

DAFTAR PUSTAKA

- Akhsan, A. A., & Faizah, F. (2017). Analisis dan Perancangan Interaksi Chatbot Reminder dengan User-Centered Design. *Jurnal Sistem Informasi*, 13(2), 78. <https://doi.org/10.21609/jsi.v13i2.555>
- Alrazi, C. Z., & Rachman, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 190–202. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2247>
- Anggraini, F., Nugroho, J. A., & Elsandi, E. (2021). Mobile Application Design for National Monument Tourism. *Proceedings of the International Conference on Economics, Business, Social, and Humanities (ICEBSH 2021)*, 570(Icebsh), 1394–1401. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210805.219>
- Aziza, R. F. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey. *Information System Journal*, 3(2), 6–10. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>
- Cahyo Priyantono, A., & Ardiansyah, F. (2020). Perancangan Prototipe Mobile User Experience Aplikasi Peningkatan Sumber Daya Desa Menggunakan Metode Double Diamond Designing a Mobile User Experience Prototype for Village Resources Improvement Application Using the Double Diamond Method. *Ilmu Komputer Agri-Informatika*, 7, 96–104. <http://journal.ipb.ac.id/index>.
- Darmalaksana, W., & Ag, M. (2020). *Metode design thinking hadis*. [http://digilib.uinsgd.ac.id/34057/1/Full-DESIGN THINKING HADIS 04102020.pdf](http://digilib.uinsgd.ac.id/34057/1/Full-DESIGN%20THINKING%20HADIS%2004102020.pdf)
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). *Studi Perbandingan Metodologi Ui/Ux (Studi*. 2(4), 292–301.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Gani, R. P., Puspita, I. A., & Tripiawan, W. (2021). Perancangan Ui/ux Design Pada Dashboard Monitoring Proyek Menggunakan Metode Design Thinking Untuk Penerapan Sistem Earned Value Management Pada Pt. Xyz. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 8(5), 8465–8480.
- Hartawan, M. S. (2019). Analisa user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan usability testing pada aplikasi android pemesanan test drive mobil. *Jurnal Teknologi Informasi ESIT, Universitas Krisnadwipayana*, 14(2), 46–52.

- Himawan, H., & F., M. Y. (Eds.). (n.d.). *Inteface User Experience* (Lembaga Pe). Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Hutabarat, A. S., Suratno, T., & Mauladi, D. (2018). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENILAIAN PRESTASI KERJA PEGAWAI PADA UNIVERSITAS JAMBI (Analysis and Design Of Employee Work Achievement Appraisal Information System At Jambi University). *JUSS) Jurnal Sains Dan Sistem Informasi*, 1(1).
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Kaligis, D. L., & Fatri, R. R. (2020). Pengembangan Tampilan Antarmuka Aplikasi Survei Berbasis Web Dengan Metode User Centered Design. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 10(2), 106. <https://doi.org/10.24853/justit.10.2.106-114>
- Kathleen, A., Sutanto, R. P., & P. K., A. (2021). Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E-Catalogue Ifurnholic. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(18), 121–131.
- Kurniati, K., Kusmiati, H., & Rahmi, N. (2023). Analisis Hashtag UTBK-SNBT di Twitter Menggunakan Netlytic Tools. *Journal Computer Science and Information Systems: J-Cosys*, 3(1), 44–48. <https://doi.org/10.53514/jco.v3i1.383>
- Lucero, A. (2015). Human-Computer Interaction - INTERACT 2015 15th IFIP TC 13 International Conference Bamberg, Germany, September 14-18, 2015 Proceedings, Part II. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 9297, 231–248. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-22668-2>
- Lutfi, L., & Sukoco, I. (2019). Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi. *Organum Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 02(01), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organu>
- Muhammad Shulhan Khairy. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok “Panen- Panen.” *Jurnal Informatika Polinema*, 8(3), 39–44. <https://doi.org/10.33795/jip.v8i3.818>
- Mursyidah, A., Aknuranda, I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2019). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum

- Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3931–3938. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rachmadtullah, R. W., & Prihanto, A. (2022). Implementasi Algoritma Random Number Generator (RNG) pada Aplikasi Try Out Berbasis Framework Laravel. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 3(03), 300–307. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v3n03.p300-307>
- Setiadi, S. C., & Indrawadi, J. (2020). Pelaksanaan Program Boarding school dalam Pembentukan Karakter Siswa di SMA 3 Painan. *Journal of Civic Education*, 3(1), 83–91. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.328>
- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>
- Setiyani, L., & Tjandra, E. (2022). UI / UX Design Model for Student Complaint Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang). *International Journal of Science, Technology & Management*, 3(3), 690–702. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v3i3.505>
- Setyo Prayoga, R. A. (2022). Pemodelan proses bisnis coffee shop menggunakan business model canvas dan empathy map. *Journal Industrial Servicess*, 7(2), 308. <https://doi.org/10.36055/jiss.v7i2.14419>
- Sriyati. (2022). Analisis Hasil Tes Potensi Skolastik sebagai Indikator Kesiapan Siswa Menghadapi Tes UTBK 2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 1–10.
- Stevens, E. (2021). Stage 2 in the Design Thinking Process: Define the Problem. *Career Foundry*, 1–8. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/stage-two-design-thinking-define-the-problem/>
- Sugiyono. (2016). *Pdf-Buku-Metode-Penelitian-Sugiyono_Compress.Pdf* (p. 62).
- Syabana, R. I., Saputra, P. Y., & Anugrah, N. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface. *E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*, 40–60. <http://jurnalti.polinema.ac.id/index.php/SIAP/article/view/719>
- Taufiqul Hidayat, M., Zaman, B., Bahri, S., Informatika, T., & Kharisma Makassar, S. (2022). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ladder Menggunakan Metode Design Thinking. *Jtriste*, 9(2), 50–64.
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan

Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti*, 19(1), 120–136.
<https://doi.org/10.24246/aiti.v19i1.120-136>

Winarsih, N. A. S., & Kurniawan, P. H. M. D. (2020). Penerapan User-Centered Design pada Sistem Informasi Dewan Masjid Indonesia (DMI) Kota Semarang Berbasis Web untuk Mengelola Potensi Masjid Kota Semarang. *Jurnal Ilmu Komputer*, 8(1), 1–8.
<https://ojs.unud.ac.id/index.php/jik/article/view/57626/34393>