

## PENDEKATAN *DOUBLE DIAMOND* DALAM PERANCANGAN ANTARMUKA *PERSONAL ASSISTANT* PADA *WEBSITE EVENT ORGANIZER*

Rifda Faticha Alfa Aziza <sup>1)</sup>, Muhammad Agung Satriaajaya Suryana <sup>2)</sup>, Afifah Nur Aini <sup>3)</sup>,  
Ibnu Hadi Purwanto <sup>4)</sup>

<sup>1)2)</sup> Program Studi SI Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta

<sup>3)4)</sup> Program Studi SI Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta

email: [rifda@amikom.ac.id](mailto:rifda@amikom.ac.id) <sup>1)</sup>, [massgung45@students.amikom.ac.id](mailto:massgung45@students.amikom.ac.id) <sup>2)</sup>, [afifah@amikom.ac.id](mailto:afifah@amikom.ac.id) <sup>3)</sup>,  
[ibnu@amikom.ac.id](mailto:ibnu@amikom.ac.id) <sup>4)</sup>

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima November, 2025

Revisi November, 2025

Terbit November, 2025

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong *event organizer* menyediakan layanan berbasis *website* yang informatif dan mudah digunakan. Namun, banyak *website event organizer* masih memiliki masalah antarmuka dan alur interaksi sehingga menyulitkan pengguna mencari informasi dan melakukan pemesanan. Penelitian ini bertujuan merancang antarmuka *personal assistant* pada *website event organizer* menggunakan metode *Double Diamond*. Tahapan penelitian meliputi *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver* dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, *empathy map*, dan *user persona*. Tahap pengembangan menghasilkan *user flow*, *wireframe*, dan *high-fidelity prototypes*. Evaluasi dilakukan melalui *usability testing* menggunakan *Maze Design*. Hasil pengujian menunjukkan *usability score* 80, *success rate* 100%, *drop-off* 0%, *misclick rate* 28.7%, dan durasi rata-rata 68.9 detik. Seluruh responden (100%) menyatakan fitur membantu.

#### Kata Kunci :

*Double Diamond*; *Maze Design*; *User Experience*; *User Interface*; *Personal Assistant*

### ABSTRACT

The development of digital technology encourages event organizers to provide informative and user-friendly website-based services. However, many event organizer websites still have interface and interaction flow issues, making it difficult for users to find information and make reservations. This study aims to design a personal assistant interface for event organizer websites using the Double Diamond method. The research stages include discover, define, develop, and deliver, with data collection through observation, interviews, empathy maps, and user personas. The development phase resulted in user flows, wireframes, and high-fidelity prototypes. Evaluation was conducted through usability testing using Maze Design. The test results showed a usability score of 80, a success rate of 100%, a drop-off rate of 0%, a misclick rate of 28.7%, and an average duration of 68.9 seconds. All respondents (100%) stated that the feature was helpful.

#### Keywords:

*Double Diamond*; *Maze Design*; *User Experience*; *User Interface*; *Personal Assistant*;

#### Penulis Korespondensi:

Rifda Faticha Alfa Aziza  
Program Studi SI Informatika,  
Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Amikom Yogyakarta

Email:

[rifda@amikom.ac.id](mailto:rifda@amikom.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi digital pada berbagai sektor layanan, termasuk industri *event organizer*. *Website* tidak lagi berperan hanya sebagai media informasi statis, tetapi telah berkembang menjadi *platform* utama untuk interaksi, konsultasi, dan transaksi layanan secara

daring [1]. Dalam konteks ini, kualitas *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi faktor krusial yang memengaruhi kemudahan penggunaan, efisiensi interaksi, serta tingkat kepuasan pengguna [2]. Desain antarmuka yang tidak intuitif dapat meningkatkan kesalahan pengguna dan menurunkan efektivitas sistem, sedangkan UX yang baik mampu meningkatkan kepercayaan dan loyalitas pengguna terhadap layanan digital [3]. Oleh karena itu, perancangan antarmuka *website* layanan perlu mengedepankan pendekatan yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*).

Pada *website event organizer*, permasalahan UX umumnya muncul dalam bentuk kesulitan pengguna dalam memahami alur pemesanan, keterbatasan informasi layanan, serta kurangnya dukungan sistem dalam membantu pengambilan keputusan. Hal ini sejalan dengan temuan Barnum [4] yang menyatakan bahwa sistem layanan berbasis web sering gagal memenuhi kebutuhan pengguna karena minimnya pemahaman terhadap konteks penggunaan dan ekspektasi pengguna. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan fitur *personal assistant*, yaitu fitur yang dirancang untuk membantu pengguna dalam menavigasi sistem, memberikan rekomendasi layanan, serta menyederhanakan proses interaksi. Dalam konteks sistem informasi, *personal assistant* tidak selalu berbasis kecerdasan buatan tingkat lanjut, tetapi dapat diwujudkan melalui desain alur interaksi dan rekomendasi yang efektif [5].

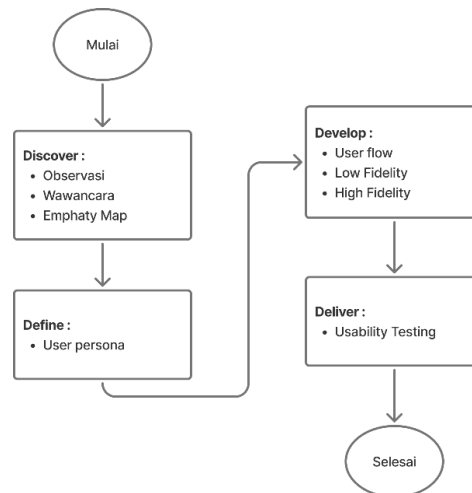
Metode *Double Diamond* telah banyak diterapkan sebagai kerangka kerja desain untuk menghasilkan antarmuka yang lebih responsif [6]-[9] terhadap kebutuhan pengguna melalui tahapan *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver* [10]. Misalnya, Syach et al., [11] melaporkan peningkatan *System Usability Scale* (SUS) pada redesign UI/UX layanan *real estate* yang dirancang menggunakan *Double Diamond*. Penelitian Fatimah et al., [12] pada domain aplikasi kesehatan digital juga menemukan bahwa pendekatan terstruktur ini mampu meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna.

Di luar penerapan *Double Diamond*, kajian desain interaksi pada sistem layanan *event organizer* umumnya masih berfokus pada aspek teknis manajemen *event*, seperti pengelolaan jadwal dan laporan, tanpa menekankan interaksi pengguna secara holistik melalui metode desain sistematis [13]. Sementara itu, studi UI/UX layanan digital yang memakai pendekatan *user-centered design* menunjukkan bahwa desain berbasis kebutuhan pengguna dapat mengatasi kompleksitas navigasi dan keputusan layanan, namun tidak khusus membahas fitur *personal assistant* [14].

Berdasarkan gap penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka *personal assistant* pada *website event organizer* menggunakan metode *Double Diamond*. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver* dengan pendekatan desain berpusat pada pengguna [10], [15]. Evaluasi desain dilakukan melalui *usability testing* untuk menilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi metode *Double Diamond* dalam perancangan antarmuka *personal assistant website event organizer* yang divalidasi melalui pengujian *usability*, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang UI/UX serta menjadi acuan praktis bagi pengembangan *website* layanan *event organizer* di masa mendatang.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini disusun secara sistematis mengikuti metode *Double Diamond* yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver* [10], [15]. Alur penelitian (Gambar 1) dimulai dari identifikasi permasalahan hingga evaluasi hasil rancangan untuk memastikan keluaran penelitian sesuai dengan tujuan dan gambaran sistem yang diharapkan.



**Gambar 1.** Alur penelitian.

Tahap awal penelitian dimulai dari *discover*, yang bertujuan untuk memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna secara menyeluruh. Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap media dan layanan digital *event organizer* untuk mengidentifikasi pola penyampaian informasi serta kendala yang dialami pengguna. Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan calon pengguna untuk menggali pengalaman, harapan, dan kesulitan dalam menggunakan layanan *event organizer* berbasis *website*. Hasil observasi dan wawancara kemudian dianalisis menggunakan *empathy map* guna memetakan apa yang dirasakan, dipikirkan, dikatakan, dan dilakukan oleh pengguna.

Tahap berikutnya adalah *define*, yaitu tahap perumusan masalah berdasarkan temuan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini disusun *user persona* yang merepresentasikan karakteristik, tujuan, serta kebutuhan pengguna. *User persona* digunakan sebagai acuan utama dalam menentukan fokus perancangan antarmuka *personal assistant*.

Selanjutnya, tahap *develop* berfokus pada pengembangan solusi desain. Pada tahap ini dilakukan penyusunan *user flow* untuk menggambarkan alur interaksi pengguna dalam sistem. Kemudian dikembangkan desain *low-fidelity* berupa *wireframe* untuk memvisualisasikan struktur dasar antarmuka, yang selanjutnya disempurnakan menjadi desain *high-fidelity* yang merepresentasikan tampilan akhir antarmuka *personal assistant website event organizer*.

Tahap akhir adalah *deliver*, yaitu evaluasi terhadap solusi yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui *usability testing* untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam menggunakan antarmuka yang dirancang. Hasil pengujian ini digunakan untuk menilai keberhasilan rancangan dan menjadi dasar penarikan kesimpulan penelitian. Setelah seluruh tahapan dilalui, penelitian dinyatakan selesai.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Discover

Pada tahap *discover*, pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk memperoleh pemahaman awal mengenai permasalahan dan kebutuhan pengguna *website event organizer*. Wawancara dilakukan terhadap lima responden yang memiliki pengalaman dalam perencanaan dan pengelolaan *event*. Seluruh responden dikategorikan sebagai pengguna mahir, karena telah terbiasa berinteraksi dengan layanan *event organizer* baik secara daring maupun luring. Wawancara bersifat semi-terstruktur dan berfokus pada pengalaman pengguna, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan terhadap *website event organizer*.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa seluruh responden memiliki kebutuhan yang relatif serupa terhadap *website event organizer*. Responden menyatakan bahwa informasi layanan sering kali sulit ditemukan, tidak disajikan secara ringkas, dan kurang transparan, khususnya terkait harga dan paket layanan. Beberapa

responden juga menyampaikan bahwa media sosial belum cukup efektif sebagai sarana utama komunikasi karena respon yang lambat dan informasi yang terbatas.

Selain itu, responden menilai bahwa testimoni dan portofolio *event* merupakan faktor penting dalam membangun kepercayaan terhadap penyedia jasa. Mayoritas responden mengharapkan adanya fitur yang mampu memberikan rekomendasi kebutuhan *event*, seperti pilihan *vendor*, paket layanan, dan estimasi anggaran (Tabel 1). Harapan lain yang muncul adalah adanya alur pemesanan yang sederhana, fitur komunikasi langsung, serta tampilan antarmuka yang tidak membingungkan.

Tabel 1. Aspek dan temuan utama.

Aspek yang digali	Temuan utama
Motivasi menggunakan event organizer	Membutuhkan bantuan professional agar event berjalan sesuai rencana
Kendala utama	Sulit menemukan informasi layanan yang jelas dan transparan
Pengalaman menggunakan website event organizer	Informasi terlalu panjang, alur pemesanan membingungkan
Media yang sering digunakan	Media sosial, namun dinilai kurang responsif
Fitur yang paling dibutuhkan	Portofolio event, testimoni, sistem pemesanan online
Harapan terhadap website	Navigasi sederhana, informasi ringkas, rekomendasi event
Kebutuhan personal assistant	Panduan langkah demi langkah dan rekomendasi kebutuhan event

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, temuan utama pengguna kemudian dipetakan menggunakan *empathy map* (Gambar 2) untuk mengidentifikasi aspek *says*, *thinks*, *does*, dan *feels* sebagai dasar perumusan kebutuhan pengguna.



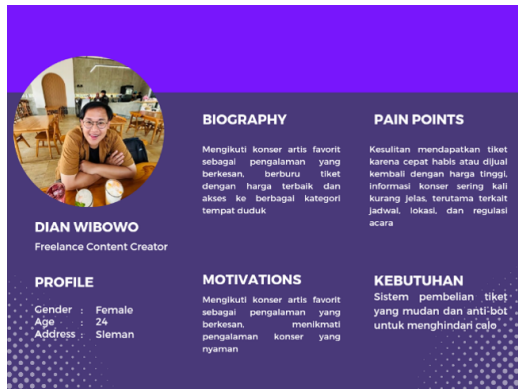
Gambar 2. *Empathy map*.

### 3.2. Define

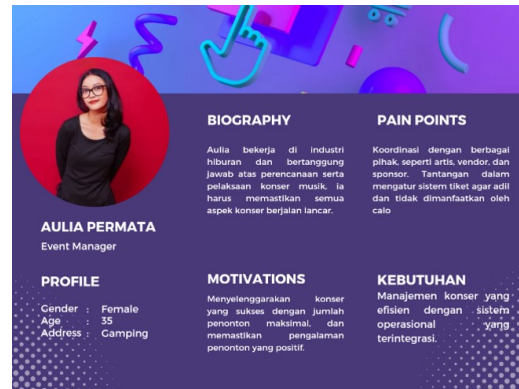
Tahap *define* merupakan tahap untuk merangkum dan memfokuskan temuan dari tahap *discover* agar permasalahan utama pengguna dapat dirumuskan secara jelas. Pada tahap ini, data hasil observasi, wawancara, serta pemetaan *empathy map* dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang paling dominan dan menjadi prioritas dalam perancangan antarmuka *personal assistant website event organizer*.

Sebagai bentuk *output* utama pada tahap *define*, penelitian menyusun *user persona* (Gambar 3 dan Gambar 4) yang merepresentasikan karakteristik pengguna berdasarkan tujuan, perilaku, serta *pain points* yang ditemukan. *User persona* digunakan untuk memastikan proses perancangan tetap berorientasi pada kebutuhan pengguna nyata, bukan asumsi perancang. Dalam penelitian ini, *user persona* menggambarkan dua tipe

pengguna utama, yaitu pengguna yang membutuhkan layanan *event organizer* secara cepat dan praktis, serta pengguna yang memerlukan panduan lebih detail dalam menentukan kebutuhan *event*. Kedua persona tersebut menjadi acuan dalam menentukan fitur *personal assistant*, struktur navigasi, serta desain alur interaksi pengguna pada tahap pengembangan (*develop*).



Gambar 3. User persona freelance content creator.

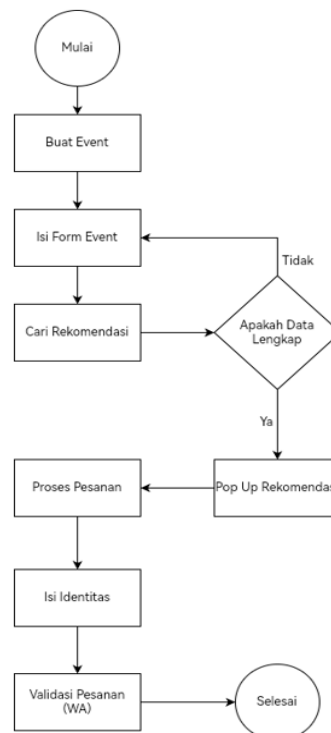


Gambar 4. User persona event manager.

Dengan demikian, tahap *define* berfungsi sebagai penghubung antara hasil eksplorasi masalah pada tahap *discover* dan proses pembuatan solusi desain pada tahap *develop*. Hasil tahap ini memastikan bahwa rancangan antarmuka *personal assistant* yang dikembangkan memiliki fokus yang jelas, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 3.3. Develop

Tahap *develop* berfokus pada pengembangan solusi desain berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah dirumuskan pada tahap *define*. *Output* utama pada tahap ini meliputi *user flow*, *low-fidelity*, dan *high-fidelity prototypes*. *User flow* (Gambar 5) disusun untuk menggambarkan alur interaksi pengguna dalam menggunakan *website*, khususnya saat memanfaatkan fitur *personal assistant*, mulai dari memilih kebutuhan *event* hingga memperoleh rekomendasi dan melanjutkan ke proses pemesanan. *User flow* digunakan untuk memastikan alur penggunaan sistem berjalan logis dan mudah dipahami.



Gambar 5. User flow.

Selanjutnya, dibuat desain *low-fidelity* berupa *wireframe* (Gambar 6) untuk memvisualisasikan struktur halaman, penempatan elemen antarmuka, serta navigasi utama tanpa detail visual. Tahap ini membantu memastikan *layout* dan alur halaman sesuai dengan *user flow*.

The wireframe shows a form titled "Buat Event mu" with a navigation bar (Home, About Us, Contact) and a placeholder image. The form includes fields for "Masukan Budgetmu" (with a value of Rp50.000.000), "Jumlah Penonton" (with a value of 5000), "Pilih Tempat" (Indoor, Outdoor), "Lokasi Event" (Siemari, Daerah Istimewa Yogyakarta), "Ukuran Panggung" (Pilih Ukuran Panggung), and "Fasilitas" (LED, Lighting, Sound, Dekorasi). A "Cari Event" button is at the bottom.

**Gambar 6.** *Wireframe.*

Terakhir, rancangan dikembangkan menjadi *high-fidelity prototype* (Gambar 7) yang mendekati tampilan akhir dengan penerapan elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, dan komponen interaktif. Prototipe mencakup halaman utama, fitur pembuatan *event*, rekomendasi *event*, detail *event*, dan ringkasan pesanan. *High-fidelity prototype* ini digunakan sebagai bahan evaluasi pada tahap *deliver* melalui pengujian *usability*.

The high-fidelity prototype shows the same form as the wireframe but with a dark blue background and modern styling. The navigation bar includes the "NUGRAHA" logo. The form fields are more detailed, with a "Masukkan budget" placeholder, a "Masukkan jumlah penonton" placeholder, and a "Pilih lokasi" dropdown. The "Fasilitas" section includes checkboxes for "LED", "lighting", "Sound", and "Dekorasi". A prominent blue "Cari Event" button is at the bottom.

**Gambar 7.** *High-fidelity prototype (mockup).*

### 3.4. *Deliver*

Tahap *deliver* dilakukan melalui *usability testing* menggunakan *Maze Design* untuk mengevaluasi efektivitas dan pengalaman pengguna terhadap prototipe antarmuka *personal assistant website event organizer*. Pengujian difokuskan pada fitur utama, yaitu Buat Event, Rekomendasi Paket Event, Detail Paket, dan Proses Pemesanan. Hasil pengujian dirangkum dalam metrik *Success Rate*, *Drop-off*, *Misclick Rate*, *Average Duration*, serta analisis *Heatmap*.



*Maze* memberikan empat tugas kepada pengguna. Tugas utama berupa simulasi penggunaan prototipe: pengguna sebagai siswa SMA ingin membuat konser kecil untuk 10.000 penonton dengan budget Rp. 550 juta, mengisi kebutuhan *event*, memilih rekomendasi paket *Gold*, memilih tanggal mulai dan selesai acara, melakukan reservasi, mengisi data diri, hingga diarahkan ke-*WhatsApp* untuk validasi pesanan.

Pada pengujian fitur utama (Buat Event dan Rekomendasi Paket Event), diperoleh hasil sebagai berikut: *Success Rate* 100%, *Drop-off* 0%, *Misclick Rate* 28.7%, dan *Average Duration* 68.9 detik. Selain itu, tercatat *Direct Success* 13 dan *Indirect Success* 6. Temuan ini menunjukkan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas utama dengan baik, meskipun masih terdapat *misclick* yang mengindikasikan perlunya perbaikan pada tata letak atau desain tombol.

Hasil *heatmap* dari *Maze* menunjukkan pola interaksi pengguna pada beberapa bagian antarmuka. Pada pengujian prototipe, terdapat 11 pengguna yang berhasil menyelesaikan tugas secara langsung (*direct success*) dan 6 pengguna menyelesaikan tugas melalui jalur yang tidak sesuai instruksi (*indirect success*). Pada bagian *hero section*, tercatat 9 klik dengan *avg. duration* 23.81 detik dan *misclick rate* 0%, menunjukkan elemen utama mudah dikenali pengguna. Pada fitur Cari Event, tercatat 9 klik dengan *avg. duration* 5.09 detik dan *misclick rate* 0%, yang menandakan pengguna dapat menemukan dan menjalankan fitur tersebut dengan cepat. Sementara pada bagian Detail Event, tercatat 12 klik dengan *avg. duration* 15.57 detik dan *misclick rate* 25% (3 *misclick*), yang menunjukkan masih terdapat bagian antarmuka yang perlu diperbaiki agar interaksi pengguna lebih tepat sasaran.

**Tabel 2.** Ringkasan hasil *usability testing* (*Maze*).

Metrik	Nilai
Success Rate	100 %
Drop-off	0 %
Misclick Rate	28.7 %
Average Duration	68.9 s
Direct Success	13
Indirect Success	6
Usability Score	80

Hasil *usability testing* menggunakan *Maze* menunjukkan bahwa prototipe memperoleh *success rate* 100% dan *drop-off* 0%, namun masih terdapat *misclick rate* 28.7% dengan durasi rata-rata 68.9 detik. Selain itu, pada bagian detail *event* tercatat *misclick rate* 25% (3 *misclick*). Temuan ini mengindikasikan bahwa pengguna mampu menyelesaikan tugas, tetapi masih terdapat elemen antarmuka yang menimbulkan klik tidak sesuai target.

*Misclick* yang muncul kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor desain, antara lain: (1) hirarki visual yang belum optimal, sehingga perhatian pengguna belum langsung tertuju pada tombol atau elemen utama; (2) penempatan tombol (CTA) yang terlalu berdekatan dengan elemen lain, sehingga meningkatkan peluang salah klik; (3) label tombol yang kurang spesifik atau mirip dengan elemen lain, sehingga pengguna mencoba beberapa opsi sebelum menemukan jalur yang benar; serta (4) *affordance* elemen yang ambigu, yaitu beberapa komponen terlihat dapat diklik padahal bukan target utama. Hal ini selaras dengan temuan *heatmap* pada detail *event* yang menunjukkan adanya interaksi pengguna pada area yang tidak sesuai instruksi, sehingga memunculkan *indirect success* dan *misclick*.

## 4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *Double Diamond* berhasil digunakan secara sistematis dalam perancangan antarmuka *personal assistant* pada *website event organizer Nugraha Management*. Tahapan *discover* dan *define* mampu mengidentifikasi kebutuhan utama pengguna, yaitu kemudahan menemukan informasi layanan, alur pemesanan yang jelas, serta dukungan rekomendasi paket *event* untuk membantu pengambilan keputusan. Tahap *develop* menghasilkan rancangan *user flow*, *wireframe*, dan prototipe *high-fidelity* yang merepresentasikan fitur utama seperti Buat Event, Rekomendasi Paket Event, Detail Event, dan Proses Pemesanan.

Hasil evaluasi pada tahap deliver melalui *usability testing* menggunakan *Maze Design* menunjukkan bahwa prototipe memiliki performa *usability* yang baik dengan *usability score* 80, *success rate* 100%, dan *drop-off* 0%, serta durasi penyelesaian tugas rata-rata 68.9 detik yang menandakan sistem cukup efisien. Selain itu, tingkat kepuasan pengguna juga tinggi karena seluruh responden menyatakan fitur buat *event* dan rekomendasi paket *event* membantu (100%). Meskipun demikian, penelitian menemukan adanya *misclick rate* 28.7% yang menunjukkan perlunya perbaikan pada beberapa elemen interaktif agar interaksi pengguna lebih tepat dan meminimalkan kesalahan klik. Secara keseluruhan, rancangan antarmuka *personal assistant* yang dihasilkan dinilai efektif meningkatkan pengalaman pengguna dan dapat menjadi acuan pengembangan *website event organizer* sejenis.

### Saran Penelitian Lanjutan

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dapat ditingkatkan pada penelitian selanjutnya. Beberapa hal yang menjadi catatan yaitu jumlah responden masih terbatas dan mayoritas merupakan pengguna berpengalaman, sehingga hasil evaluasi belum merepresentasikan perilaku pengguna. Pada penelitian selanjutnya, pengujian dapat menganalisis beban kognitif pengguna. Selain itu, pengujian dapat dilakukan pada sistem yang telah diimplementasikan dan menambahkan analisis statistik inferensial untuk memperkuat validitas hasil *usability*.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Siregar, *Media Digital Baru: Ekonomi dan Bisnis Teknologi*. PT Bukuloka Literasi Bangsa, 2025.
- [2] Septiani Kurnia and Nur Nawaningtyas, "Analisis Interaksi Pengguna dalam Desain User Interface dan User Experience yang Lebih Baik Menggunakan Metode Heuristik," *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika*, vol. 3, no. 4, pp. 113–119, Oct. 2024, doi: 10.55606/jtmei.v3i4.4433.
- [3] A. Hajizah, "Penerapan User Experience Dalam Permodelan Sistem Informasi Keuangan," *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, Jan. 2024, doi: 10.58602/itsecs.v2i1.88.
- [4] C. M. Barnum, *Usability Testing Essentials: Ready, Set...Test!* 2011.
- [5] G. S. Mahendra et al., *Tren Teknologi AI : Pengantar, Teori, dan Contoh Penerapan Artificial Intelligence di Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- [6] X. Wang, Z. Huang, T. Xu, Y. Li, and X. Qin, "Exploring the Future Design Approach to Ageing Based on the Double Diamond Model," *Systems*, vol. 11, no. 8, Aug. 2023, doi: 10.3390/systems11080404.
- [7] G. Bermejo-Martínez et al., "Development of a Web Platform to Facilitate the Implementation and Evaluation of Health Promoting Schools: Protocol for a Double Diamond Design Approach," *JMIR Res. Protoc.*, vol. 13, 2024, doi: 10.2196/52110.
- [8] D. L. Scerpella et al., "Solutions for Increased Adoption of Patient Portal Shared Access: A Human-Centered Design Approach Using the Double Diamond Model," *Appl. Clin. Inform.*, vol. 16, no. 05, pp. 1728–1737, Oct. 2025, doi: 10.1055/a-2710-4288.
- [9] R. H. Rian, Agung Triayudi, and Ira Diana Sholihati, "Implementation of the Double Diamond Method in User Experience Design of Health Service Application (Homecare)," *SaNa: Journal of Blockchain, NFTs and Metaverse Technology*, vol. 2, no. 1, pp. 80–89, Feb. 2024, doi: 10.58905/sana.v2i1.272.
- [10] R. F. A. Aziza, A. Nurmasani, and M. Azizah, *Teori dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking*. Penerbit Andi, 2024.
- [11] I. N. Syach, I. Diyah, C. Arifah, and K. Van Der Kroft, "Application of the Double Diamond Method in the UI/UX Website Redesign to Improve User Engagement, Experience, and Satisfaction of ABC Housing," *Journal of Digital Business and Innovation Management*, vol. 4, no. 1, pp. 69–91, 2025, doi: 10.26740/jdbim.v4i1.69618.
- [12] F. A. N. Fatimah and A. Voutama, "Implementasi Metode Double Diamond Design Process pada UI/UX Aplikasi Manajemen Kesehatan dan Gizi Personal (WellFits)," 2025.
- [13] A. Rahmatullah and F. I. Sanjaya, "Analisa Pengembangan Aplikasi Manajemen Event pada Event Organizer Menggunakan Model Rapid Application Development," *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, vol. 5, no. 1, pp. 216–221, Dec. 2024, doi: 10.57152/malcom.v5i1.1729.
- [14] M. R. Shadiq, B. Susanto, and I. V. Paputungan, "Desain Aplikasi Pemesanan Event Organizer 'Evoria' dengan Pendekatan User-Centered Design."
- [15] M. Majka, "Mastering Product Development with the Double Diamond Framework." Accessed: Jan. 05, 2026. [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/profile/Marcin-Majka-2/publication/384691492\\_Mastering\\_Product\\_Development\\_with\\_the\\_Double\\_Diamond\\_Framework/links/6704040a9e6e82486f0a4060/Mastering-Product-Development-with-the-Double-Diamond-Framework.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Marcin-Majka-2/publication/384691492_Mastering_Product_Development_with_the_Double_Diamond_Framework/links/6704040a9e6e82486f0a4060/Mastering-Product-Development-with-the-Double-Diamond-Framework.pdf)