JURNAL DESAIN DAN MULTIMEDIA

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Awal Bros
Jalan Karya Bakti, Simpang BPG, Kulim, Pekanbaru, Riau.

ISSN 3164-9432 e-ISSN 3164-9432 Vol 1, No 2 2026

VIDEO *MOTION GRAPHIC* TUTORIAL REKRUTMEN KARYAWAN PT SAMARINA SINERGI SUKSES

Ananda Mutia Pratiwi [1)*], Fadli Suandi[2)]

[1,2]Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Batam

Email: anandamutiapratiwi03@gmail.com

Abstract

Many prospective employees experience difficulties in understanding the recruitment process and the required documents, partly due to the limited way in which information is communicated. In addition, a lack of understanding regarding documents such as CVs, photocopies of identity cards (KTP), Family Cards (Kartu Keluarga), and 2×3 cm photographs with a white background also presents a challenge. For example, some applicants submit selfie photos or CVs that do not follow the required format. Based on internal data obtained from interviews with the HR team and direct observations during the recruitment process from July to October 2024, approximately 60% of applicants failed the administrative screening due to incomplete or incorrect documents, while another 50% reported difficulties in understanding recruitment information because it was presented მხოლოდ in text form without visual support. Therefore, this study aims to develop a tool that can improve understanding of the recruitment process at PT S3 and facilitate the delivery of recruitment information. The video was designed using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) within a Research and Development approach. The results indicate that the employee recruitment tutorial video for PT Samarina Sinergi Sukses was highly effective in improving audience understanding. This finding was supported by the evaluation results, which achieved a percentage score of 87.4%.

.

Keywords: *Recruitment, Employees, Video, Motion Graphics, ADDIE*

.

Abstrak

Banyak calon karyawan mengalami kesulitan dalam memahami proses rekrutmen dan persyaratan yang dibutuhkan, salah satu penyebabnya adalah cara penyampaian informasi yang masih terbatas. Selain itu kurangnya pemahaman terhadap dokumen seperti CV, fotokopi KTP, Kartu Keluarga, dan foto 2x3 berlatar putih juga menjadi hambatan. Contohnya beberapa pelamar mengirimkan foto selfie atau CV tanpa format yang benar. Berdasarkan data internal hasil wawancara dengan tim HR serta pengamatan langsung selama proses rekrutmen dari bulan juli-Oktober 2024, Sekitar 60% pelamar tidak lolos administrasi karena dokumen tidak lengkap atau salah, sementara 50% lainnya merasa kesulitan memahami informasi rekrutmen karena hanya disampaikan dalam bentuk teks tanpa ada visual. Oleh karena it, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat yang dapat memberikan pemahaman tentang rekrutmen pada PT S3 guna mempermudah

JURNAL DESAIN DAN MULTIMEDIA

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Awal Bros
Jalan Karya Bakti, Simpang BPG, Kulim, Pekanbaru, Riau.

ISSN 3164-9432 e-ISSN 3164-9432 Vol 1, No 2 2026

dalam memberikan informasi tentang rekrutmen. Metode yang digunakan dalam merancang video ini menggunakan pendekatan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implemetation, Evaluation) dengan metode Research and Development. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa video tutorial rekrutmen karyawan pada PT Samarina Sinergi Sukses sangat efektif dalam memberikan pemahaman kepada audience. Hal ini dikuatkan dengan hasil evaluasi yang mendapatkan nilai persentase 87,4%.

Kata Kunci : rekrutmen, karyawan, video, motion graphic, addie

1 PENDAHULUAN

PT Samarina Sinergi Sukses (S3) merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang jasa, khususnya dalam distribusi tenaga kerja. “Dalam operasinya, PT. S3 telah menyediakan layanan rekrutmen untuk menyeleksi sumber daya manusia yang sesuai dengan kebutuhan Perusahaan mitra dan juga berfokus pada bidang dock shipyard (Galangan Kapal) dan dapat dibagi menjadi beberapa bidang pekerjaan galangan kapal tersebut, diantaranya bidang Piping *Repair*, *HullWork*, *Blasting* & *Painting*, dan juga *Welding Work* dalam proses mengalokasikan pekerja, serta memperhatikan kesejahteraan pekerja yang telah ditempatkan (Furqan, 2024).

Dalam upaya mendapatkan karyawan maka diperlukan proses rekrutmen. Rekrutmen yang dilakukan sesuai dengan ketentuan akan menghasilkan karyawan yang baik, dimana karyawan yang telah terpilih bekerja mampu menjalankan tugas yang mejadi kewajibannya. Banyak calon karyawan mengalami kesulitan dalam memahami proses rekrutmen dan persyaratan yang dibutuhkan, salah satu penyebabnya adalah cara penyampaian informasi yang masih terbatas (Lina, 2020). Selain itu kurangnya pemahaman terhadap dokumen seperti CV, fotokopi KTP, Kartu Keluarga, dan foto 2x3 berlatar putih juga menjadi hambatan. Contohnya beberapa pelamar mengirimkan foto selfie atau CV tanpa format yang benar. Berdasarkan data internal hasil wawancara dengan tim HR serta pengamatan langsung selama proses rekrutmen dari bulan juli-Oktober 2024, Sekitar 60% pelamar tidak lolos administrasi karena dokumen tidak lengkap atau salah, sementara 50% lainnya merasa kesulitan memahami informasi rekrutmen karena hanya disampaikan dalam bentuk teks tanpa ada visual. Oleh karena itu penggunaan media seperti video *motion graphic* yang interaktif dapat menjadi Solusi yang efektif untuk menjelaskan proses rekrutmen karyawan. video tutorial rekrutmen

JURNAL DESAIN DAN MULTIMEDIA

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Awal Bros
Jalan Karya Bakti, Simpang BPG, Kulim, Pekanbaru, Riau.

ISSN 3164-9432 e-ISSN 3164-9432 Vol 1, No 2 2026

dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada calon karyawan (Salsabila, 2021). Video tutorial dapat memberikan pemahaman tentang PT S3 dan syarat yang diperlukan untuk melamar, serta dapat memperkecil kemungkinan kesalahan data yang dikirim oleh pelamar.

Beberapa penelitian serupa yang sebelumnya pernah dilakukan oleh peneliti lain adalah penelitian yang dilakukan oleh Asri Maulidi, Nurcholish Arifin Handoyono, dan Samidjo yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Menggunakan *Hands Tools*" (Maulidi, 2022) memiliki tujuan untuk memberikan pembelajaran dalma bentuk video tutorial untuk memotivasi belajar siswa meskipun secara daring. Lalu ada penelitian oleh Irwan Adhi Prasetya dan Iwan Ramadhan yang memiliki judul "Implementasi Motio Grafis Video Animasi 2D Untuk Pengenalan Seni, Budaya, dan Kuliner Khas di Kalimantan Barat (Prasetya, 2024). Yang memiliki tujuan untuk membuat media pengenalan tentang seni, budaya , dan kuliner khas Kalimantan Barat. Selain itu ada juga penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Sandi Syahputra, Miftakul Amin, dan Ema Laila yang berjudul "Implementasi Teknik *Motion Graphic* Pada Video Promosi Sanggar Senam Anamedy Menggunakan Metode *Research and Development* (Syahputra, 2024) memiliki tujuan untuk membuat media promosi yang informatif dan komunikatif untuk memberikan informasi kepada masyarakat agar dapat mengenal sanggar senam anamedy.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya terdapat persamaan bahwa penggunaan video tutorial *motion graphic* dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan informasi. Sehingga dengan adanya video tutorial *motion graphic* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman calon pelamar terhadap proses rekrutmen yang ada pada PT Samarina Sinergi Sukses dan mengurangi kesalahan dokumen yang dikirimkan. Selain itu, penggunaan unsur visual berupa animasi, teks, ilustrasi, dan audio diharapkan mampu membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat oleh *audiens*. Video ini juga dirancang untuk memberikan gambaran mengenai profil perusahaan, tahapan rekrutmen, serta persyaratan administrasi yang harus dipenuhi oleh calon karyawan. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat membantu perusahaan dalam

JURNAL DESAIN DAN MULTIMEDIA

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Awal Bros
Jalan Karya Bakti, Simpang BPG, Kulim, Pekanbaru, Riau.

ISSN 3164-9432 e-ISSN 3164-9432 Vol 1, No 2 2026

menyampaikan informasi rekrutmen secara lebih terstruktur, menarik, dan mudah diakses oleh calon pelamar.

2 METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan video *motion graphic* tutorial rekrutmen karyawan adalah metode *research and development* model ADDIE(*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). *Research and Development* adalah suatu metode penelitian yang diterapkan untuk menghasilkan produk, dan untuk mendapatkan hasil produk tertentu, maka dilakukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (Rustandi, 2021). model penelitian ADDIE menggunakan pendekatan sistem, yaitu membagi proses perancangan menjadi beberapa langkah dan mengatur tiap langkah kedalam urutan yang logis (Rachma, 2023). Urutan metode ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode ADDIE
(Sumber: Penulis)

2.1 Analyze (Analisis)

Tahap awal dalam pembuatan video rekrutmen adalah mengidentifikasi berbagai hambatan yang sering terjadi dalam proses rekrutmen, seperti kesulitan dalam mengelola dan mengirim data karyawan yang bisa menghambat proses seleksi. Hal ini bertujuan untuk menentukan konsep dan tujuan utama pada video tutorial yang akan disusun. Konsep video tutorial rekrutmen karyawan akan menampilkan :

1. Profil tentang PT. Samarina Sinergi Sukses
2. Departemen-departemen yang ada PT. Samarina Sinergi Sukses

JURNAL DESAIN DAN MULTIMEDIA

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Awal Bros
Jalan Karya Bakti, Simpang BPG, Kulim, Pekanbaru, Riau.

ISSN 3164-9432 e-ISSN 3164-9432 Vol 1, No 2 2026

3. Tahapan proses rekrutmen yang ada pada PT. Samarina Sinergi Sukses.

Tujuan utama dari video tutorial rekrutmen karyawan yaitu memberikan panduan langkah-langkah tentang proses rekrutmen PT. Samarina Sinergi Sukses.

2.2 Design (Desain)

Tahapan desain dimulai dengan membuat naskah dan *storyboard*, menentukan *font* yang akan digunakan menentukan warna, dan penggunaan logo dari perusahan sebagai identitas dari Perusahaan. Terdapat 11 scene yang dirancang dan akan ditampilkan, pada gambar 2 merupakan rancangan storyboard pada video tutorial rekrutmen karyawan. Dan pada gambar 3 merupakan naskah yang dirancang untuk melakukan dubbing.

Dalam proses desain, pemilihan elemen visual menjadi aspek penting untuk menciptakan tampilan yang menarik sekaligus menjaga kejelasan informasi. Penggunaan tipografi, warna, ilustrasi, tata letak, dan komposisi visual perlu disesuaikan agar setiap informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Pentingnya memperhatikan konsistensi elemen visual, pemilihan warna, tipografi, serta kemudahan pengguna dalam memahami aspek visual. Penerapan prinsip tersebut menjadi pertimbangan dalam merancang tampilan video tutorial rekrutmen agar memiliki kesatuan visual, mencerminkan identitas perusahaan, dan memudahkan calon pelamar memahami setiap tahapan rekrutmen (Alazhari, 2024) .



Gambar 2. *Storyboard*
(Sumber: Penulis)

JURNAL DESAIN DAN MULTIMEDIA

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Awal Bros
Jalan Karya Bakti, Simpang BPG, Kulim, Pekanbaru, Riau.

ISSN 3164-9432 e-ISSN 3164-9432 Vol 1, No 2 2026



SCENE 1: INT/EXT MOTION GRAPHIC OPENING BUMPER

Insert: Logo PT. Samarina Sinergi Sukses.

SCENE 2: INT/EXT MOTION GRAPHIC - JOB APPLICATION OVERVIEW

Insert: Motion graphic layar laptop menampilkan portal rekrutmen.

VO:
"Selamat datang di panduan rekrutmen PT. Samarina Sinergi Sukses. Dalam video ini, kami akan menunjukkan langkah-langkah mudah untuk melamar kerja, serta contoh data yang benar dan salah."

SCENE 3: INT/EXT MOTION GRAPHIC - COMPANY INTRODUCTION

Insert: Motion pop-up: "PT. SS bergerak di bidang apa?".

VO:
"PT. Samarina Sinergi Sukses adalah perusahaan yang menyediakan tenaga kerja berkualitas untuk mitra bisnis, khususnya di bidang shipyard (galangan kapal). Sebagai penyedia tenaga kerja, kami memastikan kolaborasi efektif antara perusahaan dan karyawan."

Graphics: Ikon seperti kaca pembesar, panah, dan diagram organisasi.

Gambar 3. Naskah
(Sumber: Penulis)

2.3 Development (Pengembangan)

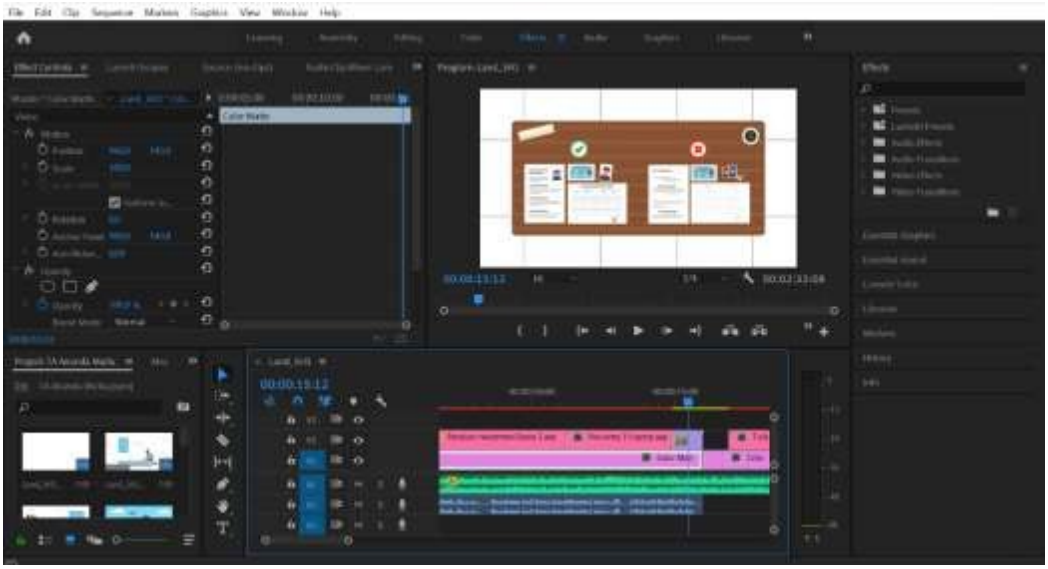
Pada tahap ini desain yang telah dibuat sebelumnya akan diterapkan pada proses rancangan yang sebenarnya. Seperti menggerakkan objek yang telah dibuat menjadi sebuah animasi *motion graphic* 2D, melakukan pembuatan desain pada CorelDraw serta animasi pada *software* Blender dan Adobe After Effect, kemudian menggabungkan asset-asset yang telah dibuat menjadi satu kesatuan menggunakan Adobe Premiere Pro, dan melakukan proses perekeman suara sesuai dengan naskah atau *script* yang sudah dibuat. Pada gambar 4. Merupakan proses penggabungan asset yang telah dibuat berupa animasi *motion* yang digabungkan menggunkan adobe *premiere pro*.

JURNAL DESAIN DAN MULTIMEDIA

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Awal Bros

Jalan Karya Bakti, Simpang BPG, Kulim, Pekanbaru, Riau.

ISSN 3164-9432 e-ISSN 3164-9432 Vol 1, No 2 2026



Gambar 4. Penggabungan Assets Premiere Pro

(Sumber: Penulis)

2.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan penerapan produk yang telah dirancang dan dipilih dari tahap sebelumnya (Sembiring, 2023). Tahap implementasi yang akan dilakukan adalah tahap pengujian produk yang dilakukan untuk melihat apakah produk sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini, proses pengujian peroduk menggunakan metode kuantitatif dengan kuisioner sebagai bahan pengumpulan data.

2.5 Evaluation (Evaluasi)

Dalam tahapan ini, untuk mengukur efektivitas produk digunakan pendekatan kuantitatif dengan instrument berupa kuisioner menggunakan skala likert. Jumlah responden yang perlukan untuk mengumpulkan data berjumlah 30 orang. Teknik analis data pada penlitian ini menggunakan rating scale sebagai pedoman penilaian skor untuk efektivitas media yang dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor
(Sumber: Penulis)

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Sesuai

JURNAL DESAIN DAN MULTIMEDIA

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Awal Bros
Jalan Karya Bakti, Simpang BPG, Kulim, Pekanbaru, Riau.

ISSN 3164-9432 e-ISSN 3164-9432 Vol 1, No 2 2026

2	Tidak Sesuai
3	Cukup Sesuai
4	Sesuai
5	Sangat Sesuai

Kemudian skor yang di peroleh dicari rata-ratanya untuk mengukur kelayakan media dengan rumus (Maulidi, 2022).

$$x = \frac{p}{n}$$

Keterangan :

x : rata-rata
hitung n :
banyak data

p : Jumlah seluruh nilai data

Setelah diketahui rata-rata kemudian dihitung rata-rata persentase
dengan rumus :

$$Rata\ rata\ persentasi = \frac{Skor\ rata - rata}{Skor\ tertinggi} \times 100$$

Hasil rata-rata tersebut dibuat Kesimpulan mengenai kelayakan media menggunakan skala persentase.

Tabel 2. Kriteria Penilaian

(Sumber: Penulis)

Rentang Nilai (%)	**Katogori**
81-100	Sangat Efektif Tanpa Revisi
61-80	Sangat Efektif Dengan Revisi Kecil
41-60	Sangat Efektif Dengan Revisi Besar
21-40	Tidak Efektif
0-20	Sangat Tidak Efektif

JURNAL DESAIN DAN MULTIMEDIA

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Awal Bros
Jalan Karya Bakti, Simpang BPG, Kulim, Pekanbaru, Riau.

ISSN 3164-9432 e-ISSN 3164-9432 Vol 1, No 2 2026

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk sebagai media edukasi tentang proses rekrutmen karyawan pada PT. Samarina Sinergi Sukses dalam bentuk *motion graphic* (Sembiring, 2023). Media edukasi berbasis *motion graphic* ini berupa video berdurasi 3 menit. Beberapa screenshoot tampilan video yang ditunjukan pada gambar 5.



Gambar 5. Hasil Video
(Sumber: Penulis)

3.1 Hasil Evaluasi

Proses pengujian ini dilakukan untuk mengeavluasi efektivitas media video tutorial rekrutmen pada PT S3, dengan pengambilan sample sebanyak 30 responden menggunakan kuisioner *online*. hasil evaluasi ini disajikan pada table 3.

Tabel 3. Evaluasi Ahli Media

(Sumber: Penulis)

Responden (R)	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	NILAI KESELURUHAN
R1	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	35
R2	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	41
R3	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	45
R4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	46
R5	4	4	3	4	4	4	4	3	5	3	38
R6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R9	3	3	4	4	4	5	3	4	4	4	38
R10	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	44
R11	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	42
R12	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	47
R13	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	43

JURNAL DESAIN DAN MULTIMEDIA

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Awal Bros
Jalan Karya Bakti, Simpang BPG, Kulim, Pekanbaru, Riau.

ISSN 3164-9432 e-ISSN 3164-9432 Vol 1, No 2 2026

R14	3	4	4	4	5	2	4	3	4	4	37
R15	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	47
R16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R17	4	4	5	4	5	4	4	5	5	3	43
R18	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	42
R19	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	45
R20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
R21	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	42
R22	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	33
R23	5	4	5	4	4	4	4	5	5	3	43
R24	5	4	4	4	5	4	4	5	5	3	43
R25	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	47
R26	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	45
R27	4	3	3	5	5	5	5	5	5	4	44
R28	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
R29	4	4	5	4	5	4	4	4	5	3	42
R30	4	4	5	4	5	4	4	3	4	3	40

Kemudian dihitung total nilai keseluruhan yaitu : 1.311

Kemudian dihitung rata rata nilai keseluruhan :

1.311/30 = 43,7

Setelah diketahui rata-rata keseluruhan, kemudian di hitung rata-rata persentase : (43,7 / 50) x 100 = 87,4%

4 KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa :

1. Video *motion graphic* tutorial rekrutmen karyawan pada PT Samarina Sinergi Sukses mendapatkan total nilai keseluruhan yaitu 1.311 dengan rata rata nilai keseluruhan 43,7
2. Video *Motion Graphic* Tutorial Rekrutmen Karyawan PT Samarina Sinergi Sukses dinilai berhasil dalam memberikan pemahaman kepada penonton, hal ini dikuatkan dengan hasil evaluasi yang mendapatkan nilai persentase 87,4 %

Kesimpulan akhir, video tutorial rekrutmen karyawan ini sangat efektif dalam memberikan pemahaman kepada penonton dan sangat layak digunakan. Namun masih terdapat ruang perbaikan untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

JURNAL DESAIN DAN MULTIMEDIA

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Awal Bros
Jalan Karya Bakti, Simpang BPG, Kulim, Pekanbaru, Riau.

ISSN 3164-9432 e-ISSN 3164-9432 Vol 1, No 2 2026

4.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, penulis memberikan saran untuk media ini dapat di aplikasikan untuk proses rekrutmen Perusahaan. Selain itu, meskipun tujuan tugas akhir ini sudah tercapai, disarankan untuk melakukan revisi video berdasarkan *feedback* dari responden untuk meningkatkan tingkat kepuasan pengguna dan memastikan bahwa media ini membantu dalam proses rekrutmen pada PT S3.

REFERENSI

Furqan, A. (2024, October 23). *Profil PT. Samarina Sinergi Sukses* [Interview].

Lina, R. (2020). Pengaruh rekrutmen terhadap kinerja karyawan. *Scientific Journal of Reflection, 3*, 281–290.

Sabila, Q. R. M. (2021). Pembuatan video tutorial untuk mengoperasikan human resource information system (HRIS) di PT X. *Seri Seminar Nasional Ke-III Universitas Tarumanagara Tahun 2021*, 1747–1752.

Maulidi, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran video tutorial menggunakan hand tools. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 3*(2), 109–122.

Prasetya, I. R. A. (2024). Implementasi motion grafis video animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat. *Academy of Education Journal, 15*, 34–52.

Syahputra, A. S. (2024). Implementasi teknik motion graphics pada video promosi Sanggar Senam Anamedy menggunakan metode research and development. *Jurnal TIMD, 1*, 77–87.

Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal FASILKOM, 11*, 57–60.

Rachma, A. F. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science, 1*(8), 506–516.

Sembiring, E. B. (2023). Pengembangan media edukasi melalui model ADDIE (motion graphic tata cara pembayaran PBB di Kantor BAPENDA Kota Batam). *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN), 7*, 81–89.

Alazhari, M. R., Prabandaru, H., Anggia, R. H., Soewardikoen, W., & Rurianto, J. (n.d.). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI / UX APLIKASI ISTIQOMAH*. Retrieved https://www.decisionanalyst.com/blog/designthinking]