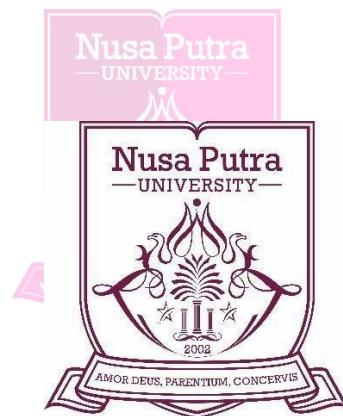


**PERANCANGAN *UI/UX DESIGN SMART GENUSIAN MOBILE*
APP MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

**ALEX
20190050070**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JULI 2023**

**PERANCANGAN *UI/UX DESIGN SMART GENUSIAN MOBILE*
APP MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Gelar Sarjana Komputer*

**ALEX
20190050070**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN**

SUKABUMI

JULI 2023

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : PERANCANGAN *UI/UX DESIGN SMART GENUSIAN MOBILE APP* MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

NAMA : ALEX

NIM : 20190050070

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut.”

Sukabumi, 04 Juli 2023



ALEX
Penulis

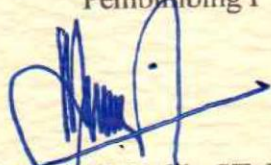
PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN *UI/UX DESIGN SMART GENUSIAN*
MOBILE APP MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*
NAMA : ALEX
NIM : 20190050070


Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi Tanggal 04 Juli 2023. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer.

Sukabumi, 04 Juli 2023

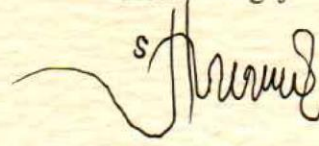
Pembimbing I


Muhammad Muslih, ST, M. Kom
NIDN. 0429038601

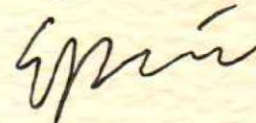
Pembimbing II


Nunik Destria Arianti, S. Kom, M. Kom
NIDN. 0404128502

Ketua Penguji


Habi Baturahmah, M. Kom
NIDN. 0414069701

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Adhitia Erfina, S. T, M. Kom
NIDN. 0417049102

Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., Asean Eng
NIDN. 0402037401

ABSTRACT

Smart Genusian Mobile App is a system that allows users to archive activities inside and outside lectures, and convert them into CVs after being validated. Many students have difficulty making CVs and portfolios, therefore this study aims to design a UI/UX Design Smart Genusian Mobile App as a solution. UI/UX design is done to get feedback from users and understand system requirements. The Design Thinking method was used in this study with the Emphasize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages. Thus, the design of the UI/UX Design Smart Genusian Mobile App uses the Design Thinking method to overcome these problems. The System Usability Scale (SUS) method is used to assess the usability level of the product. The prototype will be tested by 10 examiners who have previously filled out the questionnaire. Calculations in SUS are performed by subtracting the score for the odd algorithm, subtracting the score for the even statements, and multiplying the total score by a factor of 2.5. Based on the research conducted, it can be concluded that the design of the UI/UX Design Smart Genusian Mobile App uses the Design Thinking method. The prototype tested using the System Usability Scale (SUS) method obtained a total score of 88.25, indicating that the design was acceptable, had a grade B scale, and received an excellent rating. Keywords: UI/UX Design, Payment System, Design Thinking Method.

Keywords: *UI/UX Design, System Usability Scale, Design Thinking Method*

ABSTRAK

Smart Genusian Mobile App adalah sistem yang memungkinkan pengguna untuk mengarsipkan kegiatan di dalam dan di luar perkuliahan, serta mengubahnya menjadi CV setelah divalidasi. Banyak mahasiswa yang kesulitan membuat CV dan portofolio, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk merancang *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* sebagai solusi. Perancangan *UI/UX* dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna dan memahami kebutuhan sistem. Metode *Design Thinking* digunakan dalam penelitian ini dengan tahapan *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Dengan demikian, perancangan *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* menggunakan metode *Design Thinking* untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode *System Usability Scale (SUS)* digunakan untuk menilai tingkat kebergunaan produk. *Prototype* akan diuji oleh 10 orang penguji yang sebelumnya telah mengisi kuesioner. Perhitungan dalam *SUS* dilakukan dengan mengurangi skor pada pernyataan ganjil, mengurangi skor pada pernyataan genap, dan mengalikan total skor dengan faktor 2,5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* menggunakan metode *Design Thinking. Prototype* yang diuji menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* memperoleh total nilai 88,25, menunjukkan bahwa perancangan tersebut sudah *acceptable*, memiliki *grade scale B*, dan mendapatkan rating *excellent*.

Kata Kunci : Desain *UI/UX*, *System Usability Scale*, Metode *Design Thinking*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi “*PERANCANGAN UI/UX DESIGN SMART GENUSIAN MOBILE APP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*” Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh gelar sarjana komputer.

Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak DR. Kurniawan, ST.,M.Si.MM selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi.
2. Bapak Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., Asean Eng selaku plt. Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain Universitas Nusa Putra Sukabumi.
3. Bapak Adhitia Erfina, ST., M. Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi yang senantiasa mendukung dan memberikan arahan-arahan yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
4. Dosen Pembimbing I Muhammad Muslih, ST, M. Kom yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan juga bimbingan yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
5. Dosen Pembimbing II Nunik Destria Arianti, S. Kom, M. Kom yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan juga bimbingan yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
6. Para Dosen Universitas Nusa Putra yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berjasa dalam memberikan ilmu pengetahuannya.
7. Kedua orang tua tercinta Ibunda Eva Rosdiana Dewi dan Ayahanda Lim Heng Huat juga keluarga besar yang selalu memberikan doa, motivasi serta dukungannya.
9. Rekan –rekan seperjuangan mahasiswa di Program Studi Sistem Informasi Angkatan 2019.

10. Selain itu, terdapat banyak pihak lain yang memiliki peran yang sangat penting dalam proses penyusunan skripsi, namun tidak dapat disebutkan secara rinci satu persatu.

Semoga dengan seizin Allah SWT, segala bantuan yang diberikan oleh semua pihak dalam proses penyelesaian skripsi ini akan mendapatkan balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin Yaa Rabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 04 Juli 2023



ALEX

HALAMAN PERNYATAAN PERSUTUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ALEX
NIM : 20190050070
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PERANCANGAN *UI/UX DESIGN SMART GENUSIAN MOBILE APP* MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada Tanggal : 04 Juli 2023

Yang menyatakan



(Alex)

DAFTAR ISI

PERANCANGAN <i>UI/UX DESIGN SMART GENUSIAN MOBILE APP</i> MENGGUNAKAN METODE <i>DESIGN THINKING</i>	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Kerangka Pemikiran	16
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Tahapan Penelitian	21
3.2 Pengumpulan Data	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 <i>Emphatize</i>	23
4.2 <i>Define</i>	23
4.3 <i>Ideate</i>	24
4.4 <i>Prototype</i>	28
4.5 <i>Testing</i>	29
BAB V PENUTUP	32

5.1 Kesimpulan	32
5.2 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	33
<i>CURRICULUM VITAE</i>	35



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Pustaka	10
Tabel 4. 1 Bobot Nilai Hasil Kuisisioner.....	30
Tabel 4. 2 Bobot Nilai Hasil Kuisisioner.....	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skala <i>System Usability Scale (SUS)</i>	19
Gambar 2. 2 Rumus Perhitungan <i>SUS</i>	20
Gambar 3. 1 <i>Design Thinking</i>	21
Gambar 4. 1 Pengenalan Aplikasi	23
Gambar 4. 2 <i>User Persona</i>	24
Gambar 4. 3 <i>Solution Idea</i>	25
Gambar 4. 4 <i>Prioritization Idea</i>	26
Gambar 4. 5 <i>Userflow</i> Dosen	27
Gambar 4. 6 <i>Userflow</i> Mahasiswa	27
Gambar 4. 7 <i>Style Guide</i>	28
Gambar 4. 8 Skenario <i>Prototype</i> sudut pandang Dosen	28
Gambar 4. 9 Skenario <i>Prototype</i> sudut pandang Mahasiswa	29



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Curriculum Vitae</i>	35
---	----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Smart Genusian Mobile App adalah sistem yang dapat diakses melalui *device* yang tersambung dengan akses *internet* sehingga memungkinkan para pengguna dapat memasukkan hasil dari aktifitas kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa di luar perkuliahan ataupun kegiatan selama perkuliahan seperti : Seminar, *Workshop*, Sertifikasi, Prestasi, Organisasi dan sebagainya. Dimana setiap masukan tersebut telah ditentukan poin-poinnya lalu ketika sudah tervalidasi keluar berbentuk *CV* mahasiswa.

Umumnya untuk melamar suatu pekerjaan sangatlah dibutuhkan dokumen-dokumen pendukung seperti portofolio atau *CV* sebagai persyaratan administrasi saat pendaftaran pekerjaan. Dalam sebuah portofolio atau *CV* dapat diketahui apa saja kemampuan serta keahlian yang dimiliki oleh seseorang. [1]

Portofolio sendiri dapat berisi kumpulan dari beberapa informasi hasil kegiatan yang dilakukan oleh seseorang. Sedangkan *Creative Curriculum Vitae (CV)* dapat berupa informasi lengkap tentang pengalaman atau Riwayat hidup seseorang. Sehingga portofolio ataupun *CV* sangatlah penting, namun tidak sedikit mahasiswa yang tidak terlalu memahami bagaimana cara untuk membuat portofolio ataupun *CV* yang baik dan benar. [2]

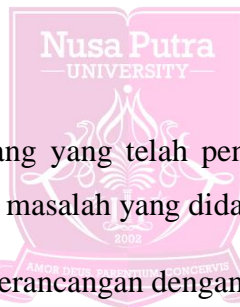
Maka dari itu, penelitian ini dibuat untuk merancang *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* yang dapat membantu mahasiswa untuk mengarsipkan hasil dari aktifitas kegiatan yang mahasiswa lakukan dan sertifikat yang didapatkan oleh mahasiswa. Sehingga mahasiswa tidak perlu bingung lagi karena hal ini dapat membantu mahasiswa untuk membuat *CV*.

Perancangan *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* dilakukan sebagai landasan sebelum membuat sistemnya. Sehingga kita dapat mengetahui terlebih dahulu *feedback* atau umpan balik dari para calon pengguna serta dapat mengetahui apa yang dibutuhkan untuk membuat sistem yang baik.

Untuk membuat sistem dari awal hingga akhir memakan waktu yang cukup lama maka dari itu diperlukan *UI/UX Design* untuk memberikan para pengguna pengalaman dalam menggunakan sebuah *prototype* sebelum sistem dibuat. Agar dapat membuat perancangan *UI/UX Design* dengan baik, penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*.

Design Thinking adalah sebuah metode untuk membuat solusi untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan beberapa tahapan mulai dari *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahapan-tahapan tersebut sangat berkaitan dengan para pengguna sehingga metode ini sangat cocok untuk perancangan *UI/UX Design*. [3]

Dapat disimpulkan bahwa dengan permasalahan yang ada diperlukannya perancangan *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* dengan menggunakan metode yang cocok untuk membangun perancangan *UI/UX* yaitu metode *Design Thinking*.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang didapat yaitu :

1. Dibutuhkan sebuah perancangan dengan metode yang sesuai.
2. Dibutuhkan data untuk mengetahui *feedback* atau umpan balik dari para pengguna.
3. Dibutuhkan sebuah metode untuk mengetahui hasil testing.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ditemukan oleh penulis, diperlukan Batasan-batasan masalah yang perlu diperjelas agar nantinya tidak menyimpang dari apa yang sudah direncanakan, tujuannya tidak lain agar tujuan sebenarnya dapat dicapai. Maka penulis menetapkan penelitian ini dibatasi dengan beberapa hal, yaitu :

1. Hanya membuat perancangan *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App*.
2. Pengguna sistem hanya dikelompokkan menjadi *User* atau Pengguna dan Admin.

3. Untuk mendukung karya ilmiah ini ditambahkan hal seperti : Desain proses bisnis dan Desain Database pada sistem yang akan dibuat.
4. Hanya membuat *Prototype* sistem dalam bentuk *file* dari Aplikasi Figma dan tidak sampai pada tahap membangun sistem.

1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dibuat antara lain sebagai berikut :

1. Perancangan *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Mengetahui *feedback* atau umpan balik dari para pengguna mengenai perancangan *UI/UX Design* yang akan dibuat dengan *platform google form*.
3. Melakukan testing pada hasil desain yang sudah dibuat dengan metode *SUS*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Laporan Tugas Akhir ini mempunyai beberapa pokok-pokok permasalahan yang terdiri dari lima bab dan beberapa sub bab, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas penelitian meliputi latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang dimana topiknya berhubungan dengan penelitian yang dibuat.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan oleh penulis dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Dimana pada bab ini terdapat tahapan-tahapan penelitian ini dibuat dan bagaimana cara pengumpulan data yang penulis kumpulkan untuk penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang bagaimana hasil dan pembahasan dari perancangan *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* dengan menggunakan metode *Design Thinking*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian ini dibuat dan saran untuk penelitian berikutnya.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Perancangan *UI/UX Design Smart Genusian Mobile App* Menggunakan Metode *Design Thinking* telah selesai. *Prototype* yang dibuat telah diuji menggunakan metode pengujian *System Usability Scale (SUS)* dan memperoleh total nilai sebesar 88,25, yang menunjukkan bahwa perancangan tersebut sudah *acceptable*, memiliki nilai *grade scale B*, dan mendapat rating dengan kategori *excellent*.

5.2 Saran

Dari kesimpulan tersebut, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya, sebagai berikut:

1. Metode *Design Thinking* sangat membantu *designer* dalam merancang sebuah *UI/UX Design* sebelum aplikasi dapat diproduksi secara massal. Karena kualitas sebuah aplikasi tidak hanya dapat ditentukan oleh faktor estetika, tetapi juga dapat dinilai dari tingkat kemudahan dalam penggunaannya.
2. Dapat mengembangkan perancangan yang telah dibuat sehingga bisa menghasilkan *user experience* maupun *user interface* menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Dwi, A. Pamungkas, Y. H. Maturbongs, and R. K. Oetomo, “Membuat Portofolio Pribadi Menarik dalam Mempersiapkan Diri Melamar Pekerjaan bagi Orang Muda Binaan Marga Sejahtera”.
- [2] L. Widyastutik and P. Airlangga, “Rancang Bangun Sistem Penyusunan Portofolio dan CV Berbasis Visual Builder.”
- [3] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY,” 2021.
- [4] A. B. Cavanaugh *et al.*, “Analisis dan Perancangan UI/UX dengan Metode User Centered Design pada Website DLU Ferry,” 2021. [Online]. Available: <https://tiket.dlu.co.id/>
- [5] D. Ariska and S. Nurlela, “Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking.” [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech86>
- [6] S. Nurjanah, N. Nurjannah, and S. P. Kristiani, “PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN DESIGN THINKING UNTUK ORGANISASI KAMPUS DAERAH PURWAKARTA,” *JSI : Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, vol. 14, no. 1, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- [7] D. Tri Widiatmoko, B. Setya Utami, P. Studi Desain Komunikasi Visual, and F. Teknologi Informasi, “Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani),” *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 19, no. Februari, pp. 120–136, 2022.
- [8] A. Avindra, C. Metta Cahyani, and L. R. Ningsih, “Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao.Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma,” 2021.

- [9] A. G. Pramesti, Q. J. Adrian, and Y. Fernando, “PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMESANAN BUKET MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (STUDI KASUS: BOUQUET LAMPUNG),” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 3, no. 2, pp. 179–184, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [10] R. W. Purwitasari, P. D. Y. Nainggolan, N. Rahmawati, F. D. Adhinata, and N. G. Ramadhan, “Perancangan UI/UX Webinar Booking Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Design Thinking,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 8, no. 6, p. 350, Dec. 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3700.
- [11] M. A. D. Pratama, Y. R. Ramadhan, and T. I. Hermanto, “Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking,” *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 980, Aug. 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i4.4442.
- [12] V. K. Reynaldi and N. Setiyawati, “PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI.”
- [13] H. Y. Madawara, P. F. Tanaem, and D. H. Bangkalang, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Ktm Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, vol. 5, no. 2, pp. 111–125, 2022.

Lampiran 1. *Curriculum Vitae****CURRICULUM VITAE***

Nama : ALEX

NIM : 20190050070

Tempat, Tanggal Lahir : Tanjung Balai Karimun, 02 Agustus 2000

Alamat : Jl. Goalpara, Perumahan Setiabudi Estate
Blok G3 W4, RT 02/ RW 26

Kecamatan : Sukaraja

Kabupaten : Sukabumi

Pendidikan : 1. SD Maha bodhi Karimun
2. SMP Muhammadiyah 2 Kota Kediri
3. SMK Cahaya Surya Kota Kediri

Pekerjaan : Mahasiswa

Publikasi/Penelitian Ilmiah : **PERANCANGAN *UI/UX DESIGN*
SMART GENUSIAN MOBILE APP
MENGUNAKAN METODE *DESIGN*
*THINKING***

Disini Foto