologi digital yaitu pemanfaatan transaksi non tunai biasa disebut *digital payment* yang tersedia di *smartphone* [9].

Metode Desain Thinking memberikan fleksibilitas dalam proses pengembangan karena memungkinkan tim untuk kembali ke tahap sebelumnya jika diperlukan. Pendekatan ini memastikan bahwa solusi yang dikembangkan tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi pengguna dengan meningkatkan kenyamanan, efisiensi, dan pengalaman dalam berinteraksi dengan produk atau layanan. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan pendekatan Desain Thinking secara menyeluruh untuk menghasilkan solusi yang optimal dan inovatif dalam pengembangan tata letak tampilan.[20]

Agen payment adalah perantara yang menyediakan layanan transaksi keuangan, khususnya dalam sistem pembayaran digital. Agen payment berfungsi untuk memfasilitasi transaksi antara pengguna (pembeli) dan penyedia layanan (penjual) dengan menggunakan teknologi digital. [10] Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan antarmuka aplikasi yang intuitif, menyusun alur transaksi yang efisien, meningkatkan transparansi biaya, merancang fitur manajemen transaksi yang lengkap, dan menyediakan opsi personalisasi. Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, diharapkan aplikasi agen pembayaran dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, meningkatkan efisiensi kerja agen, dan memperkuat loyalitas pelanggan terhadap layanan yang disediakan.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Mengenai perancangan aplikasi UI/UX agen pembayaran dengan metode Design Thinking dan beberapa penelitian terkait menunjukkan variasi dalam pendekatan metodologis dan fokus pengguna, namun tetap menekankan pentingnya pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dalam proses desain. Jurnal ini menggunakan metode Design Thinking, yang mencakup lima tahap utama: empati, definisi, ideasi, prototyping, dan pengujian. Metode ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna aplikasi agen pembayaran dan menghasilkan solusi desain yang relevan dan efektif. Dalam hal ini, tahapan empati dan definisi sangat penting untuk menggali masalah yang dihadapi pengguna, sementara ideasi dan prototyping bertujuan untuk merancang solusi kreatif. Akhirnya, tahap pengujian digunakan untuk mengevaluasi hasil dan memastikan bahwa desain aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna.

Sebagai perbandingan,[11][12] menerapkan kombinasi metode Waterfall dan Design Thinking dalam perancangan aplikasi pembayaran sekolah. Pendekatan gabungan ini memungkinkan pengembangan prototipe yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan struktur yang lebih terorganisir dan fase pengembangan yang lebih terarah. pada [13] membandingkan Design Thinking dengan User-Centered Design (UCD), menekankan bahwa keduanya memiliki kelebihan masing-masing. Design Thinking lebih menekankan pada empati

dan inovasi kreatif, sedangkan UCD lebih berfokus pada analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna dengan pendekatan yang lebih terstruktur. Kedua metodologi ini, meskipun berbeda, bertujuan untuk menciptakan desain yang optimal berdasarkan pemahaman yang kuat tentang pengguna.

Dalam hal fokus pengguna, jurnal Perancangan Aplikasi UI/UX Agen Pembayaran menitikberatkan pada pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna agen pembayaran, yang dicapai melalui wawancara langsung dan pengujian prototipe. Pemahaman ini sangat penting untuk menciptakan aplikasi yang benar-benar memenuhi ekspektasi dan kebutuhan pengguna. Hal ini sejalan dengan temuan dalam [14], yang menunjukkan bahwa pemahaman pengguna sangat penting dalam desain antarmuka aplikasi mobile money changer. Jurnal tersebut melaporkan bahwa usability testing yang dilakukan menghasilkan aplikasi yang efektif dan mudah digunakan, yang menegaskan pentingnya pendekatan berbasis pengguna dalam desain aplikasi. Selain itu, [15] mengilustrasikan bahwa redesign UI/UX pada aplikasi Point of Sale yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna berhasil meningkatkan kepuasan pelanggan secara signifikan. Penekanan pada pengujian usability dan perbaikan desain berdasarkan umpan balik pengguna adalah aspek yang ditekankan dalam kedua jurnal ini, yang juga relevan dengan tujuan perancangan aplikasi agen pembayaran yang akan dibuat.

Berkaitan dengan hasil dan evaluasi, jurnal ini bertujuan menghasilkan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, serta melakukan pengujian usability sebagai langkah akhir untuk memastikan bahwa desain aplikasi efektif dan efisien. Proses pengujian ini sangat penting untuk mengevaluasi seberapa baik aplikasi memenuhi tujuan desain dan memastikan bahwa aplikasi dapat digunakan oleh berbagai kelompok pengguna tanpa kesulitan. Dalam [14] yang melaporkan evaluasi desain antarmuka dengan nilai System Usability Scale (SUS) sebesar 83,6 menunjukkan bahwa desain tersebut diterima dengan baik oleh pengguna dan memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi. Evaluasi yang baik dalam konteks usability testing sangat krusial dalam memastikan kualitas desain.

Dari segi inovasi dan kreativitas, jurnal yang akan dibuat mengharapkan munculnya solusi inovatif dalam fitur aplikasi pembayaran berdasarkan ide-ide kreatif yang berkembang selama proses ideasi. Pada penelitian [16][17] juga mendukung temuan ini, dengan menunjukkan bahwa penggunaan Design Thinking memungkinkan eksplorasi ide yang lebih bebas dan inovatif dalam perancangan aplikasi pendidikan. Kedua jurnal ini mengindikasikan bahwa penerapan Design Thinking memberikan fleksibilitas untuk mengeksplorasi berbagai ide yang dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas aplikasi. Dalam konteks aplikasi agen pembayaran, pendekatan ini memungkinkan tim desain untuk terus berinovasi dan menciptakan fitur-fitur baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, sekaligus mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan fungsionalitas.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking, yang berfokus pada pengguna untuk menemukan solusi inovatif dengan memahami kebutuhan dan perilaku mereka. Metode ini terdiri dari tahapan iteratif: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, untuk memastikan solusi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. [18]



Gambar 1. Metode Penelitian

Tahapan Empathize dalam Design Thinking bertujuan untuk memahami pengalaman pengguna melalui observasi, wawancara, atau survei, dengan mengumpulkan data tentang masalah yang dihadapi pengguna untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang tantangan dan kebutuhan mereka.[18]

Setelah memahami permasalahan, tahap Define merumuskan masalah secara spesifik untuk menentukan fokus solusi. Selanjutnya, pada tahap Ideate, berbagai ide dan solusi alternatif dikembangkan melalui brainstorming untuk menghasilkan kemungkinan solusi yang akan diuji.[19]

Setelah menghasilkan ide, tahap Prototype membuat model awal solusi dalam bentuk sketsa, wireframe, atau mockup untuk memvisualisasikan ide dan memungkinkan pengujian awal. Dalam penelitian ini, pembuatan prototipe dilakukan secara bertahap, dari low-fidelity wireframe hingga high-fidelity prototype yang mendekati produk akhir.[20]

Tahap terakhir dalam Design Thinking adalah Test, di mana prototipe diuji pada pengguna untuk mengevaluasi efektivitas desain dan mengumpulkan umpan balik. Jika ada kekurangan, desain dapat diperbaiki dan diuji kembali hingga mencapai hasil optimal.[20]

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Empathize

Tahap Empathize dalam Design Thinking bertujuan untuk memahami kebutuhan dan pengalaman pengguna dalam sistem pembayaran digital. Dalam perancangan aplikasi UI/UX agen pembayaran, tahap ini penting untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi agen dan pelanggan agar solusi yang dirancang efektif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi proses transaksi, serta survei atau kuesioner untuk mengetahui kebutuhan dan preferensi pengguna. Umpan balik dari agen dan pelanggan juga digunakan untuk menggali lebih dalam mengenai kendala yang mereka hadapi.

Hasil dari tahap ini menjadi dasar untuk proses selanjutnya, yaitu Define (merumuskan masalah utama), Ideate (mengembangkan solusi), Prototype (membuat desain awal), dan Test (menguji dengan pengguna). Dengan pendekatan ini, aplikasi yang dikembangkan diharapkan memiliki antarmuka intuitif, alur transaksi yang efisien, serta fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga dapat meningkatkan pengalaman dan kemudahan dalam transaksi digital.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No	Daftar Pertanyaan
1	Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan aplikasi agen pembayaran saat ini?

2	Seberapa penting menurut Anda fitur rekomendasi nominal top-up berdasarkan riwayat transaksi?
3	Fitur apa yang paling penting bagi Anda dalam aplikasi agen pembayaran?
4	Seberapa mudah atau sulit aplikasi agen pembayaran yang Anda gunakan saat ini?
5	Apakah Anda merasa terbantu jika aplikasi secara otomatis menampilkan nominal yang paling sering Anda gunakan?
6	Seberapa sering Anda melakukan transaksi top-up dalam satu bulan?
7	Apakah Anda cenderung memilih nominal top-up yang sama setiap kali melakukan transaksi?
8	Bagaimana tampilan aplikasi yang menurut Anda paling ideal untuk agen pembayaran?
9	Apakah Anda lebih nyaman menggunakan aplikasi berbasis mobile atau web? Mengapa?
10	Seberapa penting menurut Anda fitur rekomendasi nominal top-up berdasarkan riwayat transaksi?

Tabel 2. Jawaban Narasumber

No	Jawaban Narasumber
1	Saya sudah menggunakan beberapa aplikasi, tetapi sering mengalami kendala seperti transaksi yang lambat atau gagal.
2	Cukup penting, karena bisa menghemat waktu dan mempermudah proses top-up.
3	Pencatatan transaksi otomatis, notifikasi saldo rendah, dan laporan transaksi harian.
4	Beberapa aplikasi mudah digunakan, tetapi ada yang terlalu banyak menu sehingga membingungkan.
5	Ya, itu akan sangat membantu agar saya tidak perlu mencari atau memasukkan nominal secara manual setiap kali.
6	Sekitar 5–10 kali per bulan, tergantung kebutuhan.
7	Ya, saya biasanya memilih nominal yang sama karena lebih praktis.
8	Menu utama harus langsung terlihat, jangan banyak langkah untuk melakukan transaksi.
9	Mobile, karena lebih praktis dan bisa digunakan di mana saja.
10	Sangat penting, karena bisa mempercepat proses transaksi tanpa harus memilih ulang setiap kali.

#### 4.2. Define

Berdasarkan hasil wawancara dan survei yang telah dilakukan, ditemukan bahwa mayoritas pengguna melakukan transaksi top-up secara rutin, dengan frekuensi sekitar 5–10 kali per bulan. Selain itu, sebagian besar pengguna cenderung memilih nominal yang sama dalam setiap transaksi karena alasan kemudahan dan efisiensi.

Namun, proses pemilihan nominal secara manual masih dianggap kurang praktis oleh pengguna, terutama ketika mereka harus berulang kali mencari atau memasukkan jumlah yang sama setiap kali melakukan top-up. Oleh karena itu, pengguna menganggap bahwa fitur rekomendasi nominal top-up berdasarkan riwayat transaksi akan sangat membantu dalam mempercepat proses transaksi, menghemat waktu, dan meningkatkan pengalaman penggunaan aplikasi.

Dengan mempertimbangkan hal ini, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana cara merancang fitur rekomendasi nominal top-up yang dapat secara otomatis menampilkan pilihan nominal yang paling sering digunakan oleh pengguna, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan kenyamanan dalam proses transaksi?"

Fokus utama dari solusi ini adalah otomatisasi pemilihan nominal top-up, dengan mempertimbangkan pola transaksi pengguna serta fleksibilitas dalam mengedit atau menyesuaikan rekomendasi yang diberikan. Dengan adanya fitur ini, diharapkan pengalaman pengguna dalam melakukan top-up menjadi lebih cepat, praktis, dan sesuai dengan kebiasaan transaksi mereka.

#### 4.3. Ideate

Salah satu solusi yang dikembangkan dalam tahap ini adalah Fitur Rekomendasi Top-Up, yang bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam memilih nominal top-up yang sesuai dengan kebiasaan mereka. Berdasarkan hasil analisis, banyak pengguna yang sering melakukan transaksi dengan jumlah yang sama berulang kali, namun masih harus memilih nominal secara manual setiap kali melakukan top-up.

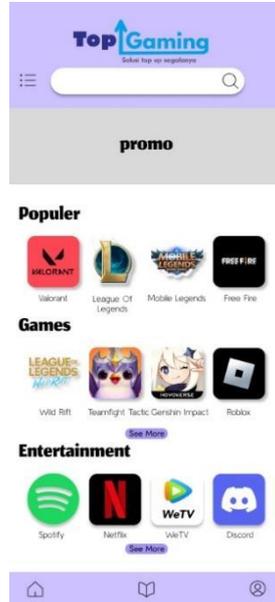
Untuk mengatasi masalah ini, fitur rekomendasi akan bekerja dengan menganalisis riwayat transaksi pengguna dan menampilkan opsi nominal yang paling sering digunakan di bagian atas daftar pilihan. Dengan demikian, pengguna dapat dengan cepat memilih nominal yang sesuai tanpa harus mencari atau memasukkan jumlah secara manual.

Selain itu, fitur ini dapat ditingkatkan dengan sugesti personalisasi, seperti memberikan rekomendasi berdasarkan pola pengeluaran bulanan atau menawarkan promo yang relevan sesuai dengan kebiasaan transaksi pengguna. Dengan adanya fitur ini, diharapkan pengalaman pengguna menjadi lebih efisien, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

## 4.4. Prototype

### 4.4.1. Tampilan halaman Utama

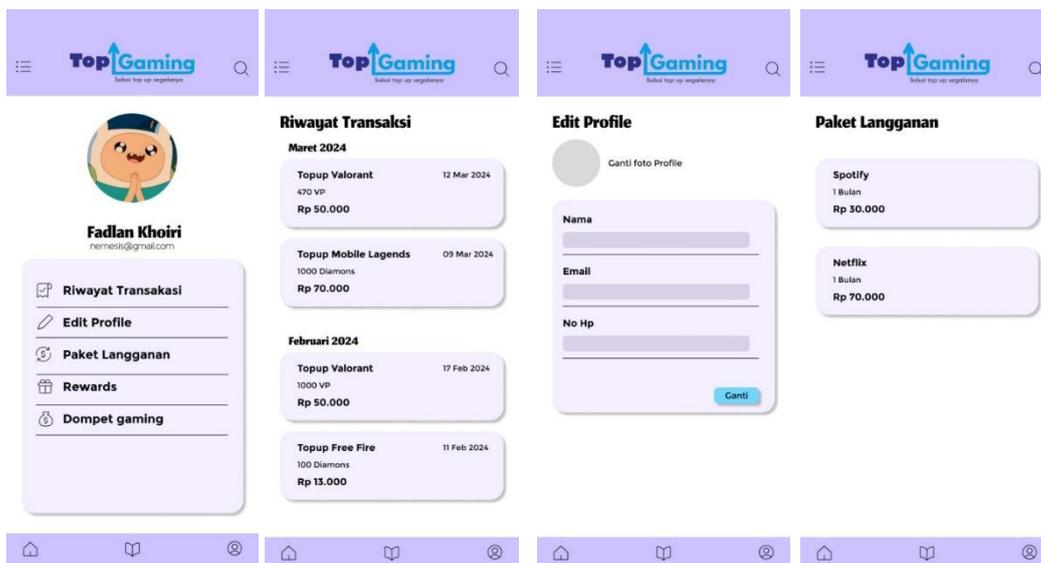
Halaman utama adalah tampilan awal yang memberikan informasi tentang fitur dan layanan aplikasi, termasuk opsi top-up, promo, dan rekomendasi transaksi. Desain yang intuitif diharapkan memudahkan pengguna memahami fungsi aplikasi dan meningkatkan pengalaman transaksi



Gambar 2. Tampilan utama

### 4.4.2. Tampilan halaman profil

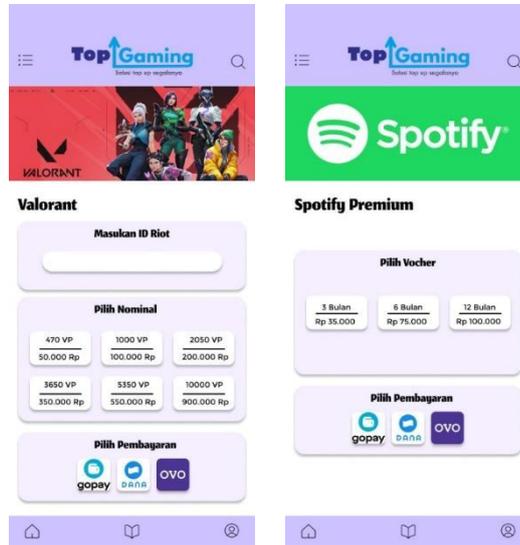
Halaman ini menampilkan fitur untuk pengguna yang sudah login, termasuk kemampuan untuk mengedit profil dengan mengubah nama, email, nomor HP, dan foto profil. Pengguna juga dapat melihat riwayat transaksi yang mencakup tanggal dan nominal transaksi yang telah dilakukan. Selain itu, terdapat fitur paket langganan yang memungkinkan transaksi otomatis diperpanjang tanpa perlu melakukan top-up.



Gambar 3. Tampilan halaman profil

### 4.4.3. Tampilan pemilihan nominal topup

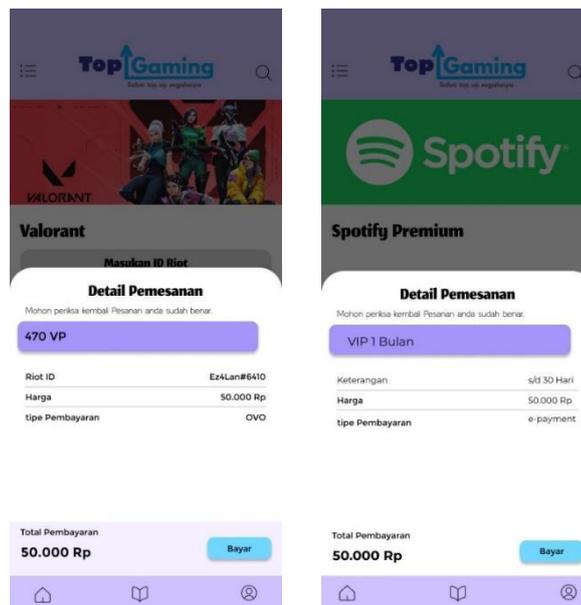
Pada halaman pemilihan top-up, pengguna dapat memilih nominal top-up yang tersedia dan metode pembayaran sesuai preferensi, seperti e-wallet, transfer bank, atau kartu kredit, yang disajikan dalam bentuk tombol atau daftar untuk memudahkan pemilihan.



Gambar 4. Tampilan halaman Pemilihan Nominal Topup

### 4.4.4. Halaman detail pemesanan

Pada halaman detail pemesanan, pengguna dapat memeriksa informasi pemesanan sebelum melanjutkan ke pembayaran. Halaman ini berfungsi sebagai konfirmasi untuk memastikan semua data, seperti nama produk, jumlah top-up, harga total, metode pembayaran, dan informasi akun penerima, sudah benar, sehingga pengguna dapat menghindari kesalahan sebelum transaksi diproses.



Gambar 5. Tampilan halaman Detail Pemesanan

#### 4.4.5. tampilan fitur berita

Pada halaman fitur berita, pengguna dapat melihat informasi terbaru tentang aplikasi, termasuk promo, diskon, dan berita layanan, serta update real-time untuk tidak melewatkan penawaran saat top-up. Fitur ini juga menyajikan informasi dari berbagai aplikasi, seperti pembaruan fitur, event dalam game, dan perubahan kebijakan, sehingga pengguna dapat mengikuti perkembangan terbaru dan membuat keputusan yang lebih tepat.



Gambar 6. Tampilan fitur berita

#### 4.5. Test

Tabel 3. Hasil test

Tugas	Halaman Utama	Total Nilai	Rata-Rata	Presentase (%)
P1	Seberapa mudah Anda menemukan fitur yang Anda cari di halaman utama?	45	4,09	71%
P2	Seberapa menarik tampilan desain halaman utama menurut Anda?	43	3,90	
P3	Seberapa sering Anda menggunakan halaman utama untuk mengakses fitur aplikasi?	41	3,72	
Tugas	Halaman Profil			
P4	Seberapa mudah Anda mengedit informasi di halaman profil?	43	4,09	73%
P5	Seberapa puas Anda dengan opsi yang tersedia untuk mengubah data profil Anda?	41	4,18	
P6	Seberapa penting halaman profil bagi Anda dalam menggunakan aplikasi?	43	3,90	

<b>Tugas</b>	<b>Pemilihan Nominal Top-Up</b>			
P7	Seberapa jelas pilihan nominal top-up yang tersedia di halaman ini?	45	4,18	71%
P8	Seberapa mudah Anda menemukan nominal top-up yang sesuai dengan kebutuhan Anda?	41	3,72	
P9	Seberapa puas Anda dengan variasi nominal top-up yang ditawarkan?	43	3,90	
<b>Tugas</b>	<b>Halaman Detail Pemesanan</b>			
P10	Seberapa jelas informasi yang ditampilkan di halaman detail pemesanan?	46	3,90	72%
P11	Seberapa mudah Anda melakukan pengecekan ulang informasi pemesanan sebelum pembayaran?	43	3,90	
P12	Seberapa penting halaman detail pemesanan bagi Anda dalam memastikan transaksi yang tepat?	45	4,90	

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi UI/UX agen pembayaran menggunakan metode Design Thinking berhasil menghasilkan prototipe yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Melalui tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, diperoleh temuan bahwa pengguna membutuhkan aplikasi dengan antarmuka sederhana, intuitif, serta fitur yang mendukung efisiensi transaksi, seperti rekomendasi nominal top-up otomatis, pencatatan transaksi, notifikasi saldo, dan tampilan yang user-friendly. Hasil usability testing menunjukkan bahwa desain aplikasi mudah digunakan, alur transaksi lebih efisien, dan tampilan menarik sehingga memberikan pengalaman pengguna yang positif. Penelitian ini memiliki kelebihan dalam pendekatan berbasis pengguna dan fleksibilitas desain, namun masih memiliki keterbatasan pada aspek keamanan transaksi, integrasi dengan sistem pembayaran yang lebih luas, serta jumlah responden yang masih terbatas. Ke depan, aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur personalisasi, analisis transaksi, serta integrasi multi-platform agar semakin meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. A. Mumtaha and H. A. Khoiri, "PILAR TEKNOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Teknik Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 Pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce)." [Online]. Available: <http://pilar.unmermadiun.ac.id/index.php/pilarteknologi>
- [2] S. Widyagama and H. Malang, "PERAN GENERASI MUDA TERHADAP PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL DI ERA SOCIETY 5.0." Frengki Apriyanto, 2022. [Online]. Available: <https://ojs.widyagamahusada.ac.id>

- [3] S. Widyagama and H. Malang, "PERAN GENERASI MUDA TERHADAP PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DIGITAL DI ERA SOCIETY 5.0 Frengki Apryanto," 2022. [Online]. Available: <https://ojs.widyagamahusada.ac.id>
- [4] K. Rizkiyah, L. Nurmayanti, R. D. N. Macdhy, and A. Yusuf, "PENGARUH DIGITAL PAYMENT TERHADAP PERILAKU KONSUMEN Pengguna Platform Digital Payment OVO," *Jurnal Ilmiah Manajemen*, vol. 16, no. 1, pp. 107–126, 2021, doi: 10.33369/insight.16.1.107-126.
- [5] R. Jauharotul Amalia, "ANALISIS PERILAKU KONSUMTIF DAN DAYA BELI KONSUMEN TERHADAP BELANJA ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19," 2022.
- [6] M. Ibra Alfathar *et al.*, "PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PENJUALAN BERBASIS ANDROID TERINTEGRASI DENGAN PAYMENT GATEWAY," 2024.
- [7] M. Kevin Reinaldo, H. Mahmud, and F. Silaswaty Faried, "Tinjauan Yuridis Tentang Penipuan Penjualan Smartphone Melalui Media Belanja Online OLX." [Online]. Available: <https://media.neliti.com>
- [8] F. Aditya, A. Dwi Putra, and A. Surahman, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: PADA TOKO MURAH JAYA ALUMUNIUM)," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 3, no. 3, pp. 316–329, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [9] S. A. Putra, Z. Ardiansyah, Z. Fadhil, M. Sutrisno, and T. Sampurno, "Dampak Perluasan Digital Payment terhadap Perilaku Para Pelaku Ekonomi Pada Era Digitalisasi Bisnis."
- [10] "Khairun Nisa, 180102133, FSH, HES, 082360727498".
- [11] N. Herlina and A. Wahyuni, "SEKOLAH BERBASIS PAYMENT GATEWAY DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA STARTUP APPSO UI/UX ANALYSIS AND DESIGN OF SCHOOL PAYMENT APPLICATION USING DESIGN THINKING METHOD AT APPSO STARTUP", [Online]. Available: <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- [12] M. Nur, F. Politeknik, and N. Cilacap, "Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Sekolah Menggunakan Metode Waterfall." [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/354543171>
- [13] \* Fathin and A. Syah, "Mengoptimalkan Desain UI/UX: Perbandingan Antara Design Thinking dan User-Centered Design," *Seminar Nasional Informatika-FTI UPGRIS*, vol. 2, 2024.
- [14] "[3]SKRIPSI TANPA BAB PEMBAHASAN".
- [15] F. Ananta, T. Ridwan, and N. Heryana, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan UI/UX Point of Sale Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking," *Media Online*, vol. 4, no. 4, 2024, doi: 10.30865/klik.v4i4.1572.
- [16] "[5]1808-Article Text-11806-1-10-20230103".
- [17] N. Nurussaniah, M. Sofie Rahmi Batita, S. Ulfa, H. Praherdhiono, and I. Nofita Sari, "Design Thinking Sebagai Metode Inovatif dalam Perancangan Aplikasi M-Physics," vol. 4, pp. 2457–2464, 2023, [Online]. Available: <http://jurnaledukasia.org>
- [18] E. Ardila, C. Aminuallah, and S. Informasi, "Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking," *Teknologiterkini.org*, vol. 2, no. 12, pp. 2022–2023, 2022.
- [19] M. Hamdandi, R. Chandra, F. Bachtiar, N. Lais, D. A. Sastika, and M. R. Pribadi, "Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *MDP Student Conference 2022*, vol. 1, no. 1, pp. 504–511, 2022.

- [20] T. B. Ayu and N. Wijaya, "Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android," *MDP Student Conference*, vol. 2, no. 1, pp. 68–75, 2023, doi: 10.35957/mdp-sc.v2i1.4065.