


PERANCANGAN APLIKASI MOBILE SINIAJA SEBAGAI SOLUSI MENCARI TEMPAT PARKIR MOBIL DI KOTA BANDUNG

Nathaniel Jose Benedict Layan¹, Siti Desintha², dan Riky A. Siswanto³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
nathanieljose@student.telkomuniversity.ac.id¹, desintha@telkomuniversity.ac.id²,
rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id³



Abstrak : Parkiran merupakan sebuah masalah yang semakin tahun menjadi lebih kompleks karena meningkatnya jumlah kendaraan pribadi yang tidak setara dengan tersedianya lahan parkir yang layak. Hal ini biasanya menyebabkan kemacetan dan pemborosan waktu bagi masyarakat yang berkendara kendaraan roda empat kesulitan menemukan tempat parkir yang teratur. Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang sebuah aplikasi parkir mobile sebagai solusi pencarian dan pengelolaan parkir yang efektif di Kota Bandung. Aplikasi ini dirancang dengan fitur-fitur utama yang dapat membantu pengendara mencari parkir dengan lebih efisien dan aman seperti pencarian lokasi parkir mobil, informasi lengkap mengenai lokasi parkir secara real-time, dan sistem pembayaran non tunai. Perancangan aplikasi prototype aplikasi ini dilakukan dengan pendekatan metode design thinking melalui tahapan empathize calon pengguna hingga testing akhir. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu untuk membantu partisipan mencari lokasi parkir mobil dengan baik karena sifatnya yang praktis untuk digunakan. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pengalaman parkir masyarakat yang lebih baik, dan mengurangi kemacetan.

Kata kunci: Aplikasi, Bandung, Parkir mobil

Abstract : *Parking is a problem that has become more complex over the years due to the increasing number of private vehicles that are not equivalent to the availability of proper parking spaces. This usually causes congestion and wastage of time for people who drive four-wheeled vehicles have difficulty finding a regular parking space. This research aims to design a mobile parking application as an effective parking search and management solution in Bandung City. This application is designed with key features that can help drivers find parking more efficiently and safely such as car parking location search, complete information about parking locations in real-time, and a non-cash payment system. The design of this prototype application was carried out with a design thinking method approach through the stages of empathising potential users to testing the UX prototype application by showing a heatmap of the*

use of the prototype. The results of this study show that this application is able to help participants find car parking locations well because of its practical nature to use. This application is expected to help improve people's parking experience, and reduce congestion.

Keywords: *Application, Bandung, Car parking*

PENDAHULUAN

Permasalahan mengenai parkir adalah salah satu tantangan yang sering dihadapi oleh banyak kota-kota besar di Indonesia, termasuk kota Bandung. Berdasarkan data yang telah dipublikasikan oleh Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat jumlah kendaraan bermotor di kota Bandung sendiri pada tahun 2023 telah mencapai 1,121,273 unit dengan total kendaraan bermotor di Jawa Barat telah mencapai 16.574.249 unit. Meski jumlah kendaraan meningkat setiap tahunnya ketersediaan lahan parkir yang layak tidak mengalami peningkatan yang setara dengan peningkatan kendaraan. Hal ini tentu saja akan menyebabkan banyak pengendara kesulitan untuk menemukan tempat parkir yang benar karena ketidakseimbangan perkembangan kedua hal tersebut, hal ini bisa sering dilihat karena masyarakat sering parkir liar di pinggir jalan terutama di daerah pusat kota seperti Braga

Selain masalah yang dialami oleh peninggal di daerah sekitar parkir tidak teratur juga menimbulkan masalah baru lagi yaitu keselamatan. Biasanya parkir tidak teratur berada di tempat yang tidak semestinya digunakan untuk parkir seperti tikungan atau dekat dengan persimpangan, dapat memblokir penglihatan pengendara lain yang berada di jalan dan meningkatkan resiko kecelakaan terjadi di daerah tersebut. Dampak selanjutnya karena jumlah kendaraan yang ada di kota disempitkan jalannya karena parkir liar akan menghasilkan daerah yang rawan macet, Menurut (Wiradana & Sudantra, 2022) Kemacetan terjadi karena salah satu faktor yaitu

peningkatan jumlah kendaraan yang melintas, karena kapasitas suatu jalan tidak bisa memuat semua kendaraan dan parkiran tidak teratur yang semakin menyempit jalan tidak membantu dan masyarakat tidak membenarkan tindakan mereka dengan alasan-alasan seperti kurangnya lahan parkir di tempat yang mereka ingin tuju.

Berdasarkan masalah yang telah dibahas pada paragraf sebelumnya penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang sebuah aplikasi mobile yang dapat membantu mengurangi jumlah parkiran liar serta membantu masyarakat mencari parkiran yang layak di lokasi yang padat. Prototype aplikasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi yang praktis untuk digunakan, dengan menggabungkan teknologi *GPS*, dan pembayaran digital, diharapkan dengan adanya prototype aplikasi ini memberikan gambaran bagaimana mengatasi atau setidaknya meminimalisir masalah parkir liar khususnya di kota Bandung, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan masyarakat baik pengendara maupun peninggal daerah.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan studi pustaka data-data yang didapatkan akan dianalisis lagi menggunakan analisis matriks perbandingan dan analisis SWOT. Dalam studi pustaka, penulis telah mengambil beberapa teori yang dapat digunakan untuk memberikan pengertian dasar dan referensi dari penelitian yang pernah dilakukan. Teori – teori tersebut merupakan;

Perancangan

Perancangan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu proses merencanakan, menyusun, mengatur segala sesuatu sebelum memulai mengerjakan hal tersebut. Menurut (Deddy Acbar Rianto, et al 2015) dalam (Hendrik Sitorus & Sakban, 2021), perancangan adalah

sebuah proses perencanaan dari pembuatan sebuah sistem yang memiliki banyak komponen sehingga dapat mengeluarkan sistem yang sesuai dengan hasil analisa yang telah dilakukan. Supaya proses desain atau perancangan dapat berjalan dengan baik dibuatkanlah penciptaan konsep, penggunaan bentuk, dan pemahaman lengkap mengenai elemen rupa.

Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang dikembangkan dan dirancang untuk di unduh dan gunakan untuk perangkat mobile seperti (*handphone & tablet*). Dalam kebiasaan sehari-hari kita sering menggunakan aplikasi untuk membantu kehidupan kita dari taxi online, pengantar makanan, bahkan untuk monitoring. Menurut (Hengky W. Pramana, 2010) dalam (Nasution dkk., 2023) “aplikasi adalah suatu jenis perangkat lunak yang dirancang atau dikembangkan untuk melakukan berbagai aktivitas dan pekerjaan, contohnya termasuk pelayanan masyarakat, periklanan, game, dan sebagainya.”.

Aplikasi mobile

Aplikasi *mobile* adalah salah satu tipe *software* (perangkat lunak) yang dirancang untuk digunakan dengan perangkat seluler seperti (*handphone* dan *tablet*). Menurut (Kadi, 2017) “Aplikasi *mobile*, yang juga disebut “*Mobile Apps*” merupakan sebuah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk dijalankan pada perangkat mobile (*Smartphone, Tablet, iPod, dll*), dan memiliki sistem operasi yang mendukung perangkat lunak secara standalone.”.

User interface

User interface secara umum mengarah pada elemen-elemen visual dan interaktif yang pengguna aplikasi dapat lihat dan gunakan selama penggunaan aplikasi atau website. Menurut (Buana & Sari, 2022) User Interface adalah “tampilan dari sebuah produk memiliki fungsi untuk

menghubungkan sebuah sistem dengan pengguna atau user, tampilan UI sendiri bisa mencakup warna, bentuk, dan tulisan yang menarik pada sebuah aplikasi mobile."

User experience

User experience secara umum adalah pengalaman yang dapat dirasakan oleh pengguna ketika mereka menggunakan suatu sistem atau produk. Menurut (Fatimah Almira Firdausi, 2021) dalam (Negoro, 2023) "*User Experience (UX)* adalah seluruh aspek yang membentuk pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk, seperti seberapa mudah memahami bagaimana caranya suatu produk bekerja, bagaimana rasanya saat memakai produk tersebut atau bagaimana pengguna dapat mencapai sebuah tujuan dengan bantuan dari produk anda."

Wireframe

Wireframe adalah gambaran kasar desain sebuah website atau aplikasi biasa tahap ini dilakukan pada masa awal mulai perancangan sebuah aplikasi atau website. Menurut (Junilla, 2021) dalam (Dwi Safitri, 2022) menjelaskan bahwa "Wireframe adalah sebuah kerangka awal desain suatu produk, yang dibuat pada awal perancangan produk."

Prototype

Prototype adalah sebuah metode yang mengharuskan pengembang perangkat lunak untuk membuat sebuah mockup yaitu aplikasi. Metode ini sangat efektif untuk menjelaskan informasi kepada pengguna secara jelas (Hendri dkk., 2022).

Desain komunikasi visual

Menurut (Ahzami dkk., 2025) Desain Komunikasi Visual sendiri adalah sebuah ilmu disiplin yang fokus mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi secara kreatif melalui media-media yang ada, dengan tujuan akhir untuk dapat menyampaikan pesan dan ide secara visual. Desain yang baik harus

mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan memudahkan pengguna untuk menavigasi dan menggunakan produk atau layanan yang ditawarkan" (Siswanto, R. A., 2023). Desain komunikasi visual juga mengikuti beberapa prinsip desain seperti keseimbangan, tekanan, irama, kesatuan, dan proporsi (Getty, 2011)

Design thinking

Menurut (Soedewi dkk., 2022) *Design thinking* adalah pendekatan yang dapat digunakan sebagai strategi inovatif dalam sebuah proses perancangan, dengan mengutamakan pemahaman terhadap pengguna dimulai dari tahapan empati. Metode *design thinking* memiliki lima tahap, yaitu *empathies, define, ideation, prototype, test*.

Tata Letak

(Dwinada, 2021) mengatakan bahwa tata letak merupakan sebuah proses perancangan tata letak elemen visual dalam sebuah desain. Menurut (Ibrahim dkk., 2024) fungsi dari tata letak adalah untuk memperjelas penyampaian pesan yang ada dalam sebuah desain.

Tipografi

Tipografi adalah seni, ilmu, atau teknik yang mengatur elemen huruf atau teks supaya mudah untuk dibaca, dan maknanya dapat disampaikan dengan jelas, serta memiliki nilai estetika sendiri (Iswanto, 2023). Tipografi juga dapat dibagi menjadi dua tipe yaitu serif dan sans serif.

HASIL DAN DISKUSI

1. Analisis Data Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis kepada ahli menunjukkan bahwa memang kondisi parkir di Bandung masih belum terolah dengan baik sehingga menciptakan kemacetan di beberapa daerah,

dengan salah satu tantangan mengolah tersebut adalah sudah banyak kegiatan ekonomi mengenai parkir dilakukan secara informal atau kaki lima. Narasumber juga menjelaskan mengenai sistem parkir yang ada sekarang di kota Bandung meski usaha pemerintah semaksimal mungkin memang sistem parkir belum terlalu tertata, karena juga memang kota Bandung salah satu tempat wisata populer sehingga sulit untuk mentata semuanya. Hal ini didukung juga dengan pendapat khalayak sasaran yang telah diwawancarai mengatakan bahwa lokasi yang paling sulit dicari parkir merupakan daerah kota yang tidak memiliki tempat parkir memadai. Dan semuanya merasa jika ada aplikasi pencari parkir pasti akan membantu sekali dalam kegiatan harinya.

2. Analisis Data Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada daerah Asia Afrika Kota Bandung dapat dilihat bahwa masih banyak kendaraan roda empat berderetan sepanjang jalan utama, bahkan tepat di depan pintu tempat usaha. Hal ini menimbulkan akibat mengganggu arus lalu lintas karena mempersempit jalan dari yang seharusnya. Hal ini terjadi karena pengelolaan parkir yang masih kurang optimal dan kurang informasi mengenai ketersediaan lahan parkir yang layak. Dapat dilihat beberapa pengunjung berputar beberapa kali untuk mencari tempat parkir yang tersedia, tapi pada akhirnya hanya membuang waktu.

3. Analisis Matrix

Layout dan UI

Antar muka Parkee dan Airbnb sama memiliki tampilan yang modern, bersih, dan mudah untuk digunakan, navigasi dalam aplikasi dibuat intuitif supaya pengguna cepat beradaptasi dengan aplikasi tersebut. Layout disusun rapi dengan struktur konten yang jelas. Parkee lebih menekankan efisiensi fitur, sementara Airbnb menampilkan informasi lengkap.

Konten

Konten pada kedua aplikasi disusun dengan jelas dan informatif, dengan pendekatan yang berbeda. Parkee menampilkan konten singkat dan terfokus pada fungsi, sementara Airbnb menyajikan informasi lengkap dan terstruktur dari awal.

Warna

Parkee menggunakan warna merah yang tegas, sedangkan Airbnb menggunakan palet warna lembut seperti coral pink yang hangat dan ramah.

Tipografi

Kedua aplikasi menggunakan tipografi sans serif yang bersih, dan mudah dibaca dalam aplikasi.

Ilustrasi

Parkee menggunakan ilustrasi minimal dalam bentuk vektor untuk memperjelas informasi. Selain itu Airbnb menggunakan ilustrasi yang flat yang halus dan bersahabat untuk memperkuat kesan ramah brand.

Icon

Kedua aplikasi menggunakan ikon yang flat, sederhana, dan mudah dipahami. Parkee menggunakan ikon pictogram untuk menjelaskan fungsi, Airbnb menggunakan ikon sederhana yang konsisten dalam gaya visual.

4. Analisis SWOT

Aplikasi pencarian parkir digital memiliki potensi yang cukup baik untuk menjadi sebuah solusi prakti untuk mengatasi masalah pencarian parkir, terutama di daerah yang ramai. Meskipun masih ada beberapa kelemahan seperti fungsi peta real-time hanya bekerja jika terkoneksi ke internet, peluang yang ada seperti dorongan pemerintah untuk menjadi smart city, perkembangan teknologi pesat, dan juga banyaknya pengguna *smartphone* dapat digunakan untuk mengimbangkan kelemahan tersebut.

Strategi yang dapat digunakan untuk aplikasi dapat sukses adalah kerja sama dengan pemilik lahan parkir, dan memastikan sistem aplikasi berjalan dengan stabil.

Konsep Pesan

Pada perancangan ini konsep pesan yang ingin disampaikan penulis dalam aplikasi pencari parkir di Kota Bandung ini adalah "Parkir tanpa ribet". Pesan ini ingin menyampaikan bahwa dengan menggunakan aplikasi parkir digital ini dapat memberikan solusi parkir "tanpa ribet" dengan cara yang cepat dan efisien serta mudah diakses untuk memudahkan pengalaman parkir pengguna. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis menunjukkan pengemudi masih mengalami kesulitan mendapatkan parkir teratur dan aman.

Konsep Kreatif

Dalam perancangan ini dibutuhkanlah gaya visual yang sesuai dengan gaya hidup pengguna sasaran aplikasi, khususnya adalah mahasiswa hingga dewasa muda yang sudah terbiasa menggunakan teknologi dan lebih terbuka untuk mencoba hal baru. Penulis menggunakan gaya modern, minimalis, dan intuitif supaya mudah digunakan tanpa instruksi mendalam. Ikon dan ilustrasi yang digunakan bersifat, bersih, *friendly* yang bersifat fungsional, dan efisien tanpa visual berlebihan untuk mendukung visibilitas informasi.

Konsep Media

Media utama yang digunakan oleh penulis adalah media aplikasi mobile. Aplikasi ini akan digunakan sebagai alat bantu digital yang dapat memudahkan pengguna dalam mencari, mengecek, dan membayar parkir secara *real-time* di wilayah Kota Bandung. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur informasi lokasi parkir yang tersedia, informasi kapasitas, serta sistem navigasi ke lokasi parkir.



Media Pendukung

Media pendukung aplikasi ini akan menggunakan beberapa media yang mudah dijangkau oleh khalayak sasaran yaitu media sosial(Instagram), poster, dan brosur, stiker, *E-Money*, dan pengharum mobil.

Konsep Visual

Perancangan aplikasi "SiniAja" menggunakan beberapa kombinasi warna yang dapat membuat kisan ramah, energik, tapi professional, selain itu juga memperkuat perasaan yang sesuai dengan kata kunci minimalis, tegas dan kokoh. Warna primer tersebut adalah *bean red*, *butterscotch*, *matte black* dan warna sekunder *nile blue*, dan *cerulean*.

Primer

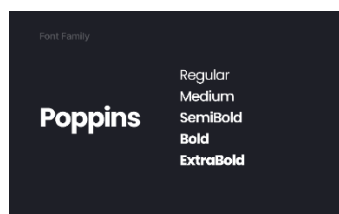
Bean red	Butterscotch	Matte Black
C2 M74 Y74 K0	C1 M31 Y85 K0	C72 M57 Y61 K56
R287 G105 B76	R250 G185 B65	R40 G40 B43
Hex: ED674C	Hex: FAB741	Hex: 2B2B2B

Sekunder

Nile Blue	Cerulean
C55 M72 Y44 K54	C72 M4 Y15 K0
R29 G61 B85	R0 G182 B213
Hex: 1D3D56	Hex: 0086D5

Gambar 1 Warna SiniAja
sumber: Nathaniel Jose Benedict Layan,2025

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini oleh penulis adalah font sans serif yaitu Poppins, yang memberikan kesan modern, bersih, dan profesional. Font Poppins ini juga merupakan font yang bagus digunakan untuk media aplikasi mobile karena sederhana, dan jelas untuk dilihat, supaya dapat membantu pengalaman pengguna yang lebih intuitif.



Gambar 2 Font Poppins
sumber: Nathaniel Jose Benedict Layan,2025

Ikon yang digunakan dalam perancangan aplikasi mobile ini memiliki kesan yang sederhana dan mudah dikenali oleh pengguna, dengan bentuk minimalis dan garis tegas. Pemilihan ikon dengan gaya ini memudahkan pengguna untuk memahami fungsinya dengan cepat, meskipun saat ikon ditampilkan dengan kecil.



Gambar 3 Icon SiniAja
sumber: Nathaniel Jose Benedict Layan,2025

Hasil Perancangan

Nama Aplikasi

Nama yang telah ditentukan pada aplikasi pencari parkir ini adalah "SiniAja" yang diambil dari kata yang biasa digunakan oleh tukang parkir untuk menarik orang parkir di area yang dia jaga, supaya aplikasi yang dirancang memiliki hubungan dengan sistem yang sudah ada sekarang ini. Selain itu tagline yang digunakan untuk aplikasi ini adalah "Moal rudet Pasti aman" dengan translasi "tidak ribet, Pasti Aman" yang menunjukkan bahwa mencari parkir mudah dan aman dengan SiniAja.

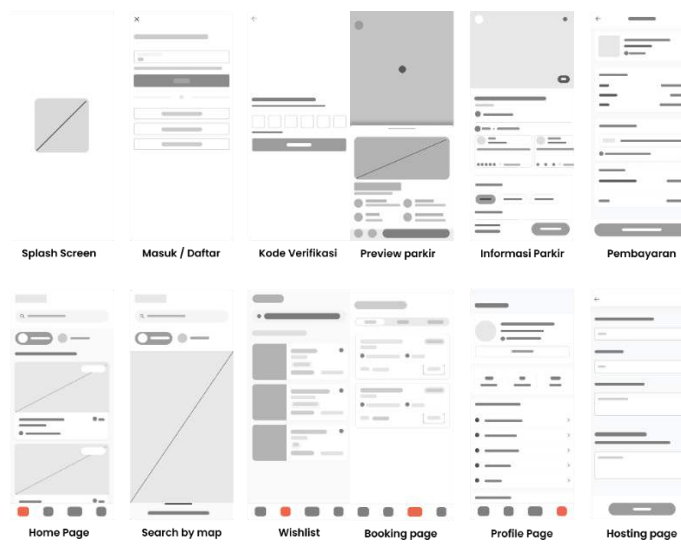
Logo

Logo SiniAja mengandung beberapa makna yang telah diambil dari elemen-elemen yang berhubungan dengan konsep parkir seperti kedua bentuk utama melambangkan ikon kendaraan dalam sebuah peta dan juga berartikan alur lancar dan kemudahan mobilitas tinggi, ketika kedua bentuk digabungkan membentuk huruf "S" yang mewakili identitas utama "SiniAja" dan kedua bentuk berjalan ke arah berbeda juga menggambarkan fleksibilitas dan ketersediaan layanan yang dapat diakses kapan pun, dimana pun.



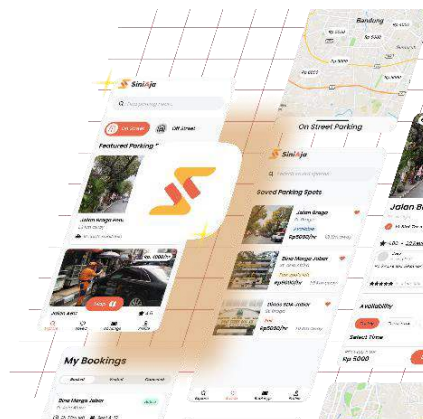
Gambar 4 Logo SiniAja
sumber: Nathaniel Jose Benedict Layan,2025

Sketsa



Gambar 5 Wireframe SiniAja
sumber: Nathaniel Jose Benedict Layan,2025

Tampilan User Interface



Gambar 6 Tampilan User Interface SiniAja
sumber: Nathaniel Jose Benedict Layan,2025

Media Pendukung



Gambar 7 Poster SiniAja
sumber: Nathaniel Jose Benedict Layan,2025



Gambar 8 Brosur SiniAja
sumber: Nathaniel Jose Benedict Layan,2025



Gambar 9 Post SiniAja
sumber: Nathaniel Jose Benedict Layan,2025



Gambar 10 Stiker SiniAja
sumber: Nathaniel Jose Benedict Layan,2025



Gambar 11 E-Money SiniAja
sumber: Nathaniel Jose Benedict Layan,2025



Gambar 12 Pengharum mobil SiniAja
sumber: Nathaniel Jose Benedict Layan,2025



Gambar 13 Tongkat E-Money SiniAja
sumber: Nathaniel Jose Benedict Layan,2025

Kesimpulan

Permasalahan mengenai tempat parkir di daerah perkotaan, terutama di Kota Bandung, masalah tersebut terjadi karena pengelolaan parkir mobil di Kota Bandung masih belum optimal, dan juga jumlah kendaraan mobil lebih banyak dibanding tempat parkir tersedia, sehingga menimbulkan ketidaknyamanan dan membuang waktu pengendara dalam menjalani kegiatan harian dengan efisien, hal-hal ini menjadi salah satu tantangan yang sering dialami oleh pengendara kendaraan roda empat yang berada di Kota Bandung. Untuk menjawab masalah tersebut penulis merancang prototipe aplikasi mobile "SiniAja" untuk memberikan kemudahan mencari parkir, memesan parkir, pembayaran parkir, sekaligus dapat membuka kesempatan bagi pemilik lahan untuk membuat layanan parkir pribadi. Proses perancangan aplikasi menggunakan prinsip desain yang minimalis, kokoh, dan tegas, supaya mudah untuk digunakan, dapat menyampaikan informasi dengan lengkap mudah dimengerti.

Daftar Pustaka

- Ahzami, M. A., Kadarisman, A., & Hidayat, S. (2025). DESAIN IDENTITAS VISUAL DAN PLACEMAKING BRANDING BANGUNAN BERSEJARAH BIOSKOP DIAN BANDUNG. *eProceedings of Art & Design*, 12(1), 155–156.
- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. 5(2), 91–97. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- Dwi Safitri, Y. (2022). Perancangan User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Sistem Pengaduan Pencemaran Lingkungan.
- Dwinada, S. N. (2021). Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Colorism.
- Hendri, Meisak, D., & Rianti Agustini, S. (2022). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penjualan Mediatama Solusindo Jambi. 1(4), 1–11. <https://doi.org/10.55123>
- Hendrik Sitorus, J. P., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, 5(2).
- Ibrahim, R. R., Nugraha, N. D., & Soedewi, S. (2024). Perancangan Prototipe Website E-commerce Untuk Penjual Kerajinan Kulit di Sentra Kulit Sukaregang Dari Kabupaten Garut.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Kadi, D. (2017). Pengembangan Aplikasi Mobile Objek Wisata Secara Real Time Dengan Augmented Reality di Kabupaten Sumba Barat Daya.
- Nasution, M. A. A. H., Siswanto, & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. Dalam *Sawah Lebar Kota Bengkulu* (Vol. 19, Nomor 2).
- Negoro, R. A. (2023). Implementasi E-commerce Clothing Line Menggunakan Metode Design Thinking dan System Usability Scale.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kiri huci. <https://doi.org/tKlh665033>
- Wiradana, P. A., & Sudantra, I. K. (2022). Dampak Parkir Liar Terhadap Kinerja Lalu Lintas Pada Ruas Jalan di Kota Denpasar Selatan. *Jurnal Kertha Semaya*, 10(5), 572–582. <https://doi.org/10.24843/KS.2023.v11.i03.p17>
- Siswanto, R. A. (2023). Desain Grafis Sosial: Narasi, Estetika, dan Tanggung Jawab. PT Kanisius.