

DAFTAR PUSTAKA

- A. Mucjal, G. P. Mahardhika, and B. Suranto, "Perancangan Ivent : Aplikasi berbasis Android dengan pendekatan Design thinking," *Automata*, vol. 2.1, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/17366>
- A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, "Penerapan Metode Design thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, p. 219, 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.
- Akhsani, R., & Hidayat, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Internal Kantor untuk Dokumentasi Rapat Berbasis Web. *VOCATECH: Vocational Education and Technology Journal*, 2(2), 80-87. <http://ojs.aknacehbarat.ac.id/index.php/vocatech/index>
- Alrazi, C. Z., & Rachman, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19. *Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 190-202. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2247>
- Amalia, A. R., Maghfiroh, I. S. E., & Setiawan, N. Y. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi BAZNAS Jombang berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: BAZNAS Jombang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(2), 981-990.
- Asmara, G. I., Erdina, N., Ariza, R. A., & Suhairi, S. (2021). Urgensi Pertemuan dan Presentasi Dalam Organisasi Bisnis. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 1(2), 109-119. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v1i2.487>
- Aziz, S. (2012). *Sekali Baca Langsung Inget Membuat Website Gratis Dalam Sekejap Tanpa Guru: Mudah Dipraktekan dan Langsung Bisa*. Jakarta: Kuncikom.
- Aziza, R. F. A. (2020). 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>
- Azzara, T. L., Wisudiawan, G. A. A., & Hadikusuma, A. (2023). User Interface Analysis In Mobile Banking Application Using Design Thinking Methods With User Segments For Elderly Of Pekanbaru (Study Case: Bank XYZ). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 585-596. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i2.3613>
- Badre, A. (2002). *Shaping Web Usability: Interaction design in context*. Boston: Addison-Wesley
- Billah, H. A., Kadek, I., & Nuryana, D. (2023). Penerapan Progressive Web Apps untuk Pengembangan Fitur Push Notification dan Multi-Platform Installable pada Aplikasi Beasiswa. *Journal of Informatics and Computer Science*, 05(1), 7-15. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jinacs/article/view/54195>
- Bratsberg, H. M. (2012). *Empathy Maps of the FourSight Preferences*.
- Browne, C. (2024). What are user flows in user experience (UX) design? *CareerFoundry*. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-are-user-flows/>
- Budistria, P. Y. (2019). Perancangan Desain User Interface/User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa (Siam) Dengan Metode Lean User Experience (Lean UX) Pada Universitas Wr. Supratman. *J. Ekon.*, 18(1), 41-49.
- Carina Peggy Setiyana, & Juarni Siregar. (2023). ANALISA UI/UX WEBSITE PADA PAPAYA FRESH GALLERY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.

- Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi, 1(6), 81–90.
<https://doi.org/10.3785/kjst.v1i6.455>
- Dumas, J., & Redish, J. (1999). *A Practical Guide to Usability testing*.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). Studi Perbandingan Metodologi Ui/Ux (Studi. 2(4), 292–301.
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, 2(2), 52–60. [Online]. Tersedia: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Faruk, F. (2024). Clothing store website. Orizon: UI/UX Design Agency. Retrieved from <https://dribbble.com/shots/15510840-Clothing-Store-Website>
- Garrett, J. J. (2012). THE ELEMENTS OF USER EXPERIENCE. In *User Experience Innovation*. https://doi.org/10.1007/978-1-4302-4150-8_1
- Gordon, K. (2021). How to Draw a Wireframe (Even if You Can't Draw). June, 20. <https://www.nngroup.com/articles/draw-wireframe-even-if-you-cant-draw/>
- Habib, M., & Syafiq, I. (2021). Usability Testing pada Fitur Saved Design dalam Website E-Commerce. *Automata*, 2(2).
- Haryono, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Website Terhadap Penjualan Produk Pengusaha UMKM Pada Asosiasi Industri Kreatif Depok. *Sosio Ekons*, 10(1), 39–46
- Herawan, A. R., Rokhmawati, R. I., & Akbar, M. A. (2023). Analisis dan Perancangan Ulang Desain UI & UX pada Aplikasi iPusnas dengan Penerapan Elemen Gamifikasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(6), 2767–2776.
- Hidayati, K. F. (2021). Kupas Tuntas Soal User Persona dan manfaatnya untuk Desain Produk. *Glints*. <https://glints.com/id/lowongan/user-persona-adalah/#.YZWyANBBYHt> (diakses pada 18 November 2021).
- Humanika, M. A., Mahardhika, G. P., & Setiaji, H. (2021). Perancangan Tampilan Antarmuka Website Trisno Motor Menggunakan Pendekatan HCD (Human-Centered Design). *Automata*, 2(2). Tersedia online: <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19537>
- Irawan, B. I., & Mahardhika, G. P. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web CreativePub dengan Metode User Centered Design. Tersedia di: <https://dSPACE.uui.ac.id/handle/123456789/40597>
- 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
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford. doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Kinney, S. (2022, 12 April). How your Usability Score is calculated. Retrieved June 20, 2022, from <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052723353-How-your-Usability-Score-is-calculated>
- Kurniawan, A., Areni, I. S., & Achmad, A. (2018). Implementasi Progressive Web Application pada Sistem Monitoring Keluhan Sampah Kota Makassar. *Jurnal Penelitian Enjiniring*, 21(2), 34–38. <https://doi.org/10.25042/jpe.112017.05>
- Kusuma, W. A., Ananda, A. W., Iftitah, I., & Wisyari, N. (2020). Penggunaan User Persona Untuk Elisitasi. 131–138.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108–123.

- M. Sampebua dan L. Nugroho, "Perancangan Protokol Aplikasi Rapat Online Menggunakan Kerangka Protokol Iaf," *Jurnal UNM*, pp. 1-9, 2010.
- MacFadyen, J. S., PhD, RN. (2014). Design Thinking. *Holistic Nursing Practice*, 28(1), 3-5. <https://doi.org/10.1097/HNP.0000000000000008>
- Marianti, M. (2004). PEMBICARA RAPAT SELAIN GM, ADALAH MARKETING MANAGER, OPERATION/ MANAJEMEN RAPAT YANG EFEKTIF DAN EFISIEN. *Bina Ekonomi: Majalah Ilmiah Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Parahyangan*, 8(2), 1-8. <https://journal.unpar.ac.id/index.php/BinaEkonomi/article/view/629>
- Maulidya, N. F. H., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2021). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Survei Online Berbayar Antarmahasiswa berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(8), 3356-3366.
- Maze. (2023). Maze | The continuous product discovery platform. Maze. <https://maze.co/>
- Mishra, R. S. (2016). Progressive WEBAPP: Review. *International Research Journal of Engineering and Technology*, 3(6), 3028-3032. <https://www.irjet.net/volume3-issue06>
- Moran, K. (2019). Usability Testing 101. Tersedia di: <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Muhammad Imam Ghozali, Alif Catur Murti, Syafiul Muzid, Analisis Penggunaan Metode User-Centered Design dalam Peningkatan Akseptabilitas SIMPELMAS
- 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>
- Nanda, K. A. C., & Suputr, I. P. G. H. (2023). Analisa UI dalam Perancangan Aplikasi Ekspor Hasil Laut "FishGo!" dengan Metode SUS. *JNATIA*, 1(3), 881. ISSN: 2986-3929.
- Nilawati, L. (2018). Analisa Model Rapid Application Development Untuk Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Apartemen. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 20(2), 19-26. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/p.v20i2.4095>
- Niman, L. (20 Mei 2019). Design Thinking as a Strategy for Innovation. *The European Business Review*. Diakses dari <https://www.europeanbusinessreview.com/design-thinking-as-astrategy-for-innovation/>
- Nisak, A. H., Wijoyo, S. H., & Rachmadi, A. (2019). Analisis dan Perancangan Sistem Administrasi Pembayaran Siswa dengan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: SMA Negeri 1 Sukodadi). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10501-10508. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Oliver. (2024). 15 Contoh Wireframe dan Cara Membuatnya Sendiri. Looka. Retrieved from <https://looka.com/blog/wireframe-examples/>
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- P, H. N. N., Stanly, J., K, D. D., Lie, J., Wijaya, R., & Irsyad, H. (2022). Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Idemopet dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022*, 1(1), 504-511.
- P. B. Depdiknas, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)," Jakarta, Balai Pustaka, 2002.
- Prasetyo, T. A. (2021). Mensintesis riset pengguna dan membuat persona. *Product 21*. Medium. <https://medium.com/product-21/mensintesiskan-ri-set-pengguna-dan-membuat-persona-161e6b2fb432>

- Rachmawati, S. H., Arwani, I., & Purnomo, W. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Rapat berbasis Web (Studi Kasus: PT Sea Mobile Indonesia). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(3), 999-1006. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rahman, A. S., Ramadhan, D. N., Khansa, S. S., & Huda, M. Q. (2024). Perancangan UI/UX layanan aduan fasilitas umum dengan metode Design Thinking berbasis mobile. *Journal of System and Computer Engineering (JSCE)*, 5(1), 128.
- Ridwansyah, A. R., Dinata, C., Savitri, N., Rahmawati, N., Herdiana, N., & Rahman, A. (2022). Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Idemopet dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022*, 1(1), 504–511.
- Rizky Rabbani, A. (2021). Penerapan Design Thinking Terhadap Usaha Baju Di Toko Setal Pangkalpinang Dengan Menggunakan Website Sebagai Salah Satu Solusi. *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 3(3), 167–175. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i3.6046>
- Safitri, D. K., & Andrianingsih. (2022). Analisis UI/UX untuk perancangan ulang front-end web Smart-SITA dengan metode UCD dan UEQ. *Techno.COM*, 21(1), 127-138.
- Sahrin, N. (2018). Sistem Informasi Manajemen Aset Perusahaan Listrik Negara (PLN) Berbasis Web Pada Rayon Kuala Enok Kabupaten Indragiri Hilir. Padang: Universitas Muhammadiyah Sumatra Barat.
- Saphira Ramadhani, Hanifah Muslimah Az-Zahra, Aditya Rachmadi, Perancangan User Interface Sistem Monitoring Akademik dan Kehadiran Siswa Terintegrasi Auto Notification berbasis Mobile dengan menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: SMKN 6 Malang)
- Sardjono, Cara Efektif Menjalankan Rapat, Jakarta: Raih Asa Sukses, 2009.
- Schlatte, T., & Levinson, D. (2013). Visual usability: Principles and practices for designing digital applications. In *Visual Usability: Principles and Practices for Designing Digital Applications*.
- Shirvanadi, E. C. (2021). Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). Amikom, 2.
- Soegaard, M., (2018), "The Basic of User Experience Design", Interaction Design Foundation.
- Stickdorn, M., & Schneider, J. (2010). This is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases. Consortium Book sales & Dist. [Online]. Tersedia: <https://books.google.co.id/books?id=o4ZPYgEACAAJ>
- Syamsi, I. (2021). Pengambilan Keputusan dan Sistem Informasi. Bumi Aksara.
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan 173 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>
- Yu Siang, T., & Friis Dam, R. (2020). 5 Stages in the Design Thinking Process. *Interaction Design Foundation*, 10, 1–9. Tersedia di: <https://www.interactiondesign.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Zulaikah, T. N., & Tolle, H. (2022). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Pembayaran Retribusi Menara berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Dinas KOMINFO Kabupaten Bondowoso). 6(3), 1155–1164

- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan use case (UML): Evaluasi terhadap beberapa kesalahan dalam praktik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 5(1), 77–86.
- Pressman, R. S. (2010). *Software engineering: A practitioner's approach* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.