

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. L., Usman, A., & Budiman, A. (2023). Rancang Bangun Desain UI/UX Pada Pembuatan Startup Aplikasi Selfcare Berbasis Website. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIRSI)*, 2(1), 158–172.
- Antika, R., Nainggolan, R. C. L., Priambodo, R. A., & Inayatullah. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Penyewaan Motor Untuk Pariwisata. *MDP Student Conference*, 3(1), 137–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v3i1.7330>
- Haryanto, G. D. P., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *JOUTICA*, 8(1), 23–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.30736/informatika.v8i1.949>
- Indrawan, N. T., Lukitasari, E. H., & Anwar, A. K. (2024). Designing User Interface Of Travel Mobile Application Based On Artificial Intelligence. *Eduvest-Journal of Universal Studies*, 4(4), 1718-1728.
- Ishak, A. A., Lamusa, F. A. ., & Adda, H. W. (2023). Pengembangan Teknik Pemasaran Dan Inovasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan Kedai Vespa Palu. *Jurnal Mutiara Ilmu Akuntansi*, 1(2), 165–173. <https://doi.org/10.55606/jumia.v1i2.1234>
- Maulana, D. F., & Voutama, A. (2023). Penggunaan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penyewaan Sepeda. *J-SISKO TECH (Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD)*, 6(2), 452–462. <https://doi.org/10.53513/jsk.v6i2.8249>
- Mujahidin, A., & Khoirianingrum, I. (2019). Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP) pada Zakiyya House Bojonegoro. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 2, 284–294.
- Nugraha, A. F. S., Fitriyadi, F., & Lukitasari, E. H. (2024). UI/UX Design for Triwindu Market Surakarta. 6th International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS) (pp. 1-6). IEEE. 10.1109/ICORIS63540.2024.10903804
- Saefuddin, Aulia, S., & Ariannor, W. (2023). Model Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Alat Outdoor Berbasis Web. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI)*, 2(2), 1668–1677.
- Saputra, D. W., Lukitasari, E. H., & Anwar, A. K. (2024). *Perancangan UI Cakra Antik Furniture Klaten*. 14(1), 23–35.
- Tasdik, C. T. (2022). Analisis SWOT Sebagai Strategi Meningkatkan Daya Saing Perusahaan. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 4(3), 189–199. <https://doi.org/10.35899/biej.v4i3.372>
- Wahyuningsih, E., & Muslihudin, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat Outdoor Berbasis Web di Napak Tilas Adventure Gombang. *Jurnal Riset Teknologi Informasi Dan Komputer (JURISTIK)*, 1(1), 45–55.
- Wijayanto, A. M., Triayudi, A., & Rubhasy, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Rancang Aplikasi Penanganan Laporan Pencurian Barang

- Berharga Di Polsek Sukmajaya. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 267–276.  
<https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2026>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.  
<https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>
- Yosua Sandy Istianto, Dinar Endiarso, Arya Muzaqqi Irsyad, & Muhammad Wildan Ashari. (2025). Lestari Adventure : Sistem Digital untuk Persewaan Alat Outdoor dan Pemesanan Porter Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(2), 618–635. <https://doi.org/10.55606/juisik.v5i2.1490>
- Yulianti, F., Lamsah, & Periyadi. (2019). *Manajemen Pemasaran*. Deepublish.
- Yulius, R., Nasrullah, M. F. A., Sari, D. K., & Alban, M. A. (2022). Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya. In F. Neta (Ed.), *Eureka Media Aksara*. Eureka Media Aksara.
- Zatnika, Iis. (2023). “Sepanjang 2023, Gunung-Gunung di Indonesia Didaki 350 Ribu Turis Asing dan 9 Juta Wisatawan Nusantara”, dalam <https://mediaindonesia.com/nusantara/617193/sepanjang-2023-gunung-gunung-di-indonesia-didaki-350-ribu-turis-asing-dan-9-juta-wisatawan-nusantara> diakses pada 2 April 2025.

## DAFTAR ISTILAH

### A

Analisis SWOT : Metode untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman suatu organisasi atau proyek.

Antarmuka : Sistem atau bagian penghubung yang memungkinkan dua atau lebih komponen berbeda untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi.

### B

Brand : Identitas unik produk atau layanan yang mencakup nama, logo, dan nilai-nilai untuk membedakan dari pesaing.

Brief : Petunjuk singkat yang menjelaskan tujuan, kebutuhan, dan batasan dari sebuah proyek untuk memberikan arahan jelas kepada pihak yang terlibat

### C

Color Palette : Kumpulan warna yang dipilih secara konsisten untuk digunakan dalam desain, bertujuan untuk menciptakan kesatuan visual dan menyampaikan pesan atau karakter tertentu.

## **D**

**Design Thinking** : Pendekatan berbasis manusia dalam menyelesaikan masalah yang melalui tahapan empati, definisi masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe, dan uji coba untuk menghasilkan solusi yang efektif.

**Desain Grafis** : Bidang kreatif yang menggabungkan teks, gambar, dan elemen visual lainnya untuk menyampaikan pesan, mengkomunikasikan informasi, atau menciptakan identitas visual yang menarik.

## **I**

**Identitas Visual** : Kumpulan elemen visual yang konsisten (seperti logo, warna, tipografi) yang membangun citra dan karakter unik sebuah brand.

**Ilustrasi** : Gambar atau visual yang dibuat secara kreatif untuk menyampaikan pesan, memperindah, atau menjelaskan konsep.

**Interface** : Rancangan tampilan yang memfasilitasi interaksi pengguna dengan perangkat atau sistem.

## **L**

**Layout** : Penataan sistematis dari teks dan gambar dalam sebuah desain untuk mencapai keterbacaan, keterpaduan, dan kesan yang menarik.

**L**  
Logo : Kombinasi teks dan gambar yang menjadi identitas utama sebuah brand atau produk untuk dikenali dengan mudah.

**M**

Media Promosi : Sarana untuk menyebarkan informasi produk atau layanan kepada khalayak sasaran guna meningkatkan kesadaran dan minat.

Mockup : Representasi visual yang mendekati tampilan akhir dari sebuah desain.

**N**

Navigasi : Sistem yang memudahkan pengguna dalam berpindah antar bagian atau halaman pada sebuah platform digital, situs web, atau produk desain.

**P**

Palette Warna : Kumpulan warna yang dipilih secara konsisten untuk digunakan dalam desain, bertujuan untuk menciptakan kesatuan visual dan menyampaikan karakter tertentu.

Prototype : Model awal dari sebuah desain digital yang digunakan untuk menguji fungsi, tampilan, dan pengalaman pengguna sebelum diimplementasikan.

## **R**

**Responsive Desain** : Pendekatan desain yang membuat tampilan situs web atau aplikasi dapat menyesuaikan diri dengan berbagai ukuran layar perangkat.

## **S**

**Site Map** : Daftar yang menunjukkan struktur dan hubungan antar halaman pada sebuah situs web

**Strategi Branding** : Rencana yang dirancang untuk membangun, mengembangkan, dan memelihara citra serta nilai brand.

## **T**

**Target Audience** : Kelompok orang tertentu yang menjadi sasaran utama dari produk atau layanan berdasarkan karakteristik tertentu.

**Tipografi** : Teknik memilih, mengatur, dan menyusun jenis huruf untuk mencapai keterbacaan, keindahan, dan efektivitas dalam menyampaikan pesan visual.

## **U**

**UI (User Interface)** : Elemen visual dan interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sebuah produk digital, seperti tombol, ikon, dan tampilan layar

UX (User Experience) : Keseluruhan pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah produk, layanan, atau platform digital, mencakup kemudahan penggunaan dan kepuasan.

## **W**

We Adventura : Tempat persewaan alat pendakian gunung yang menjadi objek penelitian.

Wireframe : Sketsa desain digital yang menunjukkan struktur konten, tata letak, dan alur navigasi tanpa melibatkan elemen visual akhir seperti warna atau tipografi.

