

SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : METODE PERANCANGAN UI/UX DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI DIGITAL

Chelnysia Miranda Aulia¹, Isidorus Anung Prabadhi², Wilonotomo²

¹Manajemen Teknologi Keimigrasian, Politeknik Imigrasi,

²Politeknik Imigrasi, Kementrian Hukum Republik Indonesia

1chelnnyauliaa@gmail.com , 2anung53@gmail.com , 3wilonotomo@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of digital technology in the era of globalization demands the development of applications that are not only functional but also have practical and attractive user interface (UI/UX) designs to improve user experience. This study aims to examine various UI/UX design methodologies through a systematic literature review (SLR) approach. This study analyzed 40 scientific articles published between 2021 and 2025 and obtained from several indexed databases such as Google Scholar, Garuda, SemanticScholar, and AcademiaEdu. The selection was based on inclusion criteria such as topic relevance, open access, and publication quality. This study identified popular methods, platforms, tools, and UI/UX design research approaches. The results showed that the most widely used method was design thinking, with Figma tools, the dominant platform being mobile applications, and the most common research approach being qualitative. This study also examines visual design elements such as color selection (color palette) often used as references. This study contributes to increased understanding and encourages progress in UI/UX design practices, facilitating more efficient data utilization and decision-making processes.

Keywords: UI/UX, design thinking, figma, systematic literatur review

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang pesat di era globalisasi menuntut pengembangan aplikasi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki desain antarmuka pengguna (UI/UX) yang efektif dan menarik guna meningkatkan pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai metodologi perancangan UI/UX melalui pendekatan *systematic literature review* (SLR). Studi ini menganalisis 40 artikel ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2025 dan diperoleh dari beberapa database terindeks seperti Google Scholar, Garuda, SemanticScholar, dan AcademiaEdu. Seleksi dilakukan berdasarkan kriteria inklusi seperti relevansi topik, akses terbuka, serta kualitas publikasi. Penelitian ini mengidentifikasi metode, platform, tools, dan pendekatan populer yang digunakan dalam penelitian desain UI/UX. Hasil studi menunjukkan bahwa metode yang paling banyak digunakan adalah *Design Thinking*, dengan *tools Figma*, *platform* yang dominan adalah aplikasi mobile, dan pendekatan

penelitian yang paling umum adalah kualitatif. Studi ini juga mencermati elemen desain visual seperti pemilihan warna (*color palette*) yang sering digunakan untuk menjadi refrensi. Studi ini berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan mendorong kemajuan dalam praktik desain UI/UX, memfasilitasi pemanfaatan data dan proses pengambilan keputusan yang lebih efisien.

Kata Kunci: UI/UX, design thinking, figma, tinjauan pustaka sistematis

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi sekarang ini bertambah pesat semakin kemajuan zaman. Hal tersebut sangat berdampak pada kehidupan masyarakat Indonesia pada umumnya. Hampir di setiap aktivitas dan pekerjaan, kita memerlukan teknologi informasi tersebut untuk memperoleh informasi terkini yang bisa kita dapatkan dari bermacam-macam media informasi seperti *handphone* dan komputer (Achyani & Andini, 2024). Berangkat dari perkembangan tersebut, menuntut adanya perkembangan pada penyelenggaraan pelayanan publik yang berkualitas, semakin efisien, terjangkau, mudah diakses, dan terbuka. Namun, kenyataannya masih ditemukan praktik maladministrasi dalam penyelenggaraan layanan publik. (Fauzi & Hakim, 2024).

Urgensi digitalisasi dalam tata kelola pemerintahan ditanggapi dengan diterbitkannya sejumlah

regulasi terkait Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE), salah satunya diatur dalam Peraturan Presiden Nomor 132 Tahun 2022 mengenai Arsitektur SPBE Nasional. Teknologi informasi seperti aplikasi berbasis web, platform mobile, serta sistem informasi manajemen pelayanan publik, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara pemerintah dan masyarakat, meminimalisir birokrasi, dan mengurangi potensi maladministrasi (Hasanah et al., 2024). Kegiatan dan transaksi secara online dinilai lebih praktis serta efisien dalam hal waktu, biaya, dan jarak. Selain itu, akses terhadap informasi yang dibutuhkan menjadi lebih cepat dan sederhana (Rantung & Mambu, 2023).

Perancangan aplikasi menjadi penting dalam hal ini, terutama pada perancangan UI/UX yang *user friendly* dan menarik dalam menentukan kesuksesan suatu aplikasi (Rantung & Mambu, 2023). UI berperan sebagai bentuk fisik dari informasi digital yang

berfungsi untuk menghubungkan dunia digital dengan dunia nyata. Sementara itu, UX merujuk pada kesan dan pengalaman yang dirasakan pengguna saat berinteraksi atau menggunakan suatu produk digital (Dhian Sweetania & Achmad Hafidz, 2023).

Permasalahan yang sering ditemukan dalam pengembangan sistem adalah kurangnya fokus pada aspek antarmuka dan pengalaman pengguna yang optimal. Banyak sistem dikembangkan dengan menitikberatkan pada fungsi, namun mengabaikan cara pengguna berinteraksi dengan sistem tersebut. Akibatnya, meskipun sistem tersebut memiliki fitur yang kompleks, pengguna tetap mengalami kesulitan dalam mengoperasikannya karena tampilan yang tidak *user-friendly* dan pengalaman penggunaan yang kurang menyenangkan. (Ramadani & Mahdiana, 2023).

Perancangan UI/UX tentu diperlukan adanya metode atau pendekatan yang tersistematis sebagai sketsa proses pada sebuah perancangan (Putra Christover Sitorus et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pembaca, khususnya desainer

maupun pengembang aplikasi, dalam merancang UI/UX secara lebih terarah karena telah mengetahui metode, *tools*, dan platform yang paling sering digunakan berdasarkan hasil-hasil artikel ilmiah yang di teliti. Dengan adanya informasi ini, diharapkan pembaca dapat memilih pendekatan yang tepat sesuai kebutuhan proyek, sehingga hasil desain lebih optimal dan sesuai dengan pengalaman pengguna yang diharapkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini melaksanakan survei komprehensif terhadap penelitian mengenai metodologi Perancangan UI/UX *Design* serta menghasilkan tinjauan literatur review dengan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-analysis*). Proses ini dikategorikan menjadi 4 (empat) tahap, yaitu: (Samuel Karunia et al., 2024).

Tahap 1 : Kriteria kelayakan artikel. Ditentukan oleh Inclusion Criteria (IC), yaitu:

- a. IC1: artikel harus merupakan penelitian asli yang telah dipelajari dan ditulis dalam bahasa Indonesia.

- b. IC2: artikel diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2025.
- c. IC3: artikel bertujuan untuk menganalisis metodologi Perancangan UI/UX Desain

Tahap 2 : Penetapan sumber literatur

- a. Pencarian literatur dilakukan menggunakan basis data daring yang menyimpan repositori relevan untuk studi akademis seperti Google Scholar, Garuda, SemanticScholar, JTIK, dan AcademiaEdu.
- b. Pada artikel-artikel yang mencukup pada syarat untuk IC, juga ditelusuri penelitian lain yang mempunyai keterkaitan dengan topik kajian ini.

Tahap 3 : Pemilihan Literatur

- a. Kata Kunci yang digunakan dalam pemilihan literatur adalah “Perancangan UI/UX”.
- b. Kata kunci tersebut digunakan untuk mengkaji dan menyeleksi judul, abstrak, dan isi artikel.
- c. Pemilihan literatur didasarkan pada kriteria kelayakan yang telah ditetapkan sebelumnya.
- d. Artikel yang memenuhi kriteria dari tahap penyaringan awal, kemudian dibaca secara lengkap atau sebagian guna memastikan

apakah asrtikel tersebut layak untuk ditinjau pada tahap selanjutnya.

- e. Artikel terpilih yang telah diseleksi kemudian dinilai kembali untuk mengidentifikasi penelitian terkait

Tahap 4 : Pengumpulan Data

Data dikumpulkan secara manual dengan membuat table ekstraksi data. Total 11.594 jurnal yang ditemukan berdasarkan pemfilteran dengan kata kunci “Perancangan UI/UX” dari berbagai sumber dan kriteria yang telah ditetapkan, sebanyak 86 jurnal dinilai layak sebagai referensi tahap penyaringan awal. Tahap penyaringan lanjutan, hanya 30 artikel yang memenuhi kriteria dan dipilih untuk dianalisis lebih lanjut dalam penelitian ini. Data hasil seleksi tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengumpulan data

Sumber	Penelitian Ditemukan (berdasarkan kata kunci) Perancangan UI/UX	Kandi dat	Terpi lih
Google Scholar	9.520	32	13
Garuda	11	8	5
Semantic Scholar	1.990	31	10
Academia Edu	73	15	2
Total	11.594	86	30

SLR ini memberikan jawaban atas beberapa Pertanyaan penelitian berikut :

Tabel 2. Pertanyaan penelitian

RQ	Pertanyaan Penelitian	Latar Belakang
RQ1	Metode apa yang pernah digunakan peneliti sebelumnya untuk melakukan Perancangan UI/UX Desain	Mengidentifikasi metode yang pernah digunakan peneliti sebelumnya mengenai Perancangan UI/UX Desain.
RQ2	Tools apa yang populer digunakan peneliti sebelumnya untuk melakukan Perancangan UI/UX Desain	Mengidentifikasi tools yang sering digunakan peneliti sebelumnya mengenai Perancangan UI/UX Desain.
RQ3	Basis Platform yang sering digunakan peneliti sebelumnya untuk Perancangan UI/UX Desain ?	Mengidentifikasi platform website atau mobile yang sering digunakan peneliti sebelumnya mengenai Perancangan UI/UX Desain.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri berbagai pendekatan yang digunakan oleh peneliti lain dalam Perancangan UI/UX Desain. Sejalan dengan tujuan tersebut, studi ini mengidentifikasi elemen-elemen yang dapat dimanfaatkan dalam proses Perancangan UI/UX Desain serta menyajikan karakteristik demografis

dan tren dari literatur yang telah diseleksi, seperti asal publikasi, tahun terbit, dan jenis literatur yang digunakan. Sumber publikasi tersebut dirangkum dalam **Tabel 3.**

Tabel 3. Sumber publikasi

No.	Judul	Tahun	Jenis
1	Rancangan UI/UX ...	2022	Jurnal
2	Perancangan UI/UX ...	2022	Jurnal
3	Perancangan UI/UX ...	2023	Jurnal
4	Perancangan UI/UX ...	2024	Jurnal
5	Perancangan UI/UX ...	2021	Jurnal
6	Analisis dan...	2022	Jurnal
7	Perancangan ...	2024	Jurnal
8	Perancangan UI/UX ...	2022	Jurnal
9	Analisis dan ...	2024	Jurnal
10	Implementasi Metode ..	2022	Jurnal
11	Perancangan UI/UX ...	2021	Jurnal
12	Perancangan UI/UX ...	2022	Jurnal
13	Perancangan UI/UX ...	2023	Jurnal
14	Rancang Bangun ...	2023	Jurnal
15	Penerapan Design ...	2024	Jurnal
16	Perancangan UI/UX ...	2025	Jurnal
17	Perancangan UI/UX ...	2024	Jurnal
18	Perancangan UI/UX ...	2024	Jurnal
19	Perancangan UI/UX ...	2024	Jurnal
20	Perancangan UI/UX ...	2024	Jurnal
21	Perancangan UI/UX ...	2024	Jurnal
22	Perancangan UI/UX ...	2023	Jurnal
23	Perancangan UI/UX ...	2024	Jurnal
24	Perancangan UI/UX ...	2024	Jurnal
25	Perancangan UI/UX ...	2024	Jurnal
26	Perancangan UI/UX ...	2023	Jurnal
27	Perancangan UI/UX ...	2024	Jurnal
28	Perancangan UI/UX ...	2024	Jurnal
29	Perancangan UI/UX ...	2024	Jurnal
30	Perancangan UI/UX ...	2024	Jurnal

Tabel 4 menyajikan klasifikasi metode, *platform*, dan *tools* berdasarkan pertanyaan penelitian, serta menambahkan elemen tambahan berupa nilai pengujian, pendekatan dan implementasi dari perancangan UI/UX yang telah diteliti sebelumnya. Klasifikasi ini

menunjukkan metode yang paling sering digunakan dalam studi-studi terkait untuk mengidentifikasi dan merancang desain UI/UX. Teknik klasifikasi tersebut berpotensi untuk terus dikembangkan dalam penelitian

mendatang guna menemukan variasi metode yang lebih efektif. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat merancang UI/UX secara lebih profesional dan efisien

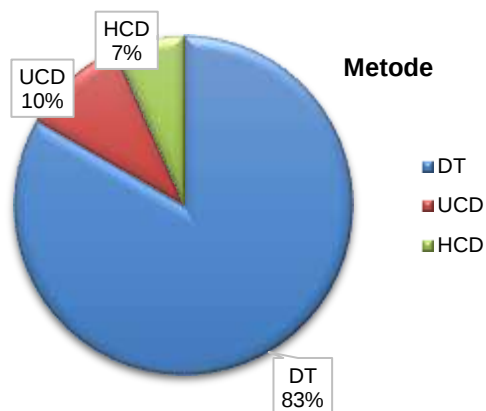
Tabel 4. Hasil tinjauan literatur

No.	Penelitian	Metode	Plat form	Tools	Pende katan	Nilai Pengujian	Implementasi
1	(Kurniawan, 2022)	DT	Website	Corel Draw	Kualitatif	78,75	Game Belajar Aksara Lampung Bersama Muli
2	(Tazkiyah & Arifin, 2022)	DT	Website	Figma	Kualitatif	-	Website Laboratorium Energy
3	(Hamdanuddin syah et al., 2023)	UCD	Mobile	-	Kualitatif	90	Aplikasi Buku Online Mizanstore
4	(Zidhan et al., 2024)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	76,25	Aplikasi Sayur Mayur Online (SAMARON)
5	(Anggoro et al., 2021)	UCD	Mobile	-	Kualitatif	-	Online Monitoring Kualitas Air (ONLIMO)
6	(Ariska & Nurlela, 2022)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	88	Aplikasi Lazada
7	(Rayhaan Yusri et al., 2024)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	82	Pemesanan Makanan
8	(Widiyantoro et al., 2022a)	DT	Mobile	-	Kualitatif	85	Aplikasi Toko Kue
9	(Mavish et al., 2024)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	-	Aplikasi M-Paspor Keimigrasian
10	(Widiyantoro et al., 2022b)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	85%	Aplikasi Dagang.In
11	(Haryuda et al., 2021)	DT	Website	Figma	Kualitatif	86,10%	Web Laportea Company
12	(Al-Faruq et al., 2022)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	96,15% Valid	Semarang Virtual Tourism
13	(Dewi et al., 2023)	DT	Mobile	-	Kualitatif	81	Pengelolaan Sampah Dan Lingkungan
14	(Alsindo et al., 2023)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	78,57	Booking Kelas Gym (WORKFIT)
15	(Abdul Latief, 2024)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	-	E-Commerce Barang Second

16	(Alfaizu et al., 2025)	HCD	Mobile	Figma	Kualitatif	91	Transaksi Peminjaman Dan Penyimpanan Pada Kopwali
17	(Mufida et al., 2024)	DT	Mobile	-	Kualitatif	85	Aplikasi Re-Food Sistem Rekap Order Otomatis Pemesanan Makanan
18	(Febrianti, 2024)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	-	Aplikasi Pengelolaan Sampah
19	(Azziqra, 2024)	HCD	Mobile	Figma	Kualitatif	-	Aplikasi Al-Quran
20	(Agnestisia et al., 2024)	DT	Website	Figma	Kualitatif	100%	Penjualan Kerajinan Miniatur Melalui Daur Ulang Limbah"Arttrassh"
21	(Yasmin & Voutama, 2024)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	71,3	Sewa Apartement (STAYZY)
22	(Sekali et al., 2023)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	95	Produk Fashion Pria Pada Toko Celcius
23	(Fita Dwi Novitasari & Muhammad Arief, 2024)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	85,5	Aplikasi Pemesanan Petcare
24	(Faturrahman Ardiansyah & Apriansyah Apriansyah, 2024)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	87,5	Aplikasi Kasir Toko Rieska
25	(Mukti et al., 2024)	DT	Website	Figma	Kualitatif	69,25	Layanan Pelaporan Dan Konsultasi (Ruang Rindu)
26	(Dumalang et al., 2023)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	93	Penjualan Makanan UMKM
27	(Maosul, 2024)	DT	Mobile	Figma	Kualitatif	81	Aplikasi Pencarian Pekerjaan Didamel.Id
28	(Achyani & Andini, 2024)	DT	Website	Figma	Kualitatif	80	Aplikasi Booking Self Photo Studio
29	(Viana Novita et al., 2024)	DT	Website	Figma	Kualitatif	71,6	Aplikasi Jasa Rental Motor (SAREMO)
30	(Alja et al., 2024)	UCD	Mobile	Figma	Kualitatif	84	E-Commerce

Research Question, bagian ini menjawab pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk melakukan kajian literatur secara sistematis terkait penerapan berbagai metode dalam Perancangan UI/UX Desain. Temuan yang didapatkan dari setiap RQ dijelaskan sebagai berikut:

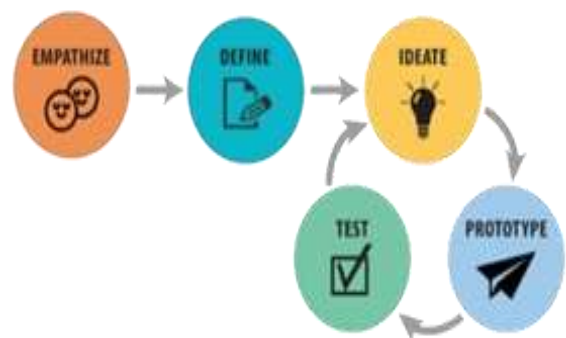
RQ1 : Metode apa yang pernah digunakan peneliti sebelumnya untuk melakukan Perancangan UI/UX Desain ?



Gambar 1. Metode desain yang digunakan sebelumnya

Berdasarkan Gambar 1 metode yang digunakan peneliti sebelumnya yaitu : HCD (*Human Centered Design*), UCD (*User Centered Design*), dan DT (*Design Thinking*). Hasil analisis menunjukkan bahwa *Design Thinking* (DT) menjadi metode yang paling banyak digunakan dalam studi Perancangan UI/UX Desain, dengan presentase mencapai 69% dari total 45 artikel yang dikaji. Metode *Design*

Thinking berorientasi pada pengguna yang menekankan pentingnya inovasi. Metode ini dibuat untuk membantu desainer dalam mengintegrasikan kebutuhan manusia, teknologi dan tujuan bisnis (Tazkiyah & Arifin, 2022). Tahapan metode *Design Thinking* yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test*, terlihat seperti pada Gambar 2.

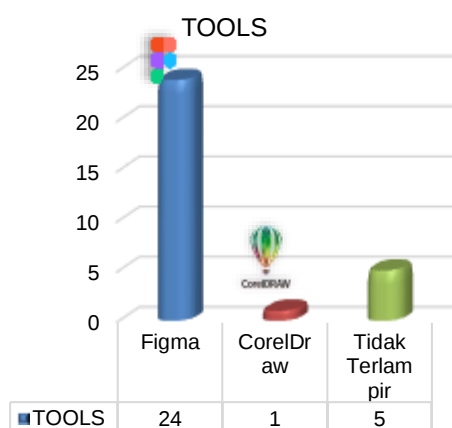


Gambar 2. Tahap metode *design thinking*

RQ2: Tools apa yang populer digunakan peneliti sebelumnya untuk melakukan Perancangan UI/UX Desain?

Mengetahui tools yang umum digunakan dalam Perancangan UI/UX Desain merupakan aspek penting dalam sebuah penelitian, khususnya dalam studi literatur sistematis. Tools seperti Figma, CorelDRAW dan lainnya tentu mempunyai karakteristik dan kemudahan yang berbeda dalam mendukung proses desain antarmuka. Informasi mengenai tools yang digunakan dalam berbagai penelitian sebelumnya dapat memberikan

gambaran tren yang sedang berkembang di kalangan peneliti maupun praktisi. Selain itu, pemahaman ini juga mempermudah pembaca dalam menentukan pilihan *tools* yang efisien dan sesuai dengan kebutuhan. Pemetaan *tools* dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai informasi, tetapi juga menjadi referensi yang berguna untuk peneliti selanjutnya dalam Perancangan UI/UX Desain secara efektif dan efisien.

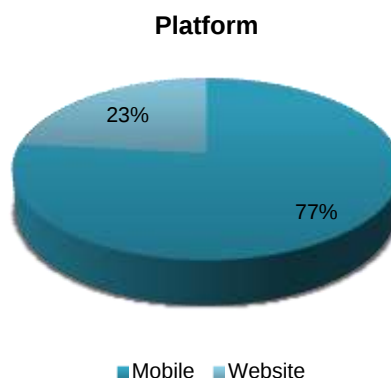


Gambar 3. *Tools* desain yang paling populer

Berdasarkan Gambar 3, dapat dilihat bahwa Figma merupakan *tools* yang paling populer digunakan dalam penelitian sebelumnya terkait perancangan UI/UX, dengan jumlah sebanyak 24 penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa Figma menjadi pilihan utama di kalangan peneliti karena kemudahan penggunaan, kolaborasi *real-time*, serta fitur yang

lengkap untuk mendesain antarmuka. Sementara itu, CorelDRAW hanya digunakan oleh satu penelitian, yang menunjukkan bahwa *tools* ini kurang populer dalam konteks desain UI/UX modern.

RQ3 : Basis Platform yang sering digunakan peneliti sebelumnya untuk Perancangan UI/UX Desain ?



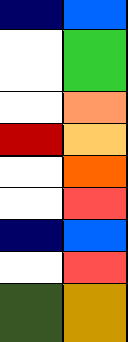
Gambar 4. Platform yang digunakan penelitian sebelumnya

Berdasarkan Gambar 4, terlihat bahwa platform yang umum digunakan dalam perancangan UI/UX oleh peneliti sebelumnya adalah berbasis mobile dengan persentase sebesar 77%, sedangkan berbasis website digunakan sebesar 23%. Temuan ini menunjukkan bahwa tren pengembangan desain antarmuka pengguna lebih banyak difokuskan pada perangkat berbasis mobile. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya penggunaan perangkat

mobile dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perancangan antarmuka yang responsif dan user-friendly untuk mobile menjadi prioritas dalam penelitian maupun pengembangan aplikasi. Penelitian selanjutnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan *user* dan organisasi baik mobile ataupun website. Tindak lanjut dari *Research Question* tersebut, penulis menambahkan pengimplementasian dari pengelompokan masing-masing bidang. Pengelompokan ini tidak hanya disajikan sebagai bagian dari landasan teori, namun juga diintegrasikan langsung ke dalam proses perancangan UI/UX yang dikembangkan dalam

penelitian. Hal ini dilakukan untuk memperlihatkan kesinambungan antara teori yang dikaji dengan praktik implementasi yang dilakukan oleh penulis. Dengan cara ini, penulis tidak hanya menyajikan klasifikasi secara teoretis, namun juga memperlihatkan bagaimana klasifikasi tersebut dapat diterjemahkan ke dalam aksi nyata dalam konteks penelitian. Pendukung visual dari implementasi tersebut, tabel implementasi yang mencakup hasil konkret dari perancangan UI/UX, termasuk komponen desain seperti *color palette*. Terlihat pengklasifikasian pada **Table 5** berikut:

Tabel 5. Pengklasifikasian implementasi perancangan UI/UX

Implementasi Perancangan UI/UX		Color Palette	Jumlah
Pendidikan	Game Belajar Aksara Lampung Bersama Muli		8
	Website Laboratorium Energy		
	Aplikasi Buku Online Mizanstore		
	Aplikasi Penilaian E-Raport		
	Semarang Virtual Tourism		
	Aplikasi Ceramahku		
	Aplikasi Al-Quran		
	Informasi Kalender Bali		
E-Commerce / Penjualan Online	Aplikasi Lazada		16
	Aplikasi Sayur Mayur Online (SAMARON)		
	Aplikasi Pemesanan Jamu		
	Pemesanan Makanan		
	Aplikasi Toko Kue		
	Aplikasi Dagang.In		
	Web Laportea Company		
	E-Commerce Barang Second		
	Penjualan Kerajinan Miniatur Melalui Daur Ulang Limbah "Arttrash"		

Implementasi Perancangan UI/UX		Color Palette	Jumlah
	Produk Fashion Pria Pada Toko Celcius		
	E-Commerce Toko Cv. Intan Jaya Gemilang		
	Penjualan Makanan UMKM		
	E-Commerce Pakaian (Dasteur Geulis)		
	E-Commerce Penjualan Produk Online		
	E Commerce Kain Batik		
	Aplikasi Desain Custome		
Keuangan	Aplikasi Bank Jago		2
	Aplikasi Kasir Toko Rieska		
Sosial/Gaya Hidup	Aplikasi Bapakkost		4
	Sewa Apartement (STAYZY)		
	Aplikasi Booking Self Photo Studio		
	Aplikasi Jasa Rental Motor (SAREMO)		
Administrasi	Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat		3
	Transaksi Peminjaman Dan Penyimpanan Pada Kopwali		
	Aplikasi Re-Food Sistem Rekap Order Otomatis Pemesanan Makanan		
Pekerjaan	Aplikasi Pencarian Pekerjaan Didamel.Id		1
Pertanian	Petani Aceh Smart (PAS)		1
Pariwisata	Travel Mabruro		1
Hiburan	Novel Komik		1
Medical	Booking Kelas Gym (WORKFIT)		5
	Website Spectrum Fitness		
	Aplikasi Pemesanan Petcare		
	Aplikasi Petpat		
	Layanan Pelaporan Dan Konsultasi (Ruang Rindu)		
Lingkungan	Pengelolaan Sampah Dan Lingkungan		3
	Aplikasi Pengelolaan Sampah		
	Online Monitoring Kualitas Air (ONLIMO)		

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui sebuah *Systematic Literatur Review* (SLR) menggunakan metode PRISMA. Berikut ringkasan dari setiap hasil pengujian *research question*. Metode Perancangan UI/UX Desain yang paling sering diterapkan oleh peneliti sebelumnya adalah metode *Design Thinking* (DT). Metode Design

Thinking berorientasi pada pengguna yang menekankan pentingnya inovasi. Tahapan metode *Design Thinking* yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tools yang paling populer digunakan adalah menggunakan Aplikasi Figma dengan basis aplikasi yang banyak dipilih yaitu berbasis mobile, tergantung dan disesuaikan dengan kebutuhan fungsional aplikasi tersebut.

Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu dengan menambahkan research question guna menambah informasi dan pengetahuan. Menambahkan sumber data, agar semakin akurat dan efisien untuk diterapkan pada penelitian selanjutnya. Selain itu, disarankan untuk memperluas cakupan jurnal yang ditinjau, baik dari segi rentang tahun publikasi maupun database yang digunakan, agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Latief, M. (2024). Penerapan Design Thinking Dalam Perancangan UiuX Pada Jualkeun (Aplikasi E-Commerce Barang Second). *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 11(2), 259–270. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v11i2.8715>
- Achyani, Y. E., & Andini, A. R. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Photo Studio Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Komputer*, 10(1), 86–94. <https://doi.org/10.31294/jtk.v10i1.17006>
- Agnestisia, A. E., Wenas, M. B., & Pratiwi, P. (2024). Perancangan UI/UX pada website Arttrash menggunakan metode Design Thinking. *Aiti*, 21(1), 14–28. <https://doi.org/10.24246/aiti.v21i1.14-28>
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan Ui/Ux Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisono Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Alfaizu, F., Heryana, N., & Timur, T. (2025). Perancangan uiux transaksi peminjaman dan penyimpanan pada kopwali dengan metode human centered design. 13(1).
- Alja, F. M., Daniati, E., & Ristyan, A. (2024). Perancangan Ui/Ux E-Commerce Menggunakan Metode User Centered Design (Ucd). *Journal of Information System Management (JOISM)*, 6(1), 93–101. <https://doi.org/10.24076/joism.2024v6i1.1669>
- Alsindo, Y., Ariandi, M., Zuhri Yadi, I., Oktarina, T., Teknologi, S., Bina Darma, U., Jendral Yani No, J. A., & Selatan, S. (2023). Rancang Bangun Design Ui/Ux Pada Aplikasi Workfit Menggunakan Metode Design Thinking. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(2), 331–343.
- Anggoro, A., B. L., A., & Mailangkay. (2021). PERANCANGAN UI/ UX APLIKASI ANDROID ONLINE MONITORING KUALITAS AIR (ONLIMO) DI BPPT MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. *PERBANAS INSTITUTE: Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 24–26. <https://id.techinasia.com/app->
- Ariska, D., & Nurlala, S. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 4(2), 86–91.
- Azziqra, Z. (2024). Perancangan UI/UX Untuk Aplikasi Al-Quran Menggunakan Metode HCD

- (Human Centered Design). *Jurnal Repositor*, 6(1), 59–68.
<https://doi.org/10.22219/repositor.v6i1.31881>
- Dewi, R. S., Fauzi, R., & Nopendri, N. (2023). Perancangan UuiX Android Untuk Meningkatkan Kepedulian Masyarakat Terhadap Pengelolaan Sampah Dan Lingkungan. *Rang Teknik Journal*, 6(2), 24–36.
<https://doi.org/10.31869/rtj.v6i2.3636>
- Dhian Sweetania, & Achmad Hafidz. (2023). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Berbasis Mobile E-Ticket Museum Di Jakarta Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Dan Science*, 2(3), 57–70.
<https://doi.org/10.56127/jts.v2i3.1124>
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. ., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 41–52.
<https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- Faturrahman Ardiansyah, & Apriansyah Apriansyah. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Kasir Toko Rieska Dengan Metode Design Thinking. *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 2(2), 16–22.
<https://doi.org/10.61132/merkurius.v2i2.60>
- Fauzi, A. R., & Hakim, A. (2024). Digitalisasi terhadap Pelayanan Publik (Implementasi Digitalisasi Terhadap Pelayanan Publik di Pemerintah Kota Kediri dan Kabupaten Jember). 7(10), 3727–3734.
<https://doi.org/10.56338/jks.v7i10.6146>
- Febrianti, S. I. (2024). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Pengelolaan Sampah (Bangsa) Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 11(2), 183–189.
<https://doi.org/10.30656/prosisko.v11i2.8373>
- Fita Dwi Novitasari, & Muhammad Arief, R. (2024). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Pemesanan Petcare Berbasis Android Menggunakan Figma Di Jombang. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 16(02), 41–49.
<https://doi.org/10.34151/technoscientia.v16i2.4628>
- Hamdanuddinsyah, M. H., Hanafi, M., & Sukmasetya, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1464–1475.
<https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3850>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117.
<https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Hasanah, A. U., Andaryani, S., Sari, F. H., & Dwikurniawati, I. U. (2024). Inovasi Pelayanan Publik Berbasis Teknologi Digital : Tantangan dan Peluang di Pemerintah Daerah. 4, 5228–5235.
- Kurniawan, A. Y. (2022). Rancangan

- Ui/Ux Pada Game Belajar Aksara Lampung Bersama Muli (Studi Kasus : Sekolah Dasar Swadhipa Natar). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 266–277.
<https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2033>
- Maosul, I. A. (2024). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Pencarian Pekerjaan Didamel.Id Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4159>
- Mavish, S., Christanto, H. J., & Sutresno, S. A. (2024). *Analisis dan Redesign Aplikasi M-Paspor dengan Metode Design Thinking untuk Peningkatan Usability dan Pengalaman Pengguna*. 5(4). <https://doi.org/10.47065/josh.v5i4.5447>
- Mufida, N. F., Perdnasari, L., Informatika, T., & Jember, P. N. (2024). *PERANCANGAN UIUX PADA APLIKASI RE-FOOD SISTEM REKAP*. 8(6), 12568–12576.
- Mukti, K. T., Febrita, R. E., & Suardinata, I. W. (2024). Perancangan UI/UX Pada Website Ruang Rindu Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(3), 495–403. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i3.1375>
- Putra Christover Sitorus, N., Jaelani, I., & Muhyidin, Y. (2024). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Penjualan Furniture Interior & Build Pada Toko Stepline Menggunakan Metode Goal Directed Design (Gdd). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2578–2584. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i4.7024>
- Ramadani, R., & Mahdiana, D. (2073). *Systematic Literature Review on the Application of Ui/Ux Design Methods in System Development*. 5(4), 103–111. <https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.4.2073>
- Rantung, R., & Mambu, J. Y. (2023). Perancangan UI/UX Untuk Aplikasi Kedai Online Menggunakan Metode Design Thinking. *CogITo Smart Journal*, 9(2), 396–410. <https://doi.org/10.31154/cogito.v9i2.585.396-410>
- Rayhaan Yusri, A., Faqihuddin Hanif, I., Daffa Al-farel, M., Zaandami, N., & Yasin, M. (2024). Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 5(2), 102–113. <https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1340>
- Samuel Karunia, F., Assiroj, P., Anung Prabadhi, I., Gunawan, F., & Ananda Mustari, K. (2024). Systematic Literature Review Peta Kerawanan Keimigrasian Berbasis Sistem Informasi Geografis. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3593–3602. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9744>
- Sekali, I. B. K., Montolalu, C. E. J. ., & Widian, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima->

- ilkom.v2i2.17
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78.
<https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>
- Viana Novita, Latifa, S. E. R., Rizky Aditya, Riri Safitri, & Husnul Fauzan. (2024). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Jasa Rentak Motor (Saremo) Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, 1(2), 123–132.
<https://doi.org/10.59407/jismdb.v1i2.348>
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022a). INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking. *Information Management for Educators and Professionals*, 7(1), 1–10.
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022b). Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 7(1), 1.
<https://doi.org/10.51211/imbi.v7i1.1949>
- Yasmin, A., & Voutama, A. (2024). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Stayzy Menggunakan Metode Design Thinking. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 2756–2763.
<https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9549>
- Zidhan, M., Okmayura, F., Anjani, H. U., Achmad, N. F., & Wilyani, F. (2024). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Sayur Mayur Online (Samaron) Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, 1(2), 96–106.
<https://doi.org/10.59407/jismdb.v1i2.347>