

## **Analisis Penggunaan Warna Berdasarkan Teori Warna Menurut Brewster Pada UI Aplikasi E-wallet DANA Menggunakan Pendekatan Design Thinking**

Stevina Y. L. Lembong<sup>1</sup>, Flouresita K. T. Udampo<sup>2</sup>, Ade Yusupa<sup>3</sup>, Victor Tarigan<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Sam Ratulangi, Manado, Indonesia  
 stevinalem bong026@student.unsrat.ac.id, flouresitaudampo026@student.unsrat.ac.id,  
 ade@unsrat.ac.id, victortarigan@unsrat.ac.id

### **ABSTRACT**

This study examines the use of Brewster's Color Theory in the DANA e-wallet application user interface (UI) to improve readability, sense of security, and user trust. The focus of the study includes color contrast analysis, theme customization schemes, and usability evaluation through the Design Thinking stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. Data were collected from 21 respondents aged 18–35 years using the System Usability Scale (SUS) questionnaire and HEART metrics, and tested on low- and high-fidelity prototypes. The results showed an average SUS score of 72.41 (category B) and HEART 69.6%, confirming increased comfort, engagement, and retention. The conclusion confirms that the right color selection strengthens DANA's brand identity and user experience, with recommendations for color personalization and theme preview features.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji penggunaan Teori Warna Brewster pada antarmuka (UI) aplikasi e-wallet DANA untuk meningkatkan keterbacaan, rasa aman, dan kepercayaan pengguna. Fokus penelitian meliputi analisis kontras warna, skema penyesuaian tema, serta evaluasi kegunaan melalui tahapan Design Thinking: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Data dikumpulkan dari 21 responden usia 18–35 tahun menggunakan kuesioner System Usability Scale (SUS) dan metrik HEART, serta diuji pada prototipe low- dan high-fidelity. Hasil menunjukkan skor rata-rata SUS 72,41 (kategori B) dan HEART 69,6%, mengonfirmasi peningkatan kenyamanan, keterlibatan, dan retensi. Simpulan menegaskan bahwa pemilihan warna yang tepat memperkuat identitas merek DANA dan pengalaman pengguna, dengan rekomendasi fitur personalisasi warna dan pratinjau tema.

Kata Kunci : Teori Warna Brewster<sup>1</sup>, Antarmuka Pengguna (UI)<sup>2</sup>, E-wallet DANA<sup>3</sup>, System Usability Scale (SUS)<sup>4</sup>, Metrik HEART<sup>5</sup>

### **INDORMASI ARTIKEL**

Submit	Diterima	Publish Online
15, Mei 2025	25, Mei 2025	30, November 2025

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi telah membawa transformasi yang signifikan di berbagai bidang, termasuk sektor keuangan. Inovasi dalam teknologi keuangan memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam melakukan transaksi digital, baik secara online maupun offline, tanpa harus menggunakan uang tunai. Salah satu produk finansial digital yang banyak digunakan adalah e-money, yang semakin populer dalam dunia bisnis melalui pemanfaatan media elektronik, khususnya aplikasi e-wallet.

E-wallet merupakan aplikasi atau layanan dompet elektronik yang dirancang untuk memfasilitasi transaksi digital antar pengguna dengan lebih mudah dan praktis. Salah satu e-wallet yang banyak digunakan di Indonesia adalah DANA (Idayanti & Ulandari, n.d.). Sejak diluncurkan pada tahun 2018, DANA telah berkembang pesat dan menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Sebagai platform pembayaran digital yang inovatif, DANA menawarkan berbagai fitur unggulan yang memungkinkan transaksi non-tunai dan non-kartu secara efisien, baik secara online maupun offline. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk melakukan transfer uang ke sesama pengguna atau rekening bank dengan cepat dan tanpa biaya tambahan dalam batas tertentu (Dyah, 2024).

Keberhasilan suatu aplikasi tidak hanya ditentukan oleh fungsionalitasnya tetapi juga oleh kualitas desain antarmuka pengguna (UI) yang efektif dan menarik. UI memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman interaksi yang optimal antara pengguna dan sistem digital. Desain UI terdiri dari dua komponen utama, yaitu visual design, yang berkaitan dengan estetika tampilan, serta interaction design, yang mencakup elemen fungsional dan logis dalam sebuah produk digital (Dewaweb Team, 2024). Dalam proses perancangannya, UI melibatkan berbagai elemen visual seperti palet warna, tipografi, layout, ikon, dan animasi, yang berperan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang lebih nyaman dan intuitif (Patria, 2023). Salah satu aspek utama dalam desain UI adalah penggunaan warna, yang memiliki pengaruh besar terhadap persepsi dan interaksi pengguna dengan aplikasi. Pemilihan warna yang tepat dapat meningkatkan kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

Dalam pemilihan warna UI, salah satu teori yang sering digunakan adalah Teori Warna Brewster. Teori ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1831 dan mengelompokkan warna ke dalam empat kategori utama: primer, sekunder, tersier, dan netral. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru sebagai dasar pembentukan warna lainnya. Warna sekunder dihasilkan dari pencampuran warna primer, sedangkan warna tersier merupakan kombinasi antara warna primer dan sekunder. Warna netral, seperti hitam, putih, dan abu-abu, sering digunakan untuk menyeimbangkan komposisi warna dalam desain (Aisyafs, 2018). Dengan pemilihan color palette yang tepat, UI dapat membantu memperkuat identitas merek dan menciptakan kesan yang kohesif di mata pengguna (Clarissa, 2024).

Untuk menilai tingkat kegunaan (usability) aplikasi DANA, dilakukan evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS). SUS pertama kali dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan merupakan metode yang digunakan untuk mengukur usability berbagai teknologi, baik perangkat lunak maupun perangkat keras. SUS dapat diterapkan

pada sampel penelitian yang kecil namun tetap menghasilkan hasil yang valid dalam menentukan apakah suatu sistem sudah dapat digunakan dengan baik (Andysa, 2022). Meskipun nilai SUS bukan merupakan indikator absolut dari kegunaan suatu sistem, hasilnya dapat digunakan untuk membandingkan usability antar desain yang berbeda. Berdasarkan analisis yang dilakukan, aplikasi DANA memperoleh nilai rata-rata SUS sebesar 72,41, yang masuk dalam kategori grade B. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi DANA memiliki tingkat kegunaan yang baik dan termasuk dalam kategori acceptable range (Huda et al., 2023).

Untuk mengidentifikasi dan mengatasi berbagai tantangan dalam desain UI aplikasi DANA, penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking. Design Thinking merupakan proses iteratif yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap pengguna, menantang asumsi yang ada, serta mendefinisikan ulang masalah guna menemukan solusi yang inovatif dan berpusat pada manusia (Setiawan et al., 2024). Metode ini sering digunakan dalam pengembangan produk, layanan, dan strategi bisnis untuk menciptakan solusi yang lebih efektif (Diana, 2024). Dengan karakteristiknya yang berbasis eksperimental, Design Thinking memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan inovasi melalui serangkaian tahapan, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing (Wulandari, 2024).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking. Penerapan metode ini berfokus pada cara pengguna berinteraksi dengan UI aplikasi dan mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul. Pemilihan sampel dari keseluruhan populasi yang menjadi subjek dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik Stratified Random Sampling dan Purposive Sampling.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

### 2.1 Empathize

Tahap awal dalam metode ini yaitu dengan melakukan pengambilan sampel dengan memanfaatkan teknik Stratified Random Sampling untuk memahami kebutuhan dan pengalaman pengguna ketika menggunakan aplikasi DANA berdasarkan kuesioner yang disebar. Tahap Empathize dilakukan untuk mengidentifikasi celah atau tantangan yang dihadapi pengguna. Pengambilan sampel menggunakan teknik Stratified Random Sampling

membantu dalam membagi populasi menjadi strata dan variasi dalam sampel berkurang sehingga menghasilkan data dengan akurasi lebih baik dan mengurangi bias.

## 2.2 Define

Setelah memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna, tahap Define bertujuan untuk mengidentifikasi inti permasalahan yang harus diselesaikan agar solusi yang dihasilkan benar-benar relevan dan efektif. Pada tahap ini, hasil survei yang digunakan dalam tahap Empathize akan dianalisis untuk menemukan pola yang mencerminkan tantangan utama dalam pengalaman pengguna.

## 2.3 Ideate

Setelah memahami kebutuhan pengguna melalui kuesioner dan mengidentifikasi inti permasalahan yang muncul dalam pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi DANA, tahap ini berfokus pada eksplorasi berbagai kemungkinan solusi guna meningkatkan pengalaman pengguna, khususnya dalam aspek desain UI. Pada tahap ini, dilakukan sesi brainstorming untuk menghasilkan berbagai ide yang dapat mengatasi tantangan utama yang telah diidentifikasi pada tahap Define. Solusi yang dihasilkan harus mempertimbangkan data dari Empathize.

## 2.4 Prototype

Tahap Prototype dalam metode Design Thinking merupakan tahap di mana ide-ide yang telah dikembangkan pada tahap Ideate diwujudkan dalam bentuk visual untuk pengguna. Proses ini dilakukan menggunakan pemodelan Low Fidelity dengan sketsa sederhana atau wireframe untuk menentukan struktur dan tata letak UI dan High Fidelity dengan elemen visual yang mendekati tampilan akhir aplikasi, termasuk warna, tipografi, serta interaksi yang lebih realistis.

## 2.5 Testing

Tahap testing merupakan tahap pengujian yang dilakukan untuk memastikan bahwa desain yang dikembangkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Usability testing ini menggunakan indikator yang ada pada *Framework Heart by Google* yang terdiri dari lima kategori yaitu *Happiness, Engagement, Adoption, Retention, dan Task Success*. Sebagai tolak ukur, ada tiga parameter *Metrics* yang merupakan dari susunan pertanyaan kuesioner yaitu *Goal-Signal-Metrici*.

# HASIL DAN PEMBAHASAN

## 3.1 Empathize

Pada tahap Empathize, penelitian ini mengumpulkan data melalui kuesioner yang melibatkan pengguna aplikasi e-wallet DANA. Sebanyak 21 responden dengan rentang usia 18-35 tahun, yang merupakan pengguna aktif aplikasi DANA dilibatkan untuk memahami persepsi mereka terhadap penggunaan warna pada antarmuka pengguna (UI). Berikut merupakan analisis identifikasi masalah berdasarkan hasil dari kuesioner yang dibagikan:

1. Beberapa responden mengalami kesulitan dalam membaca teks dan memahami ikon karena kurangnya kontras warna.

2. Sebagian responden merasa warna yang digunakan belum sepenuhnya mencerminkan keamanan dan kepercayaan dalam bertransaksi.
3. Kejelasan ikon dan tombol yang dipengaruhi oleh pemilihan warna turut menjadi tantangan dalam meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Sebagian responden memilih adanya perubahan warna UI pada aplikasi DANA dengan tetap mengutamakan kemudahan navigasi.

### 3.2 Define

Pada tahap ini, data yang diperoleh dari pengumpulan dan analisis kuesioner yang telah diisi oleh responden didefinisikan secara lebih jelas, sehingga fokus pada inti masalah dapat tercapai. Setiap kendala yang muncul di tahap *Empathize* diidentifikasi solusinya melalui proses pendefinisian. Proses ini dilakukan dengan merinci berbagai kemungkinan masalah yang dihadapi pengguna.

Tabel 3.1 Hipotesis Awal

Persona	Pengguna aplikasi DANA aktif dengan kelompok usia 18-25 tahun yang menggunakan aplikasi untuk transaksi digital sehari-hari
H0	Pengguna aplikasi DANA tidak memerlukan perubahan signifikan pada skema warna UI saat ini karena mereka merasa cukup nyaman dan percaya dengan desain yang ada.
H1	Pengguna aplikasi DANA menginginkan perubahan pada skema warna UI agar kontras lebih jelas sehingga teks, tombol, dan ikon mudah dibaca, warna dapat lebih mencerminkan rasa aman dan kepercayaan saat bertransaksi, perubahan dilakukan secara teratur supaya tidak membingungkan, serta warna tetap seimbang antara selera pribadi, kenyamanan, dan identitas merek DANA.
Eksplanasi	Dugaan ini berasal dari kendala pengguna seperti kontras warna yang kurang jelas, rasa aman yang belum maksimal, dan potensi kebingungan akibat perubahan warna. Variasi selera pengguna juga menunjukkan kebutuhan akan UI yang fungsional sekaligus menarik, yang akan diuji lebih lanjut.

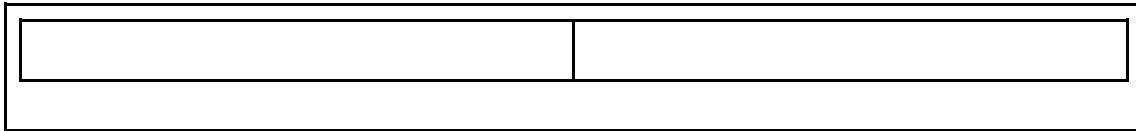
Pada tahap ini, untuk membuka perspektif baru dalam menyelesaikan masalah, digunakan metode How Might We (HMW). Metode ini bekerja dengan cara mengubah pernyataan menjadi pertanyaan. Masalah utama yang telah diidentifikasi dalam proses pendefinisian diubah menjadi pertanyaan berbentuk "bagaimana" atau how. Pertanyaan-pertanyaan ini kemudian dapat dijawab dengan mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi atau might. Langkah penyelesaian solusi yang ingin didapatkan dengan menggunakan metode How Might We yang dapat dilihat pada tabel 3.2 How Might We.

<i>How?</i>	<i>Might?</i>
Bagaimana kita bisa meningkatkan kontras warna agar teks, tombol, dan ikon lebih mudah dilihat?	Membuat kombinasi warna yang lebih tajam, menyesuaikan <i>shade</i> dan <i>tint</i> , atau menambah ukuran elemen UI.
Bagaimana kita bisa memilih warna yang lebih mencerminkan rasa aman dan kepercayaan pengguna?	Menggunakan warna biru yang lebih kuat, menambah elemen visual pendukung seperti ikon keamanan.
Bagaimana kita bisa mengubah warna UI secara teratur tanpa membingungkan pengguna?	Menerapkan transisi warna bertahap, memberikan panduan visual, atau opsi pratinjau sebelum perubahan permanen.
Bagaimana kita bisa menyeimbangkan warna agar sesuai selera pengguna dan identitas merek DANA?	Menyediakan opsi tema personalisasi terbatas, mempertahankan elemen inti biru-putih sebagai identitas merek.

### 3.3 Ideate

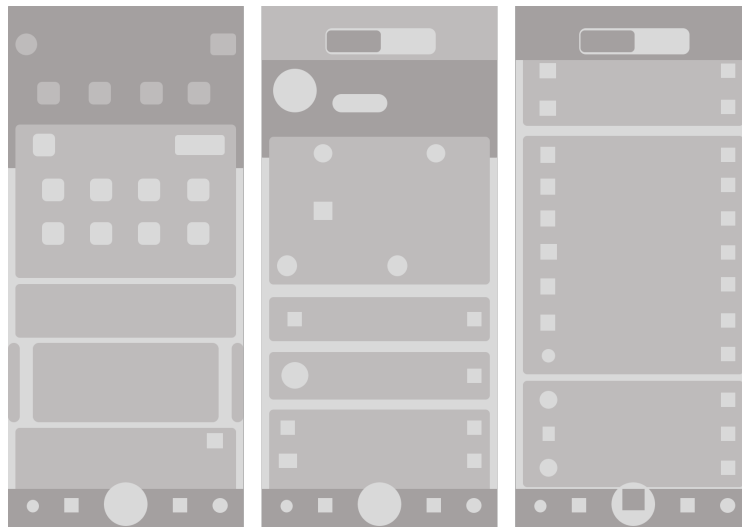
Pada tahap ini, data yang diperoleh dari pengumpulan dan analisis kuesioner yang telah diisi oleh responden didefinisikan secara lebih jelas, sehingga fokus pada inti masalah dapat tercapai. Setiap kendala yang muncul di tahap *Empathize* diidentifikasi solusinya melalui proses pendefinisian. Proses ini dilakukan dengan merinci berbagai kemungkinan masalah yang dihadapi pengguna.

<p><i>Problem Statement</i>                  Pengguna aplikasi DANA menghadapi kendala visual pada UI, seperti kontras warna yang kurang jelas, kurangnya rasa aman, perubahan warna yang membingungkan, dan selera warna yang beragam, sehingga sulit membaca, merasa yakin, dan menyesuaikan dengan preferensi mereka.</p>	
<p><i>How Might We</i></p>	
Menambahkan fitur personalisasi kontras yang memungkinkan pengguna menyesuaikan tingkat kecerahan antarmuka agar teks, tombol, dan ikon lebih mudah dilihat, serta menyertakan elemen visual seperti ikon keamanan atau animasi sederhana untuk memperkuat rasa percaya saat melakukan transaksi.	Menyediakan opsi pratinjau untuk perubahan warna agar pengguna tidak bingung, serta tawarkan fitur pemilihan tema terbatas yang sesuai dengan selera pengguna, dengan memastikan identitas merek DANA tetap terjaga melalui masukan dari polling atau survei pengguna.



### 3.4 Prototype

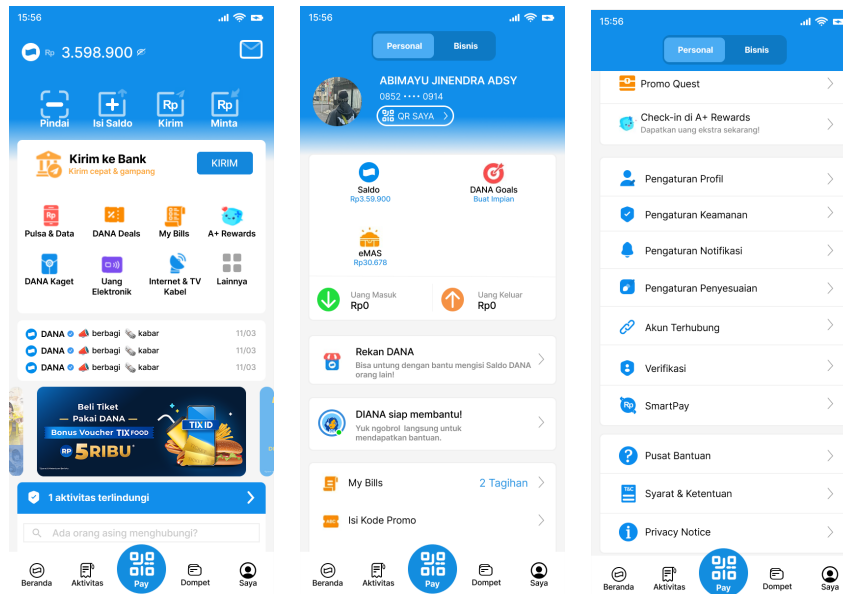
Pada tahap ini, data yang diperoleh dari pengumpulan dan analisis kuesioner yang telah diisi oleh responden didefinisikan secara lebih jelas, sehingga fokus pada inti masalah dapat tercapai. Setiap kendala yang muncul di tahap *Empathize* diidentifikasi solusinya melalui proses pendefinisian. Proses ini dilakukan dengan merinci berbagai kemungkinan masalah yang dihadapi pengguna.



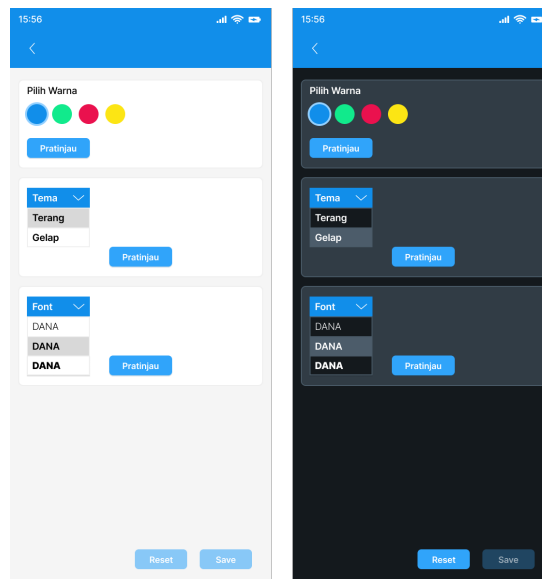
Gambar 3.. *Low Fidelity Wireframe* Halaman Beranda dan Saya



Gambar 4. *Low Fidelity Wireframe* Halaman Pengaturan Penyesuaian



Gambar 5. *High Fidelity Wireframe* Halaman Beranda dan Saya



Gambar 6. *High Fidelity Wireframe* Halaman Pengaturan Penyesuaian

Pada tahap ini, data yang diperoleh dari pengumpulan dan analisis kuesioner yang telah diisi oleh responden didefinisikan secara lebih jelas, sehingga fokus pada inti masalah dapat tercapai. Setiap kendala yang muncul di tahap *Empathize* diidentifikasi solusinya melalui proses pendefinisian. Proses ini dilakukan dengan merinci berbagai kemungkinan masalah yang dihadapi pengguna.

### 3.5 Testing

Setelah menyelesaikan tahap prototipe dalam metode design thinking, langkah terakhir adalah tahap pengujian (testing). Pada tahap ini, prototipe diuji untuk memperoleh masukan dari responden guna memvalidasi solusi desain, termasuk fitur tambahan yang telah dikembangkan. Umpan balik dari responden dimanfaatkan untuk menyempurnakan desain prototipe agar sesuai dengan kebutuhan dan mengatasi permasalahan pengguna. Tahap testing menggunakan framework atau metode HEART dimana yang menjadi ukuran atau parameter penilaian metode ini adalah Happiness, Engagement, Adoption, Retention, dan Task Success.

Tabel 3.3 *Parameter HEART Metrics*

<b><i>Happiness</i></b>	Happiness mengukur kepuasan, kenyamanan, dan perasaan positif pengguna terhadap desain atau produk. Metrik ini berfokus pada aspek emosional, seperti apakah pengguna merasa senang, nyaman, atau puas dengan antarmuka.
<b><i>Engagement</i></b>	Engagement mengukur seberapa sering dan intens pengguna berinteraksi dengan desain atau produk. Metrik ini berfokus pada tingkat keterlibatan pengguna, seperti seberapa sering mereka menjelajahi antarmuka atau menggunakan elemen tertentu.
<b><i>Adoption</i></b>	Engagement mengukur seberapa sering dan intens pengguna berinteraksi dengan desain atau produk. Metrik ini berfokus pada tingkat keterlibatan pengguna, seperti seberapa sering mereka menjelajahi antarmuka atau menggunakan elemen tertentu.
<b><i>Retention</i></b>	Retention mengukur seberapa sering pengguna kembali menggunakan desain atau produk setelah pengalaman awal. Metrik ini berfokus pada kemampuan desain untuk membuat pengguna tetap menggunakan aplikasi dalam jangka panjang.
<b><i>Task Success</i></b>	Task Success mengukur seberapa mudah pengguna menyelesaikan tugas utama menggunakan desain atau produk. Metrik ini berfokus pada efisiensi dan efektivitas desain dalam membantu pengguna mencapai tujuan mereka (misalnya, mengirim uang, mengecek saldo).

Pengujian ini dirancang untuk mengevaluasi desain UI DANA dengan menetapkan tujuan yang akan dicapai melalui tiga parameter, yaitu goal, signal, dan metrics. Goal yang ditargetkan adalah peningkatan Happiness, Engagement, Adoption, Retention, serta Task Success pengguna terhadap desain aplikasi, guna memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Signal yang menjadi indikator keberhasilan tujuan ini adalah respons dari kuesioner yang disebar, berisi pernyataan-pernyataan yang berfokus pada aspek HEART, di mana pengguna menilai desain tersebut. Metrics yang digunakan untuk mengukur progres pencapaian tujuan adalah skor dari jawaban kuesioner yang berada pada rentang skala 1 hingga 5, yang selanjutnya dianalisis untuk menentukan tingkat usability dari setiap parameter HEART. Evaluasi desain UI dari aplikasi DANA menggunakan lima sub variabel HEART untuk mengukur pengalaman pengguna dari berbagai sudut. Happiness (63,25%) mengevaluasi kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap desain sehingga berada pada level Tinggi. Engagement (61,75%) mengukur tingkat keterlibatan pengguna dengan desain, di mana juga mencapai level Tinggi. Adoption (71,75%) menilai seberapa mudah pengguna baru memahami desain pada level Tinggi. Retention (70%) mengukur keinginan pengguna untuk terus menggunakan aplikasi dimana juga pada level Tinggi. Task Success (66,75%) mengevaluasi kemudahan menyelesaikan tugas utama dan juga berada pada level Tinggi. Secara keseluruhan, desain ini cukup usable dengan rata-rata 66,7%, tetapi ada ruang untuk perbaikan pada tata letak dan konfirmasi.

Tabel 3.4 Hasil Pengujian

Sub Variabel	Jumlah Pernyataan	Jumlah Responden	Nilai Max Total	Total Nilai	Nilai Kriteria	Level of Usability
<i>Happiness</i>	3	5	300	189,75	63,25%	Tinggi
<i>Engagement</i>	3	5	300	185,25	61,75%	Tinggi
<i>Adoption</i>	3	5	300	215,25	71,75%	Tinggi
<i>Retention</i>	3	5	300	210	70%	Tinggi
<i>Task Success</i>	3	5	300	200,25	66,75%	Tinggi

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pengujian ini dirancang untuk mengevaluasi desain UI DANA dengan menetapkan tujuan yang akan dicapai melalui tiga parameter, yaitu goal, signal, dan metrics. Goal yang ditargetkan adalah peningkatan Happiness, Engagement, Adoption, Retention, serta Task Success pengguna terhadap desain aplikasi, guna memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Signal yang menjadi indikator keberhasilan tujuan ini adalah respons dari kuesioner yang disebar, berisi pernyataan-pernyataan yang berfokus pada aspek HEART, di mana pengguna menilai desain tersebut. Metrics yang digunakan untuk mengukur progres pencapaian tujuan adalah skor dari jawaban kuesioner yang berada pada rentang skala 1 hingga 5, yang selanjutnya dianalisis untuk menentukan tingkat usability dari setiap parameter HEART. Evaluasi desain UI dari aplikasi DANA menggunakan lima sub variabel HEART untuk mengukur pengalaman pengguna dari berbagai sudut. Happiness (63,25%) mengevaluasi kepuasan dan kenyamanan pengguna terhadap desain sehingga berada pada level Tinggi. Engagement (61,75%) mengukur tingkat keterlibatan pengguna dengan desain, di mana juga mencapai level Tinggi. Adoption (71,75%) menilai seberapa mudah pengguna baru memahami desain pada level Tinggi. Retention (70%) mengukur keinginan pengguna untuk terus menggunakan aplikasi dimana juga pada level Tinggi. Task Success (66,75%) mengevaluasi kemudahan menyelesaikan tugas utama dan juga berada pada level Tinggi. Secara keseluruhan, desain ini cukup usable dengan rata-rata 66,7%, tetapi ada ruang untuk perbaikan pada tata letak dan konfirmasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kusmuwati, R. I., Wibisono, S. (2024). Psikologi Warna Tata Busana untuk Penguatan Karakter dan Suasana pada Drama TV *Antartika*. *Jurnal Film dan Televisi*, 1(1), 20-28.
- [2] Hartadi, M. G. Penerapan Warna Dalam Desain *User Interface (Ui)* Aplikasi Seluler Bukaloka.
- [3] Setiawan, A., Rahmatulloh, A., Adi, M. (2025). Analisis Penggunaan Warna Berdasarkan Teori Warna Menurut *Brewster* Pada *UI Google Home Assistant* Dengan Pendekatan *Design Thinking*. *Jurnal Multi Media dan IT*, 8(2), 138-144.

- [4] Assaufa, N. I., Arifin, M. Perancangan UI/UX Aplikasi “BISA” Dengan Pendekatan Design Thinking.
- [5] Setiawan, I. K., Paramitha A. A. I. I., Tiawan. (2023). *Prototype Mobile Application Menggunakan Metode Five Planes Pada Startup Mainheal. Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi*, 6(3), 272-283.
- [6] Victoria, O., Kaunang, F. J., Wagi, E. B. Analisis Komponen Desain *Layout*, Kontrol, dan Warna *User Interface* terhadap *User Experience* pada Aplikasi PeduliLindungi.
- [7] Candra, A., Sukmasetya, P., Hendradi, P. Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design thinking* (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA).
- [8] Ariska, D., Nurlela, S. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Jurnal Infortech*, 4(2), 86-91.
- [9] Sintia, N. P. V. L., Sudana, A. A. K. O., Buana, P. W. (2020). Perancangan *User Interface* dan *User Experience* SIMRS Modul Akuntansi Keuangan. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 1(2).
- [10] Ghiffary, M. N. E. (2018). *Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus Aplikasi Oride)*. (Tugas Akhir, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- [11] Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Universitas Islam Kalimantan.
- [12] Wibowo, M. R., Setiaji, H. Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan *Design Thinking*.
- [13] Huda, N., Tambunan, D. A., Satria, F., Putra, M. R. B. (2023). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi E-Wallet Dana Menggunakan Metode SUS. *Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 2(3), 61-68.
- [14] Hartadi, M. G., Swandi, I. W., Mudra, I. W. (2020). Warna dan Prinsip Desain *User Interface* (UI) Dalam Aplikasi Seluler “Bukaloka”. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 5(1), 105-119.
- [15] Hamdandi, M., Chandra, R., Bachtiar, F., Lais, N., Sastika, D. A., Pribadi, M. R. (2022). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Sistem Informasi*, 392-397.
- [16] Nugrahani, T. A., Dianasari, D., Amalia, K. N. (2023). Implementasi Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan Jamu Berbasis Mobile. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(3), 889-900.
- [17] Kurnianto, F., Wahyuni, E. G. Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan *UI/UX* Pada Aplikasi Basis Data Sekar Kawung Untuk Pegawai Lapangan Perusahaan Sosial Sekar Kawung.
- [18] DANA Indonesia. Kenali Lebih Dalam Aplikasi DANA, Dari Mulai Fungsi, Fitur Hingga Manfaat <https://www.dana.id/corporate/newsroom/kenali-lebih-dalam-aplikasi-dana-dari-mulai-fungsi-fitur-hingga-manfaat>
- [19] aisyafs. (2018, 16 Oktober). Teori Warna Brewster. <https://sekolahdesain.com/teori-warna-brewster>
- [20] Clarissa. (2024, 15 April). Memahami pentingnya pengetahuan color palette pada Desain UI. <https://sis.binus.ac.id/2024/04/15/memahami-pentingnya-pengetahuan-color-palette-pada-desain-ui>