

Perancangan *User interface Website* Untuk Promosi Paw Paw Cafe Dengan Metode *Design thinking*

Muhammad Erico^{1*}, Arif Ranu Wicaksono²

Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Email : ^{1*}muhammaderico16@student.uns.ac.id, ²arifranu@staff.uns.ac.id

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *user interface* (UI) *website* Paw Paw Cafe sebagai media promosi yang lebih modern dan profesional dengan menggunakan metode *design thinking*. Industri kafe di Kota Surakarta, termasuk Paw Paw Cafe yang bertema *animal cafe*, mengalami pertumbuhan pesat. Namun promosi kafe masih terbatas menggunakan media sosial saja. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *user interface* (UI) *website* Paw Paw Cafe sebagai media promosi yang lebih modern serta terkesan profesional dan formal. Sehingga akan meningkatkan kepercayaan dan loyalitas pelanggannya. Dalam pengembangan UI *website* ini menggunakan metode *design thinking* terkenal dalam efektifitasnya karena mampu menggabungkan empati, kreativitas dan analisis dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembuatan *website*. Metode *design thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dalam pengujian UI *website* Paw Paw Cafe yang melibatkan 20 responden yang terdiri dari pengelola cafe dan pelanggan didapatkan hasil yang positif sekitar lebih dari 85% reponden menyatakan sudah baik dalam aspek kecepatan akses, kelengkapan informasi, kemudahan penggunaan navigasi, tampilan UI *Website* yang menarik dan UI *Website* Paw Paw Cafe dapat berfungsi dengan baik.

Diterima:
15/08/2024
Direvisi:
16/10/2024
Disetujui:
31/10/2024

Kata kunci: *user interface*, *design thinking*, *website*, media promosi

User interface Design to Promote Paw Paw Cafe Using the Design thinking Method

ABSTRACT. *This research aims to design the user interface (UI) of the Paw Paw Cafe website as a more modern and professional promotional media using the design thinking method. The cafe industry in Surakarta City, including Paw Paw Cafe, which has an animal theme, is experiencing rapid growth. However, cafe promotion is still limited to social media. This research aims to design the user interface (UI) of the Paw Paw Cafe website as a more modern promotional media that has a professional and formal impression. This will increase customer trust and loyalty. In developing the UI of this website, the design thinking method is used, which is well known for its effectiveness because it can combine empathy, creativity, and analysis to solve problems in creating a website. The design thinking method includes empathizing, defining, ideating, prototyping, and testing. In testing the UI of the Paw Paw Cafe website, which involved 20 respondents consisting of cafe managers and customers, positive results were obtained; more than 85% of respondents stated that it was good in terms of speed of access, completeness of information, ease of use for navigation, attractive appearance of the website UI and UI. The Paw Paw Cafe website can function well.*

Keywords: *user interface, design thinking, website, promotional media*

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, industri kafe di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan. Berdasarkan data dari Statista.com yang dirilis pada tahun 2024, nilai penjualan industri kafe dan bar di Indonesia mencapai sekitar 1,9 miliar dolar AS pada tahun 2022 dan diperkirakan akan meningkat menjadi sekitar 3,8 miliar dolar AS pada tahun 2026. Pertumbuhan ini sangat terasa di kota-kota besar, termasuk Kota Surakarta. Menurut data Komunitas Kopi Nusantara, pada tahun 2022 terdapat sekitar 400 kafe yang tersebar di Surakarta, banyak di antaranya yang mengusung konsep tematik untuk menarik pengunjung dan berbagai jenis kafe yang memanfaatkan konsep budaya yang sudah ada kini mulai mendominasi ruang-ruang kota yang tersedia (Khoirul, et.al. 2019).

Salah satu konsep yang menarik perhatian adalah animal cafe, di mana pengunjung dapat menikmati makanan dan minuman sambil berinteraksi dengan hewan peliharaan. Paw Paw Cafe, yang merupakan pelopor kafe dengan konsep ini di Surakarta, menawarkan pengalaman unik bagi pecinta kucing. Kafe ini berhasil

menarik perhatian karena memadukan suasana santai dengan kehadiran kucing-kucing yang dapat diajak bermain oleh pengunjung.

Walaupun Paw Paw Cafe memiliki konsep yang unik dan menarik, sementara ini Paw Paw Cafe hanya mengandalkan media sosial Instagram sebagai media promosi bisnis. Untuk lebih meningkatkan strategi pemasaran dan sebaran informasi kepada masyarakat maka dibutuhkan media promosi yang lebih modern dan profesional yaitu *website* dengan UI (*user interface*) yang informatif dan menarik. Keberadaan *website* dalam era digital saat ini menjadi krusial bagi sebuah bisnis, terutama dalam hal meningkatkan visibilitas dan profesionalitas. Pelaku usaha yang masih beroperasi dengan cara tradisional akan menghadapi tantangan besar untuk tetap eksis dalam era normal baru jika tidak mengadopsi ide-ide yang kreatif dan inovatif (Maharani, et.al. 2021).

Dengan adanya *website*, Paw Paw Cafe memiliki peluang untuk mencapai audiens yang lebih luas dan dapat menjadi nilai dan strategi yang berbeda dari kafe tematik sejenis lainnya. Keberadaan *website* menjadikan sebuah tempat usaha lebih dikenal dan meningkatkan rasa kepercayaan pelanggan terhadap bisnis tersebut (Bernarto, Wilson, dan Suryawan, 2019). Hal ini sesuai dengan pendapat ahli Philip Kotler yang menjelaskan bahwa *website* berperan vital sebagai platform yang memungkinkan bisnis untuk menampilkan nilai mereka kepada audiens yang lebih luas, memfasilitasi targetting dan personalisasi yang lebih baik, memperkuat hubungan pelanggan, mengintegrasikan berbagai saluran pemasaran, dan menganalisis data perilaku pelanggan untuk pengambilan keputusan yang lebih tepat.

Lebih dari itu, UI (*user interface*) dari sebuah *website* memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan pengalaman pelanggan dengan kafe ini. *User interface* sangat penting dalam pengembangan sistem karena desain UI berfungsi sebagai media komunikasi yang efektif antara manusia dan komputer (Firmansyah, Fauzi, dan Gumilang, 2020). Dengan merancang UI (*user interface*) yang baik, Paw Paw Cafe dapat memberikan pengalaman berinteraksi yang menyenangkan dan

informatif bagi pengunjungnya. Dengan melihat uraian diatas maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Perancangan *User interface Website* sebagai Media Promosi Paw Paw Cafe”. Untuk membuat *user interface* design yang menarik penulis akan menggunakan metode pengembangan *design thinking* (*Empathize, Define, Ideate, Prototype* dan *Test*). Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat mendukung perkembangan Paw Paw Cafe dalam strategi promosi yang lebih modern dan profesional.

METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan: *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Metode ini dipilih karena berfokus pada pengguna, memungkinkan pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan dan masalah mereka, serta menghasilkan solusi inovatif yang dapat diujicobakan secara langsung. Penggunaan *design thinking* bertujuan untuk memperjelas batasan masalah dan mekanisme desain yang digunakan dalam proses pengambilan kebijakan (Mintrom dan Luetjens, 2016). *Design thinking* berfokus pada pemahaman pengguna, menantang asumsi, dan merumuskan kembali masalah untuk menemukan strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak terlihat pada pemahaman awal (Swarnadwitya, 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di Paw Paw Cafe, yang berlokasi di Kota Surakarta, dengan melibatkan pemilik kafe dan para pengunjung sebagai subjek penelitian. Profil responden terdiri dari pengelola kafe dan pengunjung yang terdiri dari berbagai latar belakang demografis, termasuk usia 17-35 tahun, baik pria maupun wanita, dengan tingkat pendidikan yang beragam.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu wawancara, observasi, dan studi literatur. Wawancara adalah percakapan untuk mengumpulkan ide, pengalaman, dan informasi dari narasumber tentang peristiwa yang tidak bisa disaksikan langsung atau yang terjadi di masa lalu (Soewardikoen, 2019). Pada penelitian ini wawancara dilakukan secara mendalam dengan pemilik kafe untuk mendapatkan wawasan tentang kebutuhan bisnis dan strategi promosi. Sementara

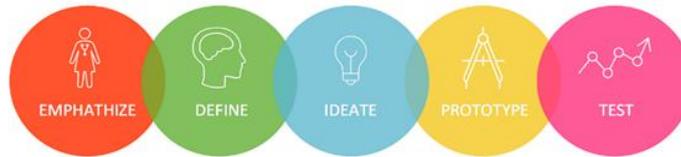
itu, wawancara dengan pengunjung dan calon pengunjung dilakukan untuk memahami pengalaman mereka dan mengidentifikasi fitur-fitur yang diinginkan dalam *website*. Observasi dilakukan untuk memahami lingkungan kafe dan perilaku pengunjung. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap Paw Paw Cafe. Studi literatur melibatkan peninjauan teori-teori yang relevan mengenai desain UI, strategi promosi digital, dan metode *design thinking*.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data dari wawancara dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola dan tema utama yang berkaitan dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Temuan dari observasi dan studi literatur juga diintegrasikan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai konteks dan kebutuhan Paw Paw Cafe.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode perancangan dalam konteks pengembangan *user interface* (UI) *website* melibatkan serangkaian pendekatan sistematis yang bertujuan untuk memastikan bahwa hasil desain memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan efisien. Dalam perancangan UI, penggunaan metode yang tepat sangat penting karena akan mempengaruhi bagaimana pengguna berinteraksi dengan *interface* tersebut. Salah satu metode yang populer dan sangat relevan dalam konteks ini adalah metode *design thinking*. *Design thinking* menggunakan pendekatan yang mengedepankan pemikiran kritis, kreatif, dan inovatif dengan menempatkan manusia sebagai fokus utama. Pendekatan ini mengutamakan empati sebagai kunci untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh manusia (Darmalaksana, 2020).

Design thinking adalah pendekatan inovatif yang fokus pada solusi berbasis pengguna, yang melibatkan pengertian mendalam tentang kebutuhan, perilaku, dan motivasi pengguna. Proses ini melibatkan lima tahapan yaitu:



Gambar 1. Tahapan *Design thinking*
Sumber: www.medium.com (2019)

1. *Emphatize*

Tahap pertama dalam proses *design thinking* adalah *emphatize*, yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dan masalah pengguna melalui interaksi langsung. Esensi dari proses ini terletak pada memprioritaskan nilai dan kebutuhan manusia (Amalina, et.al. 2017). Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan pemilik Paw Paw Cafe serta pengunjung dan calon pengunjung kafe. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai pengalaman mereka di kafe, apa yang mereka harapkan dari sebuah *website*, dan fitur-fitur apa yang mereka anggap penting.



Gambar 2. Wawancara tentang kebutuhan *user interface website* dengan pemilik Paw Paw Cafe
Sumber: Muhammad Erico (2024)

Selain itu, observasi langsung di kafe dilakukan untuk melihat bagaimana pengunjung berinteraksi dengan lingkungan kafe dan kucing-kucing yang ada.

Studi literatur juga dilakukan untuk memahami tren desain UI terkini dan strategi promosi digital yang efektif. Hasil dari tahap *empathize* ini adalah pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan, masalah, dan preferensi pengguna, yang menjadi dasar untuk tahap berikutnya.



Gambar 3. Survey langsung untuk kebutuhan perancangan *user interface website* Paw Paw Cafe
Sumber: Muhammad Erico (2024)

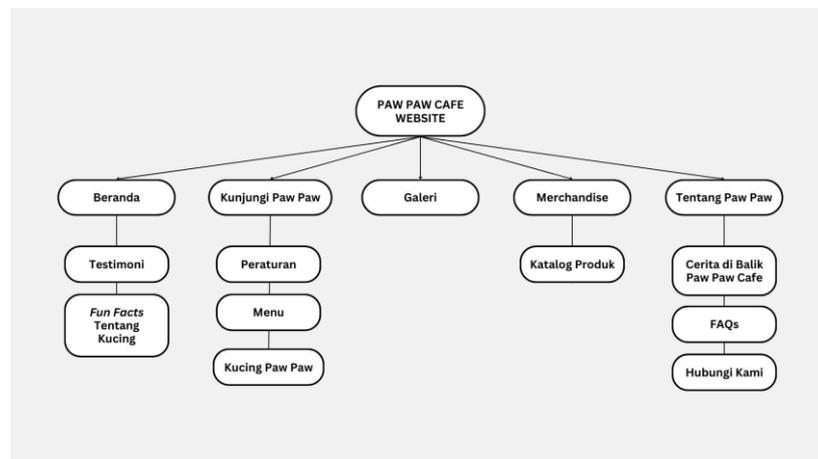
2. *Define*

Pada tahap *define*, peneliti menganalisis informasi yang telah dikumpulkan pada tahap *empathize* untuk mendefinisikan masalah utama yang perlu diselesaikan (Maulina, et.al. 2022). Berdasarkan wawancara dan observasi, masalah utama yang ditemukan adalah bahwa Paw Paw Cafe membutuhkan media promosi yang lebih modern dan profesional untuk meningkatkan visibilitas dan citra mereka, serta menyediakan informasi yang lengkap dan mudah diakses oleh pengunjung.

Hasil dari tahap *define* adalah pernyataan masalah yang jelas dan spesifik, yaitu "Bagaimana merancang *prototype user interface website* yang menarik sebagai media promosi Paw Paw Cafe?" Pernyataan masalah ini menjadi panduan dalam pengembangan ide-ide kreatif pada tahap berikutnya.

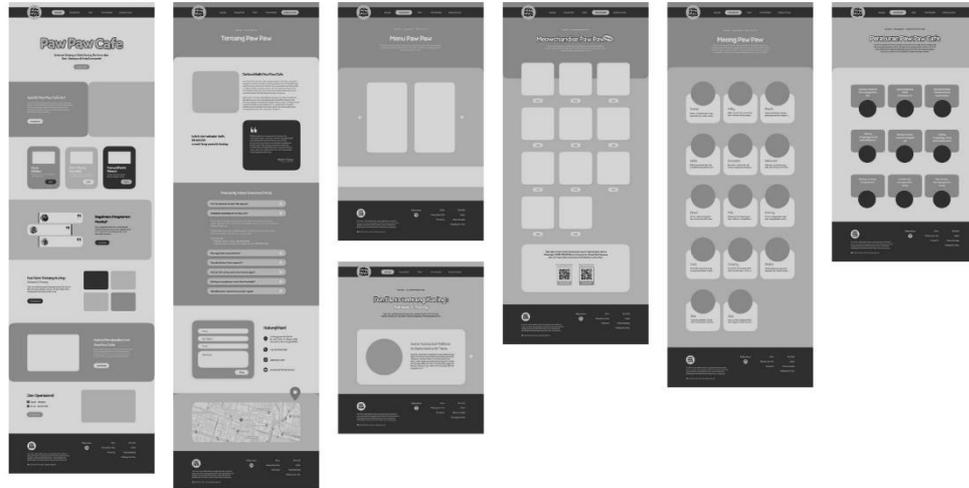
3. Ideate

Tahap *ideate* adalah proses brainstorming untuk menghasilkan berbagai ide kreatif yang dapat menjadi solusi atas masalah yang telah didefinisikan. Melalui *brainstorming*, berbagai gagasan yang berpotensi menjadi solusi untuk masalah muncul selama proses ini (Aryansyah, Sokibi, dan Fahrudin, 2023). Pada tahap ini, peneliti melakukan sesi *brainstorming* untuk mengeksplorasi berbagai konsep dan fitur yang dapat dimasukkan dalam desain UI *website*. Ide-ide yang muncul mencakup pembuatan site map dan *wireframe* dari *user interface website*.



Gambar 4. Sitemap *user interface website* Paw Paw Cafe
Sumber: Muhammad Erico (2024)

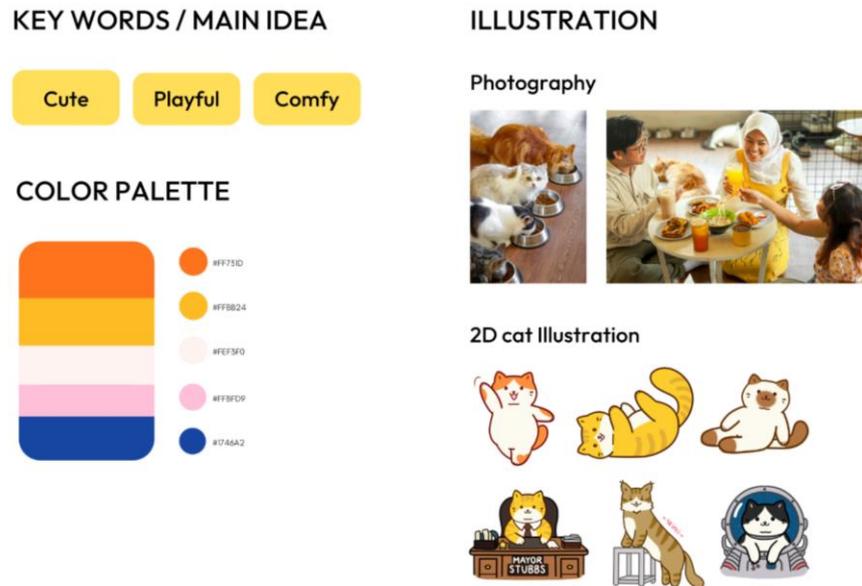
Sitemap dalam merancang *user interface website* Paw Paw Cafe adalah sebuah diagram atau daftar hierarkis yang menunjukkan struktur dan hubungan antar halaman dalam *website* tersebut (Margareta dan Putra, 2022). *Sitemap* digunakan untuk memandu desain navigasi situs, membantu dalam pengorganisasian konten secara logis, dan memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka cari. Setelah *sitemap* dibuat tahap selanjutnya adalah pembuatan *wireframe* untuk memberikan gambaran visual struktur tata letak desain, sehingga memudahkan perencanaan navigasi dan fungsionalitas situs. Berikut adalah *wireframe* dari *user interface website* Paw Paw Cafe:



Gambar 5. Wireframe beranda, tentang paw paw, menu, *fun facts* tentang kucing, *merchandise*, meong paw paw dan peraturan paw paw untuk perancangan *user interface website* Paw Paw Cafe
Sumber: Muhammad Erico (2024)

4. *Prototype*

Dalam proses *prototyping*, penulis mulai dengan menerjemahkan ide-ide yang telah dihasilkan dari tahap *ideate* ke dalam bentuk visual yang lebih konkret. Warna, ilustrasi, dan tipografi dipilih berdasarkan preferensi yang diungkapkan oleh pemilik kafe dan pengunjung selama wawancara, sehingga mencerminkan suasana Paw Paw Cafe yang ceria dan nyaman. Semua elemen ini kemudian diintegrasikan ke dalam *single column layout* yang sederhana namun efektif, memastikan setiap halaman *website* memiliki navigasi yang intuitif dan fokus pada konten utama tanpa distraksi. Fase ini menghasilkan versi akhir produk dan skenario penggunaannya (Erwi, et.al. 2022). *Prototype* ini diuji secara internal untuk memastikan semua elemen bekerja harmonis sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba dengan pengguna.



Gambar 6. Strategi visual non verbal yang digunakan pada perancangan *user interface website* Paw Paw Cafe
Sumber: Muhammad Erico (2024)

TIPOGRAFI

Pally

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

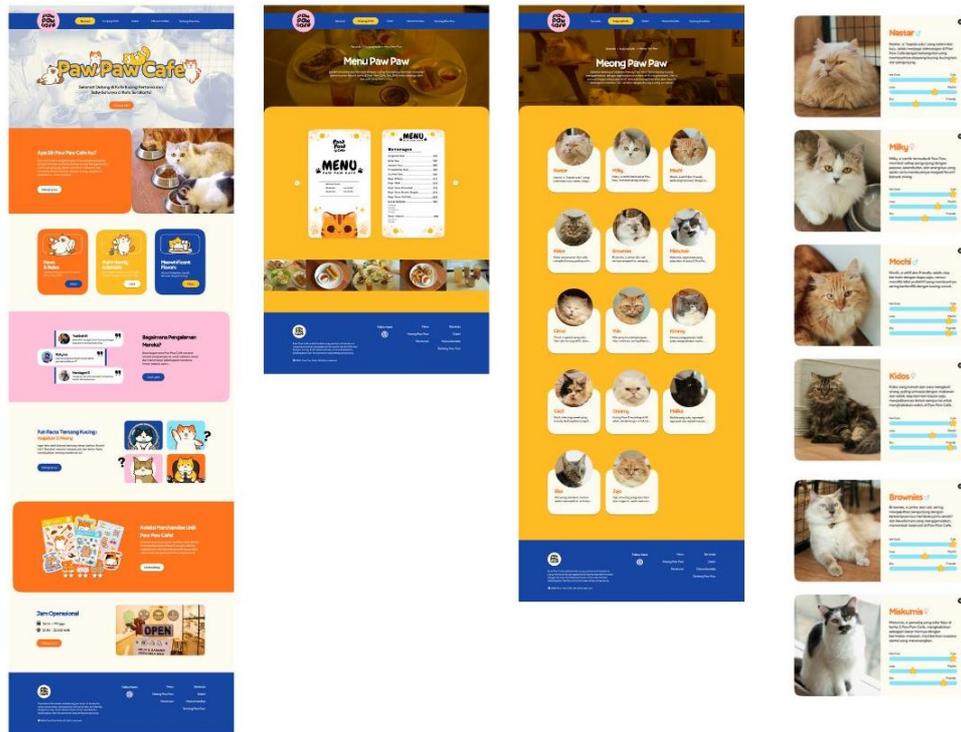
1234567890 !?@#%&

Outfit

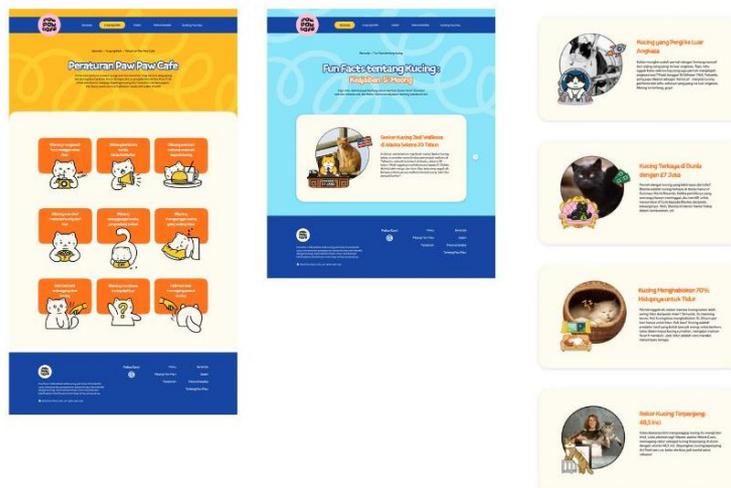
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 !?@#%&

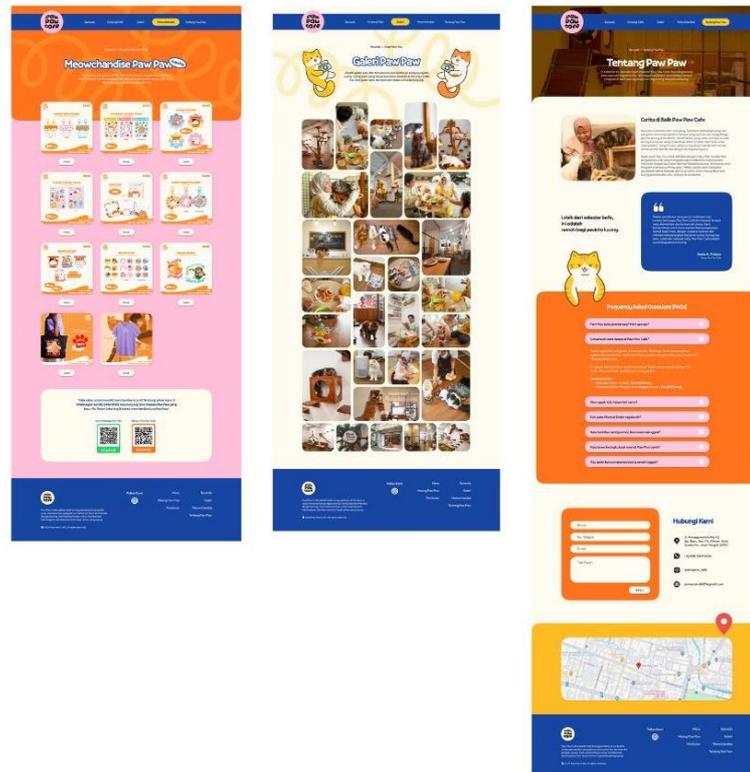
Gambar 7. Tipografi yang digunakan untuk *headline* dan *body text* pada perancangan *user interface website* Paw Paw Cafe
Sumber: Muhammad Erico (2024)



Gambar 8. Tampilan desain *user interface website* Paw Paw Cafe halaman beranda, menu, dan meong paw paw. Tahapan *prototype website* Paw Paw Cafe dikerjakan menggunakan figma.
Sumber: Muhammad Erico (2024)



Gambar 9. Tampilan desain *user interface website* Paw Paw Cafe halaman peraturan dan *fun facts* tentang kucing. Tahapan *prototype website* Paw Paw Cafe dikerjakan menggunakan figma.
Sumber: Muhammad Erico (2024)



Gambar 10. Tampilan desain *user interface website* Paw Paw Cafe halaman *merchandise*, galeri, dan tentang paw paw. Tahapan *prototype website* Paw Paw Cafe dikerjakan menggunakan figma.
Sumber: Muhammad Erico (2024)

5. Test

Tahap *test* bertujuan untuk mengevaluasi prototipe yang sudah dikembangkan pada tahap sebelumnya dengan melibatkan pengguna atau target pasar. Hasil dari pengujian ini akan dimanfaatkan untuk menyempurnakan prototipe dan menemukan solusi yang optimal untuk masalah yang ada (Rosiana, Voutama, dan Ridha, 2023). Tahap *test* melibatkan pengujian *prototype website* oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik mengenai desain dan fungsionalitasnya. Uji beta dilakukan terhadap 20 responden yang dipilih secara *purposive sampling*, mencakup pengunjung dan calon pengunjung Paw Paw Cafe. Responden diminta untuk mengevaluasi berbagai aspek *UI website*, seperti aksesibilitas, kelengkapan informasi, navigasi, desain tampilan, keterbacaan, dan fungsionalitas fitur. Berikut adalah hasil dari uji beta *test prototype user interface website* Paw Paw Cafe:

Tabel 1. Hasil Beta Test
Sumber: Muhammad Erico (2024)

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	<i>Prototype user interface website</i> Paw Paw Cafe dapat diakses secara <i>online</i> dengan cepat.	9	8	3	0	0
2	<i>User interface website</i> Paw Paw Cafe memberikan informasi yang lengkap.	14	6	0	0	0
3	<i>User interface website</i> Paw Paw Cafe memiliki navigasi yang mudah.	12	7	1	0	0
4	<i>User interface website</i> Paw Paw Cafe memiliki kualitas desain tampilan yang menarik.	14	5	1	0	0
5	<i>User interface website</i> Paw Paw Cafe memiliki tingkat keterbacaan dan visibilitas yang baik.	11	7	2	0	0
6	Fitur-fitur yang tersedia dalam <i>user interface website</i> Paw Paw Cafe berfungsi dengan baik sesuai harapan anda.	10	7	3	0	0

Keterangan : SS : Sangat Setuju; S : Setuju; N : Netral; TS : Tidak Setuju; STS : Sangat Tidak Setuju

KESIMPULAN

Pada tahap akhir perancangan, penulis telah melaksanakan beta *test* menggunakan skala Likert kepada 20 responden untuk mengevaluasi efektivitas *user interface website* Paw Paw Cafe dalam menyampaikan informasi terkait kafe dan mempromosikannya. Berdasarkan hasil beta *test* tersebut, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. 85% responden menyatakan bahwa *prototype user interface website* Paw Paw Cafe dapat diakses secara *online* dengan cepat.
2. 100% responden menyatakan bahwa *user interface website* Paw Paw Cafe memberikan informasi yang lengkap.
3. 95% responden menyatakan bahwa *user interface website* Paw Paw Cafe memiliki navigasi yang mudah.
4. 95% responden menyatakan bahwa *user interface website* Paw Paw Cafe memiliki kualitas desain tampilan yang baik.
5. 90% responden menyatakan bahwa *user interface website* Paw Paw Cafe memiliki tingkat keterbacaan dan visibilitas yang baik.
6. 85% responden menyatakan bahwa fitur-fitur yang tersedia dalam *user interface website* Paw Paw Cafe berfungsi sesuai dengan harapan responden.

Berdasarkan hasil beta *test* yang dilakukan, *user interface website* Paw Paw Cafe terbukti efektif dalam menyampaikan informasi dan mempromosikan kafe. Para responden menyatakan bahwa *website* tersebut dapat diakses dengan cepat secara *online*, memiliki informasi yang lengkap, navigasi yang mudah, desain tampilan yang baik, tingkat keterbacaan dan visibilitas yang baik, serta fitur-fitur yang berfungsi sesuai harapan. Secara keseluruhan, *prototype user interface website* Paw Paw Cafe berhasil memenuhi ekspektasi pengguna dalam aspek fungsional.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, S., Wahid, F., Satriadi, V., Farhani, F. S., & Setiani, N. (2017, August). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi)*.
- Aryansyah, D. F., Sokibi, P., & Fahrudin, R. (2023). Perancangan Design UI/UX Aplikasi Penjualan Store Pakaian Dengan Metode Design Thinking Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 2(1), 128-135.
- Bernarto, I., Wilson, N., & Suryawan, I. N. (2019). Pengaruh website design quality, service quality, trust dan satisfaction terhadap repurchase intention (studi kasus: tokopedia. com). *Jurnal Manajemen Indonesia*, 19(1), 80-90.
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi*
- Erwi, S. V. K., Feriyanto, F., Fernando, F., Chandra, Y. F. M., & RizkyPribadi, M. (2022, January). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi V&F Menggunakan Metode Design Thinking. In *MDP Student Conference* (Vol. 1, No. 1, pp. 361-368).
- Firmansyah, M. T., Fauzi, R., & Gumilang, S. F. S. (2020). Perancangan User Interface Dan User Experience Mobile Application Sibengkel Untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna Dengan Metode User-centered Design (ucd). *eProceedings of Engineering*, 7(2).
- Khoirul, M., Yudana, G., & Rahayu, P. (2019). Faktor Utama Pemilihan Lokasi Kafe di Kota Surakarta. *Desa-Kota: Jurnal Perencanaan Wilayah, Kota, dan Permukiman*, 1(2), 108-120.

- Maharani, D., Helmiyah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan *Website* Pada Masa Pandemi Covid 19. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1-7.
- Maulina, R., Dumyati, A., Wahyuni, S., Hidayat, I. I., Satria, R., & Pribadi, M. R. (2022, Januari). Pembuatan User Interface Layanan Aplikasi Komik Online Menggunakan Metode Perancangan Design thinking. In MDP Student Conference (Vol. 1, No. 1, pp. 413-420).
- Mintrom, M., & Luetjens, J. (2016). Design thinking in Policymaking Processes: Opportunities and Challenges. *Australian Journal of Public Administration* 75. no. 3, 391-402.
- Nancy, M., & Hendraputra, S. (2022). Sistem Informasi Pengolahan Data Pasien pada Klinik Essiva Berbasis Web dengan Metode Prototype. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(2), 330-339.
- Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3).
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*.
- Swarnadwitya, A. (2020, March 17). Design thinking: Pengertian, tahapan, dan contoh penerapannya. BINUS University. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Wolff, H. N. (2024, Juni 13). Sales value of cafes and bars in Indonesia from 2019 to 2022. Retrieved from Statista: <https://www.statista.com/statistics/1388918/indonesia-cafes-and-bars-sales/>