

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A., Danang Junaedi, & Eko Darwiyanto. (2017). Rekomendasi User Interface Pada Website Dikti Menggunakan Metode Goal Directed Design User Interface Recommendation on Dikti Website Using Goal Directed Design Method. *E-Proceeding of Engineering*, 4(3), 50063–55069.
- Aji, A., Budiyo, N., Suhirman, S., Ratnasari, D., & Sejati, R. H. (2023). Metode *Design Thinking* Untuk Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Konsultasi Karir. *INTEK: Jurnal Informatika Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 42–48. <https://doi.org/10.37729/intek.v6i1.2997>
- Akbari, R. A., & Kurniawan, D. (2023). *Perancangan User Experience Aplikasi Android Konsultasi Skripsi dengan Metode User Centered Design*. 7.
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode *Design Thinking* pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- Bank, C., & Chao, J. (2014). *UI DESIGN FROM THE EXPERTS: WEB UI DESIGN BEST PRACTICES*. UXPin. https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/UXPIN_PL/U141030B.pdf
- Basir, A., Fadlil, A., & Riadi, I. (2019). Enterprise Architecture Planning Sistem Informasi Akademik Dengan TOGAF ADM. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30645/j-sakti.v3i1.91>
- Brown, T. (2009). *Change By Design: How Design Thinking Transforms Organizations And Inspires Innovation*.
- DeRomme, J. (2022). *What is user experience?* User Testing. <https://www.usertesting.com/blog/what-is-user-experience>
- Fadilah, N. R., & Sweetania, D. (2023). *PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*.
- Fauzi, A. M., Yahya, A. P., & Rahman, F. (2022). Desain Ui/Ux Aplikasi Pet Shop Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Jurnal Siliwangi Seri Sains Dan Teknologi*, 8(1), 2022. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/view/6274>
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode

- Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2), 151–157. <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Ghani, Y. A., Herdiani, A., & ... (2022). Perancangan Media Komunikasi Sekolah Dan Orang Tua Murid Di Sdit Thariq Bin Ziyad. *EProceedings ...*, 9(3), 2016–2026.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/18016%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/18016/17645>
- Guo, F. (2012). *More than Usability: The Four Elements of User Experience, Part I. UX Matters*. <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>
- Hariyanto, S. (2018). Sistem Informasi Manajemen. *Sistem Informasi Manajemen*, 9(1), 80–85. <https://jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/viewFile/75/69>
- 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>
- Herfandi, H., Yuliadi, Y., Zaen, M. T. A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Pengembangan UI dan UX. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 4(1), 337–344. <https://doi.org/10.47065/bits.v4i1.1716>
- Ikhlas, M. I., & Zukhri, Z. (n.d.). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track*.
- 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>
- Khasanah, S., & Sutabri, T. (2023). Faktor-Faktor Tampilan Ui/Ux Yang Mempengaruhi Psikologis Manusia. *Sainteks: Jurnal Sain Dan Teknik*, 5(2), 28–33. <https://journals.penerbitjurnal.com/index.php/teknik/article/view/5>

- Laven, Y. (2020). Evaluasi Usability Berdasarkan Nielsen Model Menggunakan Metode Usability Testing Pada Web Sistem Informasi Akademik Universitas Tanjungpura. *Jurnal Teknik Industri Universitas Tanjungpura*, 4(2), 72–79. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jtinUNTAN/article/view/42561>
- Loryana, D., & Syahidul, M. (2021). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Dalam Meningkatkan Pelayanan Pendidikan Sekolah di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(5), 1221–1235.
- Magain, M., & Chambers, L. (2014). Get Started in UX: The Complete Guide to Launching a Career in User Experience Design. *UX Matters*. <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2014/04/get-started-in-ux-the-complete-guide-to-launching-a-career-in-user-experience-design.php>
- Mahyadi. (2023). Sistem Informasi Manajemen Terhadap Kinerja Organisasi (A Literatur Review). *Inisiatif: Jurnal Ekonomi, Akuntansi Dan Manajemen*, 2(2), 301–311.
- Marbun, R. R., Al Mufied, F., & Fauzi, R. (2022). Perancangan User Interface/User Experience (Ui/Ux) Website Helpmeong Untuk Shelter Menggunakan Metode Goal-Directed Design. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(4), 1096–1109. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i4.3190>
- Nielsen, J. (2000). *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- O.Galitz, W. (2007). *The Essential Guide To User Interface Design* (3rd ed.). Wiley Publishing, Inc.
- Satrio Bagaskoro, A., Fauzi, R., & Ambarsari, N. (2020). Perancangan User Interface Berdasarkan User Experience Aplikasi E-Learning Dengan Menggunakan Metode User-Centered Design Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Studi Kasus : Sma Santa Maria 3 Cimahi User Interface Design Based on User Experience of E-Learni. *E-Proceeding of Engineering*, 7(2), 7565–7573.
- Solichuddin, R. B., & Wahyuni, E. G. (2021). Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode User Centered Design pada Situs Web Kalografi. *Automata*, 2. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/40597%0Ahttps://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/40597/18523239.pdf?sequence=1&is>

Allowed=y

- Wardana, F. C., Lanang, I. G., & Eka, P. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04), 1–12.
- Wibawa, D. S., Mursityo, Y. T., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10427–10434. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6690>
- Widodo, A. C., & Wahyuni, E. G. (2021). *Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi*.
- Wiwesa, N. R. (2021). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE UNTUK MENGELOLA*. 3(2).
- Yudarmawan, R. A., Kompiang, A. A. K. O., & Arsa, D. M. S. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 1(2), 222–233. <https://www.neliti.com/id/publications/351388/>
- Zulfa, E. H., Sagirani, T., & Nurcahyawati, V. (2022). Evaluasi dan Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Penjualan menggunakan Metode Double Diamond. *JSIKA (Jurnal Sistem Informasi Universitas Dinamika)*, 11(1), 39–49.