



PERANCANGAN MOBILE WEBSITE CLOUD KITCHEN LAA ZURU MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Vanya Amabella Marsha Paramitha¹, Sri Martini², Ilma Mufidah³
^{1,2,3}Fakultas Rekayasa Industri, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia
vanyaamabella@student.telkomuniversity.ac.id¹,
martini@telkomuniversity.ac.id², ilmamufidah@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Perancangan Mobile Website Cloud Kitchen Laa Zuru Menggunakan Metode Design Thinking.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan prototype U/UX website pemesanan kue melalui pendekatan design thinking. Design thinking metode mengembangkan inovasi bisnis yang berfokus pada pengguna. Dua fase terlibat: fase inspirasi dan ideation. Pengumpulan data melalui observasi dan wawancara mendalam, fase inspirasi memahami kebutuhan dan tujuan pengguna. Tahap ideation melibatkan brainstorming dengan stakeholder dan pemilihan ide menjadi solusi, berupa fitur-fitur untuk mobile website Laa Zuru. Prototype website yang dihasilkan diuji melalui kuesioner System Usability Scaling. Hasil uji menunjukkan skor 82,5, mengindikasikan usability prototype mobile website dalam kategori B (Acceptable) serta memiliki adjective rating "excellent" pada penilaian pengujian usability.

Kata kunci: *Design Thinking; Cloud Kitchen; System Usability Scaling*

Abstract: Laa Zuru Cloud Kitchen Mobile Website Design Using Design Thinking Method.

The aim of this research is to produce a U/UX prototype for a cake ordering website using a design thinking approach. Design thinking is a method for developing business innovations that focus on users. Two phases are involved: the inspiration and ideation phases. Data collection through observation and in-depth interviews, the inspiration phase understands user needs and goals. The ideation stage involves brainstorming with stakeholders and selecting ideas into solutions, in the form of features for the Laa Zuru mobile website. The resulting website prototype was tested through the System Usability Scaling questionnaire. The test results show a score of 82.5, indicating the usability of the mobile website prototype is in category B (Acceptable) and has an adjective rating of "excellent" in the usability testing assessment. Keywords: Design Thinking; Cloud Kitchen; System Usability Scaling

History & License of Article Publication:

Received: **15/08/2023** *Revision:* **28/10/2023** *Published:* **07/12/2023**

DOI: <https://doi.org/10.37971/radial.vXXiXX.XXX>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Laa Zuru adalah sebuah perusahaan dalam sektor kuliner yang menerapkan konsep bisnis cloud kitchen dan didirikan di Bandung pada bulan Mei tahun 2020 saat pandemi Covid-19 sedang berlangsung. Usaha ini mengkhususkan diri dalam penyajian hidangan penutup seperti macaron, éclair, dan banoffeee. Namun, salah satu hidangan yang menonjol dan diminati oleh banyak pelanggan adalah Korean Cake, atau yang sering disebut sebagai lunchbox cake, yang memungkinkan pelanggan untuk mengkustomisasi gambar atau bentuk sesuai dengan preferensi mereka.

Proses pemesanan di Laa Zuru dilakukan dengan metode pre-order, di mana pesanan akan diproses setelah mencapai kuota pada hari tersebut. Pelanggan pertama-tama akan menelusuri menu yang disajikan oleh Laa Zuru melalui halaman Instagram mereka. Setelah itu, pelanggan dapat melakukan pemesanan secara manual melalui pesan langsung (*direct message*) di akun Instagram Laa Zuru. Selanjutnya, pelanggan akan menanti tanggapan dari tim Laa Zuru mengenai ketersediaan pesanan sesuai dengan kuota atau target harian. Namun, pemesanan secara manual menggunakan *direct message* tersebut menimbulkan beberapa masalah. Berdasarkan hasil interaksi dan informasi yang diperoleh dari pendiri dan tim Laa Zuru terkait praktik bisnis yang telah dijalankan (Setiyani et al., 2022), teridentifikasi beberapa akar masalah yang muncul akibat ketiadaan sistem informasi (Musa et al., 2020), khusus untuk pemesanan salah satunya ialah chat yang tidak terbalas karena menumpuk yang menyebabkan kehilangan pelanggan serta penurunan pendapatan sebesar 16% dari tahun sebelumnya per Agustus 2023.

Penelitian ini mengadopsi metode design thinking (Hussein, 2018), sebuah pendekatan berorientasi pada manusia dalam proses perancangan yang berfokus pada pemikiran desainer (Ansori et al., 2023). Design thinking digunakan sebagai landasan untuk mengatasi masalah dan memandu proses pengambilan keputusan dalam merancang solusi (Darmalaksana, 2020).

Sebuah sistem yang disebut "*cloud kitchen*" dikembangkan untuk industri makanan dan minuman (F&B) (Saggitariono et al., n.d.), di mana dapur yang berfungsi disewakan kepada bisnis lain daripada harus dibangun secara fisik. Didesain untuk bisnis kuliner (Rivaldie et al., 2018), cloud kitchen atau disebut juga dapur virtual merupakan ruang dapur komersial yang terletak di area prima. Banyak restoran secara rutin menyiapkan pesanan sebelum mengirimkannya ke *cloud kitchen*. Dirangkum dari jurnal (Machdar & Andreas, 2022) terdapat jenis cloud kitchen yaitu *pop-up kitchen*, dapur bersama, *kitchen pods*, *independent cloud kitchen*, dan *hybrid cloud kitchen*.

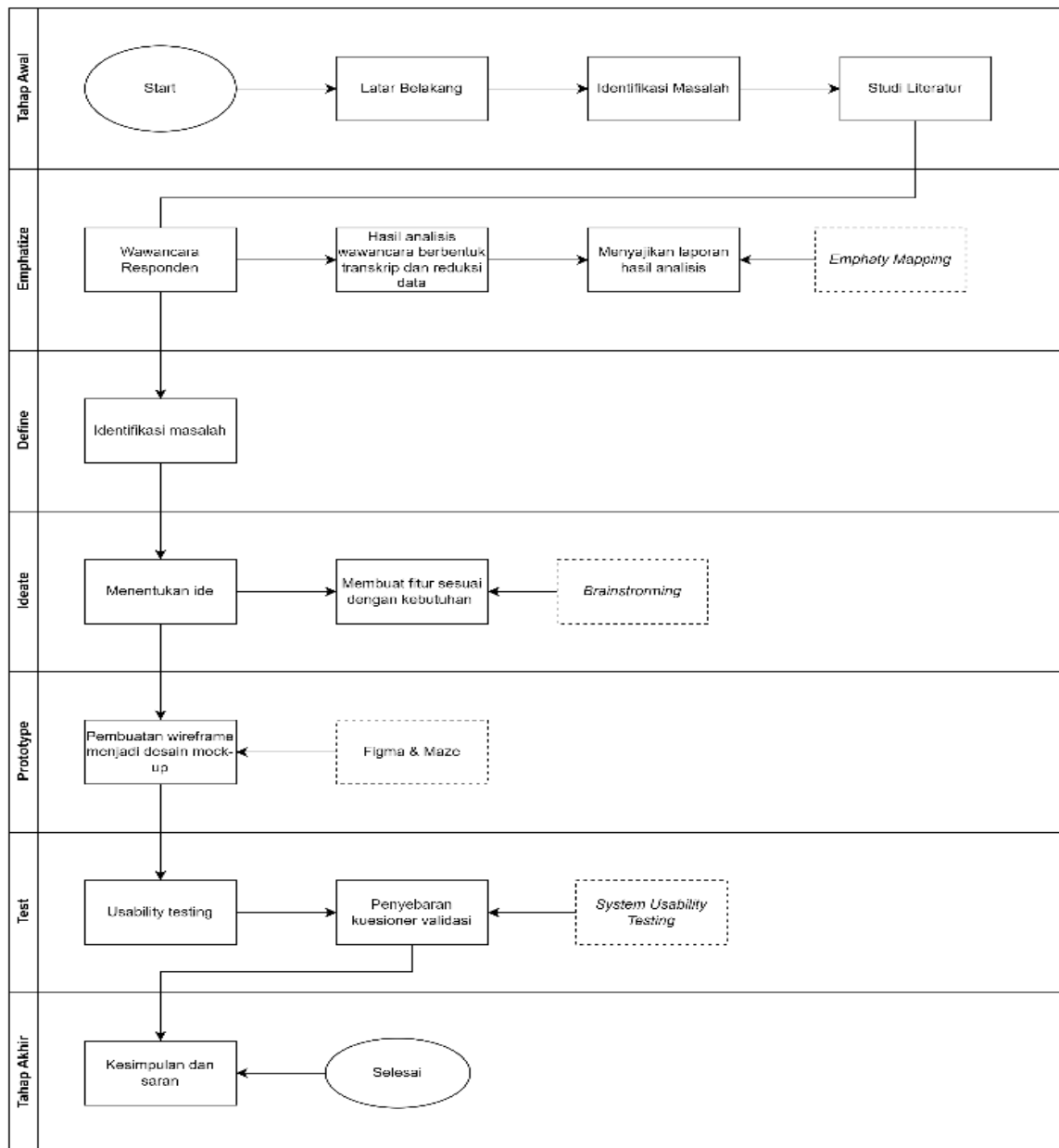
Menurut Brown & Wyatt *Design thinking* mengintegrasikan kebutuhan manusia, teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis melalui pendekatan inovasi yang berpusat pada manusia (Fariyanto et al., 2021). Memahami kebutuhan orang-orang yang terlibat dalam masalah dan menghasilkan solusi berdasarkan kebutuhan tersebut adalah dasar dari *design thinking*. Terdapat lima tahap dalam design thinking menurut d. school yaitu: Empathy, Define, Ideate, Prototype, dan Test. *Design Thinking* sangat menekankan bahwa ini adalah interaksi yang berorientasi pada manusia yang melibatkan proses kolaborasi (hubungan yang mendalam), eksperimentalisme (yang berasal dari hati), optimisme (sebagai nilai), dan pemikiran integrative.

Design thinking merupakan langkah awal sebelum pembuatan situs web. Dalam tahap ini, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) dipertimbangkan untuk memenuhi kebutuhan dan memastikan pengalaman positif bagi pengguna saat berinteraksi dengan situs web atau aplikasi. Penting untuk merancang sesuai kebutuhan pengguna (Syakhroni et al., 2022), agar mereka tetap betah menggunakan platform tersebut, mengingat kekurangan dalam perancangan dapat mengakibatkan beralihnya pengguna ke alternatif yang lebih sederhana.

METODE

Sistematika Penyelesaian Masalah

Terdapat sistematika penyelesaian masalah menggunakan pendekatan metode kualitatif untuk perancangan UI/UX yaitu *design thinking* yang dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1 Sistematika Penyelesaian Masalah

Pengumpulan Data

Perancangan Mobile Website Cloud Kitchen Laa Zuru Menggunakan Metode Design Thinking (Paramitha)
<https://stitek-binataruna.e-journal.id/radial/index>

Mekanisme pengumpulan data pada penelitian ini berisikan data primer melalui observasi dan wawancara mendalam dengan user untuk menggali informasi kebutuhan dan keinginan pelanggan terhadap website yang akan dibuat.

Tabel 1 Mekanisme Pengumpulan Data

No	Jenis Data	Tujuan	Alat	Sumber
1	Uraian permasalahan	Identifikasi Masalah	Wawancara	Owner Laa Zuru
2	<i>User Goals</i> dan <i>Needs</i>	Tahap perancangan	Wawancara	Responden
3	Test prototipe	Verifikasi dan validasi prototipe	Form kuesioner	Responden

Design Thinking

Design Thinking Brown & Wyatt, sangat menekankan bahwa ini adalah interaksi yang berorientasi pada manusia yang melibatkan proses kolaborasi (hubungan yang mendalam), eksperimentalisme (yang berasal dari hati), optimisme (sebagai nilai), dan pemikiran integratif (Lazuardi & Sukoco, 2019). Stanford school dalam jurnal (Sari et al., 2020) mengemukakan bahwa terdapat lima tahap dalam proses design thinking sebagai berikut.

1. *Emphatize*

Prosedur yang mendasar karena timbul permasalahan yang perlu ditangani dari sudut pandang manusia dalam upaya memahami permasalahan pengguna sehingga peneliti dapat berempati dan menyelesaikannya. Tahap ini dapat dilakukan dengan observasi, wawancara atau menggabungkan keduanya.

2. *Define*

Proses dalam tahap ini dilakukan analisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses *emphatize* dari berbagai informasi yang diperoleh dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai sudut pandang peneliti.

3. *Ideate*

Proses ini merupakan perpindahan dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah yang berfokus pada konsentrasi yang dapat dilakukan dengan *brainstorming* antara *stakeholder* yang terlibat untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan.

4. *Prototype*

Untuk menemukan kesalahan pada awal proses perancangan maka dibuatlah prototipe. Pengguna akan menguji desain awal untuk mengumpulkan umpan balik yang relevan untuk perbaikan desain. Penelitian ini akan menggunakan Maze sebagai alat bantu untuk membuat prototipe yang interaktif untuk diuji coba langsung kepada calon pengguna.

5. *Test*

Pengujian dilakukan setelah tahap pemikiran desain sebelumnya, yang melibatkan pengumpulan beberapa umpan balik pengguna. Meskipun merupakan tahap terakhir Perancangan Mobile Website Cloud Kitchen Laa Zuru Menggunakan Metode Design Thinking (Paramitha)

dari proses, namun mengikuti *life cycle*, sehingga jika ada kesalahan, tahap desain sebelumnya dapat diulangi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

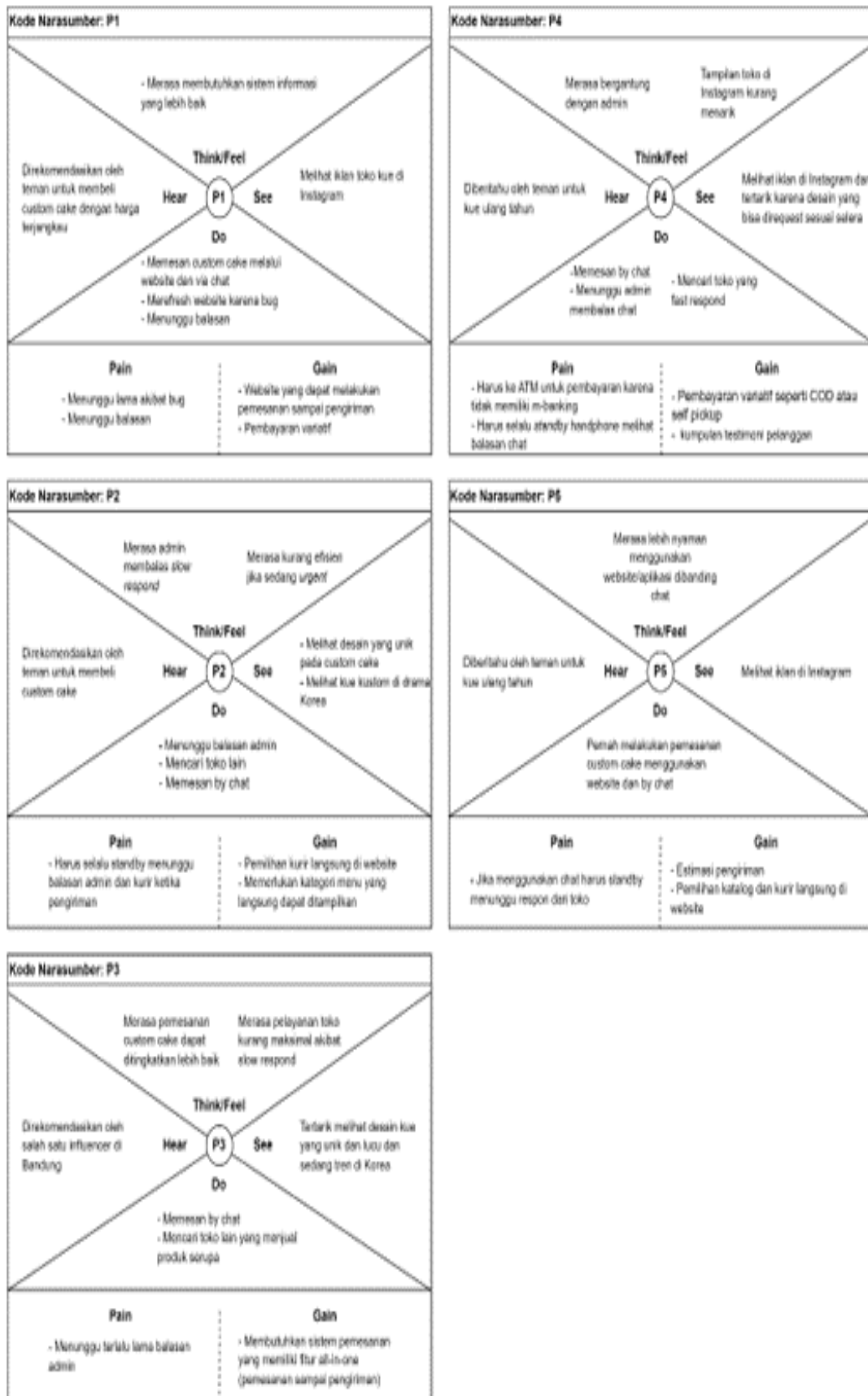
Emphatize

Tahap *emphatize* dilakukan dengan wawancara mendalam terhadap 5 narasumber dengan kriteria yaitu konsumen yang pernah membeli satu atau lebih produk dessert dan custom cake pada online shop atau *cloud kitchen* serupa. Hasil wawancara tersebut berupa audio yang diubah ke dalam teks sehingga berbentuk transkrip wawancara. Profil narasumber dikodekan dengan huruf “P” yaitu “Pengguna” agar memudahkan proses pengelompokan tahap selanjutnya. Pertanyaan dari wawancara tersebut berisi pertanyaan yang mengarah ke tujuan dan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, peneliti harus berempati agar dapat memvalidasi terhadap apa yang dirasakan pengguna agar solusi yang ditawarkan optimal.

Define

Pada tahap ini dilakukan mapping kebutuhan menggunakan *emphaty map*. Setelah wawancara dilakukan, peneliti mereduksi data untuk memilih data yang sesuai dan berkaitan dengan penelitian dengan memfilter pernyataan narasumber agar pengelompokan *emphaty map* menjadi lebih mudah.

Emphaty map user merupakan tahap awal dalam design thinking untuk mengartikulasikan serta mendefinisikan apa yang dirasakan pengguna terkait kebutuhan dan keinginannya untuk merancang sebuah sistem. Data tersebut dikelompokkan dalam enam komponen yaitu *Think/Feels* (gagasan pengguna), *Do* (tindakan), *Hear* (apa yang didengar pengguna), *See* (apa yang dilihat pengguna), *Pain* (risiko pengalaman), dan *Gain* (hal yang diinginkan pengguna). *Emphaty map* dibuat berdasarkan persona masing-masing narasumber untuk membuka, memvisualisasi, dan memahami target persona (Hussein, 2018). *Emphaty map* dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 2 Empathy Map

Ideate

Tahap ini dilakukan brainstorming dengan *stakeholder* yang terlibat yaitu owner Laa Zuru. Teknis brainstorming terbagi menjadi dua kriteria yaitu hasil konsultasi dengan owner toko dan kriteria kedua berdasarkan hasil *emphaty map dari user*. Sehingga didapatkan seleksi ide dan fitur yang terpilih sebagai berikut pada Tabel 2.

Tabel 2 Seleksi Ide dan Fitur Terpilih

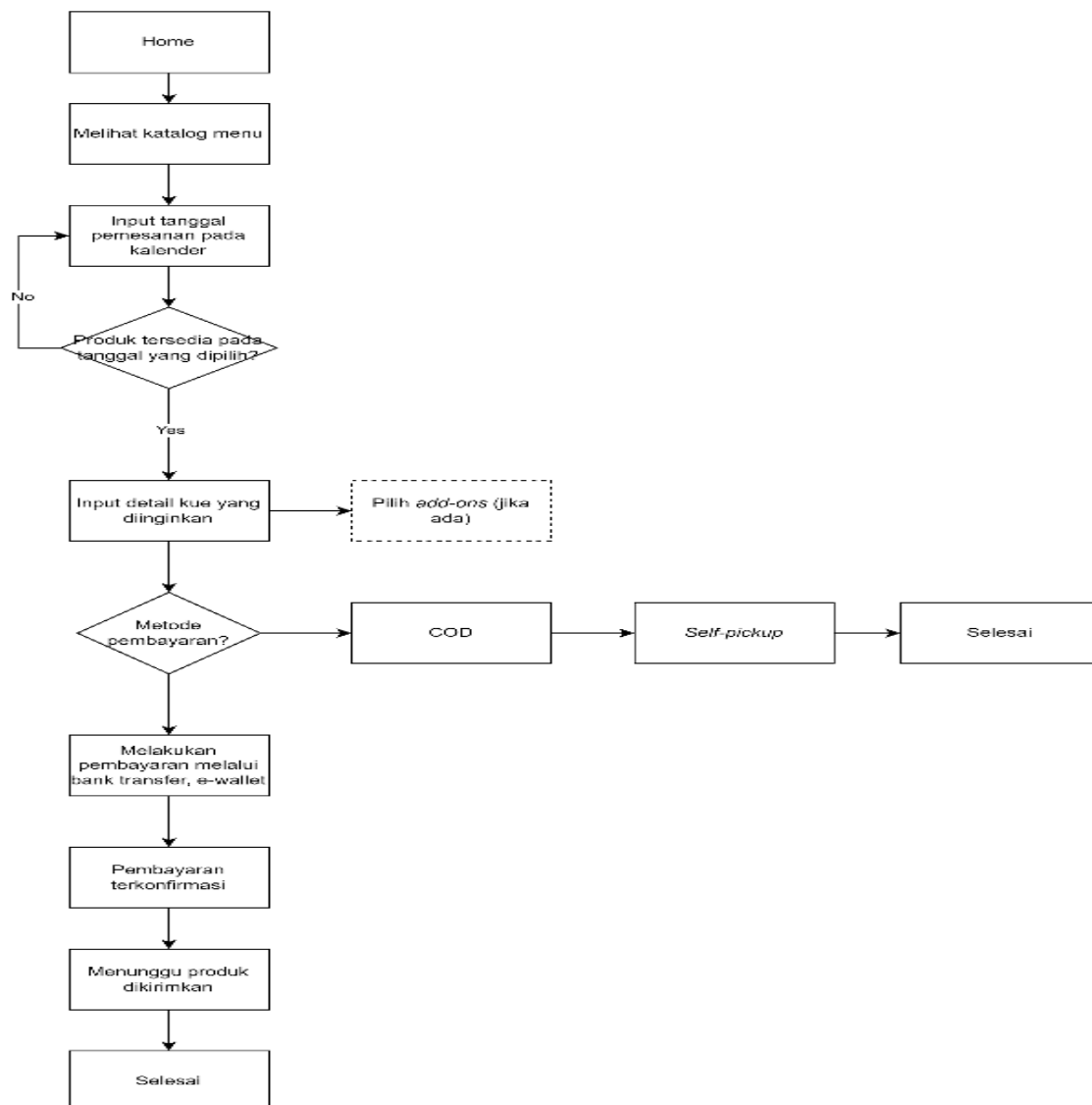
Seleksi Ide dan Fitur Yang Diusulkan			
No	Ide	Fitur	Detail
1	Profil perusahaan	<i>Company profile</i>	Terdapat logo dan nama perusahaan pada tampilan awal
2	Fitur registrasi dengan nomor telepon	<i>Registration</i>	User melakukan registrasi melalui nomor telepon
3	Fitur home sebagai tampilan utama katalog dan menu	<i>Home</i>	Tampilan menu utama yang berisi katalog produk Laa Zuru yaitu custom cake, macaron, éclair, banoffee
4	Fitur kalender untuk pemesanan	Detail Pemesanan - Calendar	Tampilan kalender untuk melakukan booking pesanan
5	Fitur input file untuk foto referensi desain <i>custom cake</i> yang diinginkan	Detail Pemesanan - Input Photo	Terdapat kolom notes untuk mendeskripsikan keinginan desain kue secara detail serta kolom input foto contoh desain yang diinginkan
6	Fitur pembayaran dengan berbagai macam pilihan	<i>Payment</i>	Menampilkan pembayaran yang tersedia dalam beberapa pilihan untuk memudahkan user dalam melakukan transaksi
7	Fitur konfirmasi pesanan	<i>Confirmation</i>	Menampilkan notifikasi bahwa pesanan sedang diproses
8	Fitur pengiriman dengan berbagai opsi kurir	<i>Checkout Delivery</i>	Menampilkan berbagai pilihan kurir beserta ongkos kirim
9	Terdapat riwayat transaksi	<i>Order History</i>	Menampilkan transaksi yang sudah berakhir
10	Fitur untuk melihat keranjang belanja	<i>Cart</i>	Menampilkan produk yang sudah ditambahkan ke keranjang
11	Fitur <i>chatting</i> dengan penjual	<i>Chatting</i>	Terdapat fitur chatting antara user dan penjual untuk konsultasi desain kue

Dari hasil ide dan fitur yang terseleksi, peneliti membuat prototipe menggunakan aplikasi Figma, prototipe tersebut di demonstrasikan kepada *stakeholder*. Setelah melakukan demonstrasi, terdapat perubahan prototipe seperti yang ditampilkan pada Tabel 3

Tabel 3 Perubahan *Prototype*

No	Perubahan Prototype	Status
1	Mengganti bagian <i>carousel</i> halaman utama “Today’s Best Deals” menjadi kumpulan testimoni toko	Berhasil
2	Menambah halaman notifikasi	Berhasil
3	Menambah bagian pada riwayat transaksi yaitu status “On-Going”	Berhasil
4	Menambah halaman ulasan produk	Berhasil

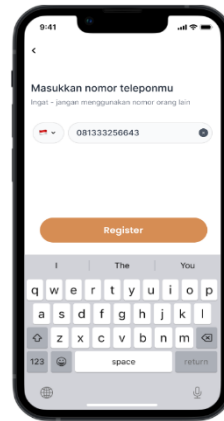
Perbedaan alur pemesanan sebelum adanya usulan sistem informasi ialah waktu menunggu user berkurang karena tidak bergantung pada admin yang membalas via chat. Alur pembelian kustom cake pada website ialah sebagai berikut yang dapat dilihat pada Gambar 3

Gambar 3 *User Flow*

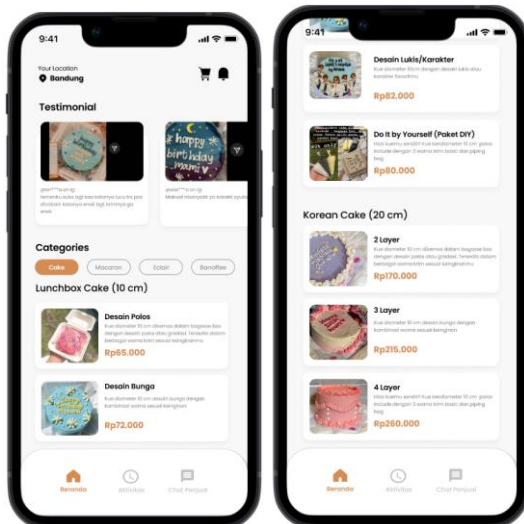
Prototype



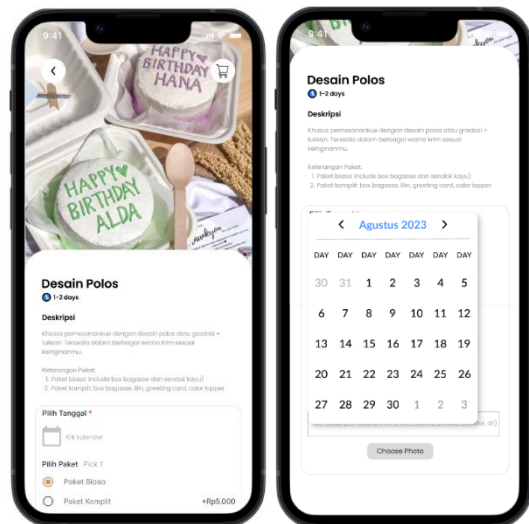
Gambar 4 Start Page



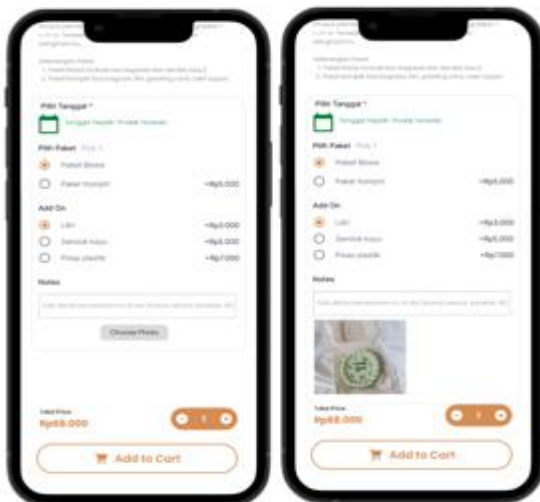
Gambar 5 Halaman Registrasi



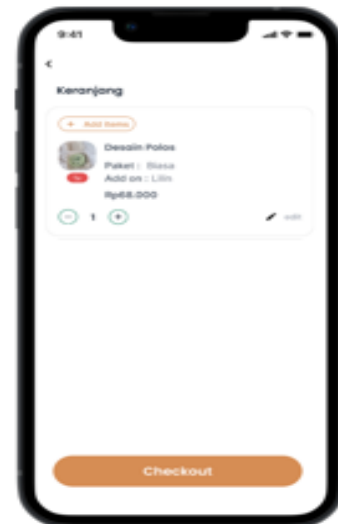
Gambar 6 Homepage



Gambar 7 Detail Kalender

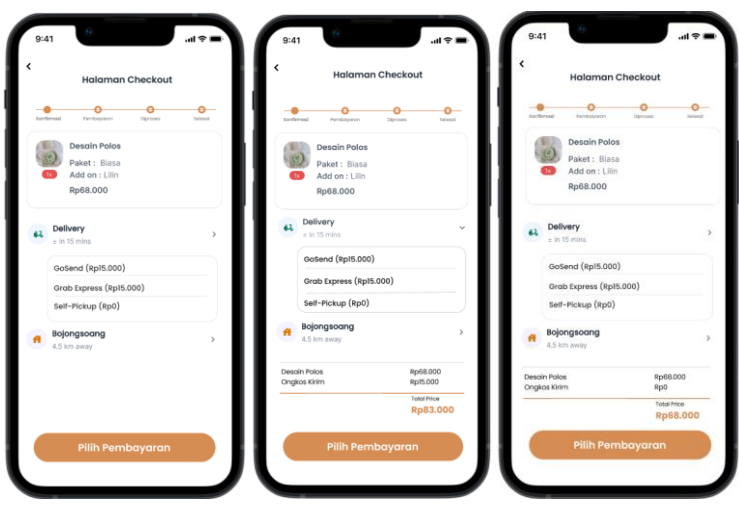


Gambar 8 Halaman Input Foto

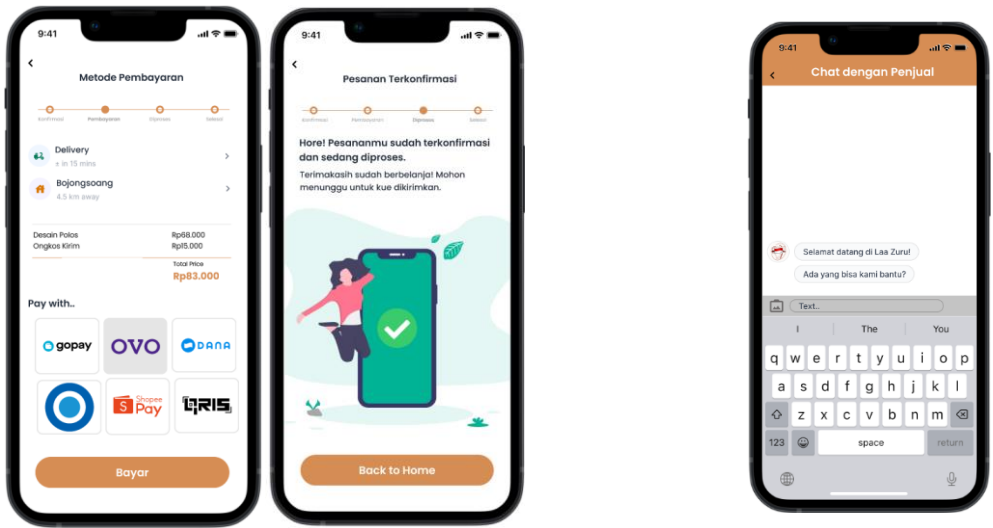


Gambar 9 Keranjang

Perancangan Mobile Website Cloud Kitchen Laa Zuru Menggunakan Metode Design Thinking (Paramitha)

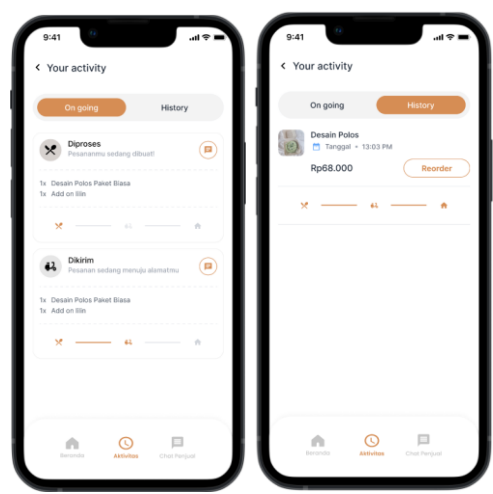


Gambar 10 Memilih Kurir

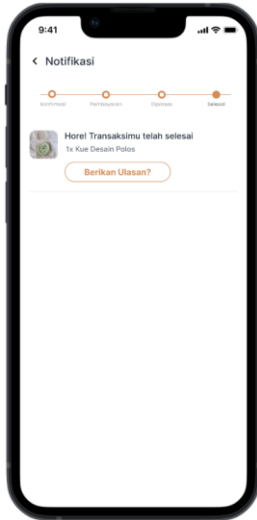


Gambar 11 Pembayaran

Gambar 12 Chatting



Gambar 13 Riwayat Transaksi



Gambar 14 Notifikasi



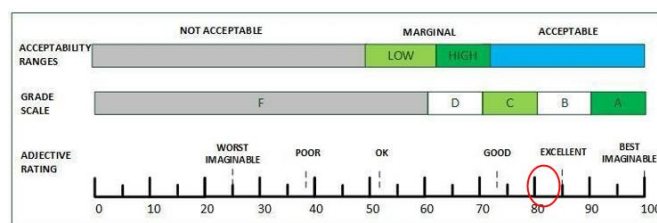
Gambar 15 Ulasan

Test

Usability testing menggunakan pertanyaan dari System Usability Testing yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Didapatkan hasil penilaian skor SUS sebagai berikut dapat dilihat pada Tabel

Tabel 4 Skor SUS

Resp.	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	Skor SUS
1	4	2	3	4	4	3	4	4	3	2	33	82,5
2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	36	90
3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	2	32	80
4	4	4	3	2	4	3	3	4	4	2	33	82,5
5	4	2	3	4	4	4	4	4	3	1	33	82,5
6	3	4	2	3	3	2	3	4	4	3	31	77,5
Rata-rata												82,5



Gambar 16 Hasil Rating Perhitungan SUS

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, didapatkan hasil skor rata-rata sebesar 82,5. Hasil dari skor tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

- Acceptability Range* pengguna terhadap prototype website Laa Zuru masuk ke dalam kategori Acceptable, hal ini mengartikan bahwa tingkat desain prototype serta fitur yang ditawarkan sudah dapat diterima oleh pengguna
- Grade Scale* pengguna terhadap prototype website Laa Zuru berada dalam kelas B,

c. *Adjective Rating* pengguna terhadap prototype website Laa Zuru berada dalam kategori *Excellent*.

Pembahasan Hasil Penelitian

Metode design thinking yang user-oriented adalah suatu pendekatan untuk mengembangkan solusi inovatif dan relevan dengan memahami kebutuhan dan pengalaman pengguna (Wahyujati, 2022). Metode ini dilakukan dengan cara melakukan empat tahap proses seperti empat fase yang dikatakan oleh Tim Brown (Revantoro, 2020). Fase 1: Empathy (Empati) - Tahapan ini bertujuan untuk memahami pengalaman pengguna serta mengeksplorasi masalah dan tantangan yang mereka hadapi. Untuk mencapai hal ini, tim akan memperhatikan dan mengamati pengguna dalam interaksi mereka dengan produk atau layanan. Tim juga akan melakukan wawancara dan observasi untuk menangkap sudut pandang dan kebutuhan pengguna. Fase 2: Define (Mendefinisikan) - Tahap ini bertujuan untuk merumuskan masalah secara jelas dan fokus agar dapat dipecahkan. Dalam tahap ini, tim akan menganalisis data yang telah dikumpulkan dan mengidentifikasi pola untuk mengartikulasikan kebutuhan pengguna. Fase 3: Ideate (Menyusun Ide) - Tahapan ini bertujuan untuk mencari solusi yang kreatif dan mungkin untuk itu tim akan menghasilkan ide-ide baru yang dapat memecahkan masalah pengguna dan membuat prototype. Fase 4: Prototype (Membuat Prototype) - Tahap terakhir dari metode design thinking yang user-oriented ini adalah membuat prototipe solusi yang dihasilkan netral dan inovatif. Melalui prototipe, tim dapat menguji dan mengambil umpan balik dari pengguna tentang potensi solusi dari ide-ide yang dihasilkan. Dalam metode design thinking yang user-oriented, pengembangan solusi ditujukan untuk mengatasi masalah pengguna yang sebenarnya (Nusyirwan, 2017), sehingga solusi yang dihasilkan terbukti membuat pengguna lebih nyaman dan memperbaiki pengalaman mereka dalam interaksi dengan produk atau layanan.

Dari hasil empathy map, dapat disimpulkan bahwa pengguna ingin memiliki kemudahan dan kontrol penuh dalam proses pemesanan dan pengiriman kue melalui website tanpa mengandalkan kehadiran admin toko. Fitur-fitur yang dibutuhkan pengguna diarahkan untuk memudahkan mereka dalam memilih dan memesan produk, serta memberikan opsi pembayaran dan pengiriman yang variatif. Dalam implementasinya, website tersebut perlu menyediakan fitur katalog menu yang lengkap dan mudah diakses, serta dilengkapi dengan deskripsi dan gambar yang jelas. Fitur detail pemesanan dengan kalender dapat membantu pengguna untuk memilih hari dan waktu pengiriman yang tepat. Kemudian, opsi kurir yang dapat dipilih sendiri dan keterangan ongkos kirim memberikan fleksibilitas dalam memilih metode pengiriman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan budget pengguna. Dalam hal pembayaran, website perlu menyediakan opsi yang variatif agar pengguna dapat memilih metode pembayaran yang paling mudah dan aman, seperti pembayaran melalui transfer bank, kartu kredit, atau dompet digital. Terakhir, testimoni pelanggan dapat menambah kepercayaan pengguna terhadap kualitas dan kepercayaan toko, sehingga dapat meningkatkan loyalitas dan kepercayaan pengguna.

Nilai skor SUS sebesar 82,5 yang didapatkan dari hasil uji usability menunjukkan bahwa prototype mock-up website Laa Zuru memiliki tingkat usability yang cukup baik dan dapat diterima oleh pengguna. Kategori acceptable (Grade B) menunjukkan bahwa masih ada beberapa aspek yang dapat diperbaiki untuk meningkatkan usability website tersebut. Meskipun demikian, adjective rating "excellent" pada penilaian pengujian usability menunjukkan bahwa pengguna merasa sangat puas dengan usability website tersebut dan menempatkannya di kategori yang sangat baik. Hal ini dapat menjadi nilai tambah untuk website Laa Zuru dalam memperoleh loyalitas pengguna dan meningkatkan kepercayaan mereka terhadap produk atau layanan yang ditawarkan. Sebagai rekomendasi, dapat dilakukan evaluasi dan perbaikan pada aspek-aspek yang masih perlu ditingkatkan

Perancangan Mobile Website Cloud Kitchen Laa Zuru Menggunakan Metode Design Thinking (Paramitha)

untuk meningkatkan usability website tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan memperhatikan umpan balik dan saran dari pengguna, serta mengikuti prinsip-prinsip design thinking yang user-oriented untuk menciptakan solusi yang lebih baik dan relevan dengan kebutuhan pengguna.

KESIMPULAN

Penelitian ini menggunakan metode design thinking yang user-oriented. Sehingga pada pengumpulan ide, dilakukan mapping menggunakan empathy map agar peneliti memahami perasaan, cara berpikir, keinginan serta kebutuhan pengguna terhadap website pemesanan toko Laa Zuru. Berdasarkan hasil empathy map, tujuan dan kebutuhan user dengan adanya website adalah pemesanan sampai pengiriman kue tanpa harus bergantung pada admin toko dalam satu platform. Fitur-fitur utama yang dibutuhkan user meliputi katalog menu, detail pemesanan dengan kalender, opsi kurir yang dapat dipilih sendiri dengan keterangan ongkos kirim, pembayaran variatif serta testimoni pelanggan. Hasil uji usability diolah untuk menguji validasi menggunakan kuesioner System Usability Scaling (SUS). Berdasarkan hasil uji tersebut, didapatkan nilai skor SUS sebesar 82,5 yang menginterpretasikan bahwa prototype mock-up website Laa Zuru masuk ke dalam kategori acceptable (Grade B) serta memiliki adjective rating “excellent” pada penilaian pengujian usability.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081.
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Design Thinking Hadis: Pembelajaran, Riset, dan Partisipasi Masyarakat*. [https://etheses.uinsgd.ac.id/34057/1/Full-DESIGN THINKING HADIS 04102020.pdf](https://etheses.uinsgd.ac.id/34057/1/Full-DESIGN%20THINKING%20HADIS%2004102020.pdf)
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Hussein, A. S. (2018). *Metode design thinking untuk inovasi bisnis*. Universitas Brawijaya Press.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11.
- Machdar, N. A., & Andreas, F. F. (2022). Cloud Kitchen: Menutup Kesenjangan Permintaan pada Era Normal Baru untuk Industri Jasa Makanan. *SEMESTA*, 72–78.
- Musa, L. A. S., Kaharu, A., & Bagulu, A. (2020). PERANCANGAN PUSAT TEKNOLOGI DAN INFORMASI DI KABUPATEN TOJO UNA-UNA DENGAN PENDEKATAN SMART BUILDING. *RADIAL: Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa Dan Teknologi*, 8(2), 143–158.
- Nusyirwan, D. (2017). Engineering Design Process Engineering Student Centered Experience Learning (ESCEL) di Jurusan Teknik Elektro Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH). *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 6(1), 24–35.
- Revantoro, N. B. (2020). Aktualisasi Amanat Agung Dalam Hidup Menggereja Dengan Pendekatan Design Thinking. *PROSIDING*, 47.
- Rivaldie, A. A., Winangsih, R., & Nesia, A. (2018). *MEDIA SOSIAL INSTAGRAM@ KOTASERANG SEBAGAI UPAYA PEMASARAN BISNIS KULINER SUSHITAH SERANG*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Saggitariono, S., Par, S. T., Sarmad, S., Augriana, A., Par, S. T., Endrian Hananto, S., Derinta Entas, S. E., Murhadi, S., Harwindito, B., & S ST, M. M. (n.d.). *Kiat Sukses*

- Pengelolaan Bisnis Hotel Di Masa Pandemic Covid-19.* uwais inspirasi indonesia.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Setiyani, L., Priatna, A., & Hamzah, M. J. A. (2022). BUSINESS PROCESS MANAGEMENT SISTEM PENDAFTARAN RAWAT INAP PASIEN RS DEWI SRI MENGGUNAKAN METODE ROOT CAUSE ANALYSIS. *RADIAL: Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa Dan Teknologi*, 10(2), 425–435.
- Syakhroni, A., Ernawati, R., Prasetyowati, S. A. D., & Bagasghani, I. S. (2022). PERANCANGAN MESIN PENGHANCUR LIMBAH MULTIPLEX DAN BLOCKBOARD DENGAN MEMPERTIMBANGKAN ASPEK ERGONOMI DAN EKONOMI. *RADIAL: Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa Dan Teknologi*, 10(2), 257–264.
- Wahyujati, B. B. (2022). *Metode Perancangan: Rangkuman teori dan Aplikasi*. Sanata Dharma University Press.