DAFTAR PUSTAKA

Angela, L., & Erandaru, E. (2022). STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTEK PROSES PERANCANGAN UI/*UX* di ARYANNA. *Jurnal DKV Adiwarna*, *1*, 10.

Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI *UX* Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan *Design Thinking*. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, *9*(x), 70–78. https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.915

Ben Shneiderman & Catherine Plaisant. (2005). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. In *Pearson Education* (Vol. 5). https://doi.org/10.1017/S1481803500003730

BPJPH. (2022). *Tentang BPJPH*. Halal.Go.Id. https://bpjph.halal.go.id/detail/tentang-bpjph

Brown, tim. (2008). *Design Thinking*. *Harvard Business Review*, *86*, 84–92, 141. https://www.researchgate.net/publication/5248069_Design_Thinking

Brown, tim. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Collins.

Diah Indrayani, I. G. A. A., Bayupati, I. P. A., & Putra, I. M. S. (2020). Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, *8*(2), 89. https://doi.org/10.24843/jim.2020.v08.i02.p03

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

Febriyanto, Y., & Sukmasetya, P. (2023). *Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI / UX Rumah Sampah Digital Banjarejo*. *4*(3), 936–947. https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3135

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.

Garrett, J. J. (2010). Customer Loyalty and the Elements of User Experience. *Design Management Review*, *17*(1), 35–39. https://doi.org/10.1111/j.1948-7169.2006.tb00027.x

Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/*UX* Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, *8*(1), 111–117. https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730

Hasian, B. (2018). *UX Design vs UI Design*. Design Chit-Chat. https://medium.com/designchitchat/*UX*-design-vs-ui-design-1901e4278253

Khadijah. (2022). *Studi Perbandingan Metodologi UI/UX (Studi Kasus: Prototype Aplikasi PDBI Academic Information System)*. *2*(4), 292–301.

Komalasari, D., & Ulfa, M. (2020). Pengujian Usability Heuristic Terhadap Perangkat Lunak Pembelajaran Matematika. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, *19*(2), 257–265. https://doi.org/10.30812/matrik.v19i2.687

Kurnia Ramadhan Putra, Sofia Umaroh, & Andrika Zainal Ibrahim. (2022). Perancangan Interaksi Antarmuka Website Sebaran COVID19 Menggunakan Metode *Design Thinking* dengan Usability Testing. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, *08*(02), 52–63. https://teknosi.fti.unand.ac.id/

Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan Ui*UX* Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, *05*(1), 1–7.

Matthews, J., & Wrigley, C. (2017). Design and *Design Thinking* in Business and Management Higher Education. *Journal of Learning Design*, *10*(1), 41. https://doi.org/10.5204/jld.v9i3.294

Mustakim, A., Anggraeni, S. K., & Sirajuddin. (2017). Analisis Kualitas Layanan dengan Metode KANO Berdasarkan Dimensi SERVQUAL pada PT. AKR. *Jurnal Teknik Industri Untirta*, *4*(2), 1–6.

Nielsen, J. (1994). Enhancing the explanatory power of usability heuristics. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 152–158. https://doi.org/10.1145/191666.191729

Norman Don & Nielsen Jakob. (n.d.). *The Definition of User Experience (UX)*. Nielsen Norman Group. Retrieved May 7, 2023, from https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/

Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/*UX* Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode *Design Thinking*. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, *9*(4), 980. https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442

Pratama, M. B., & Yusup, D. (2023). *Analisis dan Perancangan Ulang User Interface Aplikasi MPP Kota Bogor Menggunakan Metode Design Thinking*. *7*, 18848–18862.

Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Model Perancangan Ui/*UX* Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, *3*(02), 219. https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549

Salmi, U. N., & Mailangkay, A. (2022). Perancangan Dashboard Pimpinan User Centered Design Sebagai Monitoring Kinerja (Studi Kasus: Ditjen Pp Kemenkumham). *Prosiding Seminar Nasional*, 37–40. https://journal.perbanas.id/index.php/psn/article/view/465%0Ahttps://journal.perbanas.id/index.php/psn/article/download/465/271

Santoso, I. (2009). *Interaksi Manusia dan Komputer (Edisi 2)* (F. S. Suyantoro (ed.); 2nd ed.). CV. ANDI OFFSET.

Schlatter, T., & Levinson, D. (2013). Visual usability: Principles and practices for designing digital applications. In *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*.

Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). Pengukuran Menggunakan Metode

Skala Likert. *Compiler*, *7*(1), 54–61.

Slamet Rusydiana, A., & Marlina, L. (2020). Analisis Sentimen terkait Sertifikasi Halal. *JEBA (Journal of Economics and Business Aseanomics)*, *5*(1), 69–85. https://doi.org/10.33476/j.e.b.a.v5i1.1405

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan Ui/*UX* Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Simposium Nasional RAPI XVIIII FT UMS*, 364–370.

Vanada, D. I. (2014). Practically Creative: The Role of *Design Thinking* as an Improved Paradigm for 21st Century Art Education. *Techne Serien - Forskning i Slöjdpedagogik Och Slöjdvetenskap*, *21*(2), 21–33. https://journals.oslomet.no/index.php/techneA/article/view/1262