

Daftar Pustaka

- Adilah, H., Kridalukmana, R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan Ulang User Interface dan User Experience Mobile Web-Based PT Subur Makmur Migas Pratama dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 39–52. <https://doi.org/10.14710/jtk.v2i1.38089>
- Afrian, A., & Sofarina. (2022). EVALUASI DAN PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USEREXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI DRIVER PT. GRAB TEKNOLOGINDONESIA (GRAB) MENGGUNAKAN MODEL DOUBLE DIAMOND. *Jurnal Teknosain*, 19. <https://journal.bina-tunggal.ac.id/index.php/teknosain/article/view/85/75>
- Aimar, M. R., Defriani, M., & Muttaqin, M. R. (2024). Redesign Ui/Ux Aplikasi Lazatto Berbasis Mobile Menggunakan Metode Lean Experience. *Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 2(5), 62–74. <https://doi.org/10.61132/mercurius.v2i4.285>
- Aland Saputra, T. (n.d.). *IMPLEMENTASI DESIGN THINKING DALAM MEMBANGUN INOVASI MODEL BISNIS PERUSAHAAN PERCETAKAN*.
- Albayudi, & Saleh, Z. (2020). POTENSI TUMBUHAN OBAT YANG DIGUNAKAN MASYARAKAT MELAYU KOTA JAMBI DI HUTAN KOTA BAGAN PETE KOTA JAMBI. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1). <https://journal.unilak.ac.id/index.php/BL/article/view/4001/2149>
- Andryadi, A., & Fatonah, N. (2021). ANALISIS USER EXPERIENCE DAN USER INTERFACE (UI/UX) PADA WEBSITE MENGGUNAKAN METODEGOOGLE DESIGN SPRINT. *Jurnal Teknologi Dan Bisnis*, 3, 137–144. <https://doi.org/10.37087/jtb.v3i2.61>
- Andysa, S. (2023, January 19). *Mengenal Lean UX dan Berbagai Keunggulannya – School of Information Systems*. Binus. <https://sis.binus.ac.id/2023/01/19/mengenal-lean-ux-dan-berbagai-keunggulannya/>
- Aprilianto, R., Setyadi, H. J., & Widagdo, P. P. (2024). PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE GURUINOVATIF.ID BY HAF ECS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING UI/UX REDESIGN ON THE GURUINOVATIF.ID WEBSITE BY HAF ECS USING DESIGN THINKING METHOD. In *Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis Cerdas* (Vol. 17, Issue 1).
- Ari Anggara, D., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). PROTOTIPE DESAIN USER INTERFACE APLIKASI IBU SIAGA MENGGUNAKAN LEAN UX. In *Informasi dan Industri* (Vol. 4). <http://jurnal.machung.ac.id/index.php/kurawal/article/view/403>

- Arie Sandi, Y., Ma, I., Nugroho, ruf, & Raymond Ramadhan, Y. (2022). PENERAPAN METODE UCD UNTUK PERANCANGAN UI DAN UX DALAM MEMBANGUN FITUR MENTOR ON DEMAND DAN LIVE CHAT PADA WEBSITE SKILVUL. In *Ramadhan Jurnal Ilmiah Betrik* (Vol. 13, Issue 03).
- Aulia Husnunnisa, I. (2022, December 9). *Apa Itu Design Thinking? Ini Penerapan dan Manfaatnya Bagi Perusahaan*. Ruang Kerja. <https://www.ruangkerja.id/blog/design-thinking>
- Aulia, S., & Syahidin, Y. (2023). Perancangan UI/UX dengan Metode Design Thinking Pada Shoekuna Shoe Laundry Berbasis Mobile. In *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* (Vol. 7, Issue 1).
- Ayu Nur Wulandari, D., & Kuspriyono, T. (2023). Design UI/UX Dengan Menggunakan Metode Design Thingking Pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema. In *Jurnal* (Vol. 5, Issue 1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech22>
- Barliandin, S. (2024). REDESIGN UI/UX WEBSITE KLINIK UMUM DAN RUMAH BERSALIN DELTA MUTIARA MENGGUNAKAN LEAN UX UNTUK MENINGKATKAN KEPUASAN PENGGUNA. In *Repository Universitas Dinamika*.
- Birri Firamadhani, E., & Arwin Dermawan, D. (n.d.). *Rancang Ulang UI/UX Aplikasi Prime Video Menggunakan Perbandingan Metode User-centered Design, Design Sprint, dan Double Diamond*.
- Buana Ayu, T., & Wijaya, N. (n.d.). *2 ND MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2023 PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID*. <https://www.payoprint.id/>.
- Cahyo Priyantonno, 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>.
- Camila Mirabal. (2023, August 11). *From idea to impact: Your guide to A/B testing prototypes*. Maze.
- Design Council. (n.d.). *Design methods for developing services*. [Www.Designcouncil.or.Uk](http://www.designcouncil.or.Uk). Retrieved November 1, 2023, from https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/DesignCouncil_Design%2520methods%2520for%2520developing%2520services.pdf

- Dossetto, F. (2019, January 28). *Understanding heatmaps for better UI design*. Inside Design. <https://www.invisionapp.com/inside-design/heatmaps-for-ui-design/>
- Efendi, M., Sahrul, M., & Salma, S. (2020). Nilai Kearifan Lokal Tradisi Manugal Masyarakat Dayak Meratus Kalimantan Selatan Pada Materi Geografi Bidang Lingkungan Hidup (Kajian Etnografi). *Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 2(2), 260–270. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/padaringan/article/view/2158/1765>
- Fernando, F. (2020). PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI INDEKOST DI KOTA PADANGPANJANG. *Jurnal TANRA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 7. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Hartono, A. F. (2019). *MAN 1 NGANJUK'S WEBSITE REDESIGN PERANCANGAN ULANG WEBSITE MAN 1 NGANJUK*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. In *Rifqi Fahrudin Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).
- Hudson, N. (2019, September 30). *Understanding your customer using empathy mapping*. Distinction. <https://distinction.co.uk/journal/understanding-your-customer-using-empathy-mapping>
- Ilham, P. M. (2021). *PENGUNAAN WARNA ANALOGOUS DALAM FILM DOKUMENTER KLAKAH-KLAKAH JONO TUGAS AKHIR KARYA*.
- Juansyah, F., & Rosa Indah, D. (2023). *APPLICATION OF DESIGN THINKING METHOD IN REDESIGNING THE UI/UX OF SIMAK (ACADEMIC INFORMATION SYSTEM) OF SRIWIJAYA UNIVERSITY BASED ON A MOBILE PLATFORM*.
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. C., & Widiani, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION TERHADAP HASIL BELAJAR. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2, 76–87. <https://media.neliti.com/media/publications/274210-efektivitas-model-pembelajaran-cooperati-c33542b3.pdf>

- Khairy, M. S., & Firmansyah, G. G. (2022). PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX MARKETPLACE SISTEM RANTAI PASOK “PANEN-PANEN.” *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, 8(3), 39–44. <http://jurnal.polinema.ac.id/index.php/jip/article/view/2566>
- Mahfudh, A. A., & Saputra, W. R. (2022). Perancangan User Interface User Experience Aplikasi E-Ngaji Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) Pada TPQ Designing an Android-Based User Interface User Experience Application Using the User Centered Design (UCD) Method at TPQ. *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, 4(2), 255–262. <http://jurnal.umus.ac.id/index.php/intech/article/view/885/566>
- Manystighosa, A. (2022, November 14). *Apa Itu User Persona, Manfaat, Tujuan, Cara Membuatnya*. Kitalulus. <https://www.kitalulus.com/bisnis/user-persona#toc-0>
- Martín, M., Jiménez-Martín, A., & Mateos, A. (2020). A/B testing adaptations based on possibilistic reward methods for checkout processes: A numerical analysis. *ICORES 2020 - Proceedings of the 9th International Conference on Operations Research and Enterprise Systems*, 278–285. <https://doi.org/10.5220/0009356902780285>
- Multazam, M., Paputungan, I. V., & Suranto, B. (2020). *Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design*.
- Nasution, W. S. L., & Nusa, P. (2021). UI/UX Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method. *ARRUS Journal of Engineering and Technology*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.35877/jetech532>
- Nazli, R., Arbah, N., & Jasri. (2023). Analisis UI/UX Website Universitas Islam Kuantan Singingi Berdasarkan 8 Golden Rules of Interface Design. *Technologica*, 2(2), 61–68. <https://doi.org/10.55043/technologica.v2i2.101>
- Novita, N., Ganiardi, Ma., Ariyanti, I., & Khairunnisa, D. (2023). *Implementation of User Interface and User Experience (UI/UX) in Rational Unified Process Methods in Development E-Commerce System* (pp. 428–442). https://doi.org/10.2991/978-94-6463-118-0_44
- Nurdarmayani, M., Irmayanti, D., & Jaelani, I. (2024). Redesign Ui/Ux Aplikasi E-Puskesmas Kabupaten Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 2(5). <https://doi.org/10.61132/mercurius.v2i4.286>
- Nurhidayah, I., Awiet Wiedanto Prasetyo, M., Ummul Hidayah, D., Prayitno Bangkit Saputra, J., Setyaningsih, G., Purwokerto, A., Panjaitan, J. DI,

- Kidul, P., Selatan, P., & Let Jend Pol Soemarto, J. (2024). PERANCANGAN DESAIN ULANG USER INTERFACE LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MENGGUNAKAN DESIGN THINKING METHOD. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 4).
- Nurkomaria, Farid, M., Akbar, R., Ababil, A., Abdillah, M., Nilasari, Fardilah, M., Sofitra, A., Handayani, S., Ningsi, F. P., Fatinah, D., Febrianti, F., Nurnaningsi, Astuti, S., Julianti, R., & Azmin, N. (2023). Kearifan Lokal Masyarakat Dalam Pemanfaatan Tumbuhan Obat Tradisional Di Wisata Air Terjun. *JUSTER: Jurnal Sains Dan Terapan*, 2(1), 33–44.
- Nursyifa, Mayasari, R., & Susilo Yuda Irawan, A. (2021). PENERAPAN METODE LEAN UX PADA PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DIGILIB UNSIKA VERSI WINDOWS IMPLEMENTATION OF LEAN UX METHOD ON UI/UX DESIGN OF DIGILIB UNSIKA APPLICATION IN WINDOWS VERSION. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 4(2), 392–405.
- Pradipta, O. A., Sukarsa, I. M., & Dharmadi, I. P. A. (2022). Pengembangan Ui Aplikasi Mobile Konsultasi Karir Menggunakan Metode Lean Ux. *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 3(1).
<https://pdfs.semanticscholar.org/4d9a/580a8857268999feaa4a7b07432be041a7b9.pdf>
- Pratama, B. A., Proboyekti, U., & Wijana, K. (2021). Penerapan Metode User Centered Design (UCD) Dalam Pembangunan Layanan Online Jual Beli Barang Bekas. *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, 4(1), 33–43.
<https://doi.org/10.21460/jutei.2020.41.192>
- Rabbani, I., Hendra Brata, A., & Brata, K. C. (2019). *Penerapan Metode Lean UX pada Pengembangan Aplikasi Bill Splitting menggunakan Platform Android* (Vol. 3, Issue 7). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Ramotion. (2023, August 22). *A/B Testing in UX Design: Evaluate and Improve Your Projects*. Ramotion.
- Rifai, M., & Akbar, M. (2020). Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android. In *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika* (Vol. 1, Issue 4).
- Sadikin, R. R. F. (2022). PAJAK PERTAMBAHAN NILAI: TINJAUAN DAN PENGEMBANGAN APLIKASI E- FAKTUR VERSI 3.0 DARI SEGI PENGALAMAN PENGGUNA (USER EXPERIENCE) DAN GRAFIS ANTAR PENGGUNA (USER INTERFACE). *Jurnalku.Org*, 2(4), 297–320.
- Setiadi, K. (2019). Pengaruh Kearifan Lokal dan Kecerdasan Spiritual terhadap Perilaku Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah AL-Jauhari (JIAJ)*, 4(1).
<https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/aj/article/view/850/630>

- Setya Jayani Santosa, S. (2020). *ANALISIS UI UX MAXIMOM BERBASIS USER PERSONA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN GOOGLE DESIGN SPRINT*.
<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5237/1/16410100061-2020-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>
- Sofyan Zainal, H. (2020). *KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT DALAM PELESTARIAN LAHAN GAMBUT DI KECAMATAN SUNGAI KAKAP KABUPATEN KUBURAYA (Community Local Wisdom of Peatlands Consevation in Sungai Kakap Sub-district of Kuburaya District)* (Vol. 8, Issue 1).
- Sri Indriyani, F., Diana Dewi, D., & Sholahuddin, A. (2023). Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer IMPLEMENTASI METODE DOUBLE DIAMOND DESIGN PADA USER INTERFACE WEB PENJUALAN KERUDUNG UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA (STUDI KASUS BY. TYASH). *Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 158–168. <https://restikom.nusaputra.ac.id>
- 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.
- Usmanto, E. F. F. (2022). *IMPLEMENTASI DOUBLE DIAMOND FRAMEWORK DALAM PERANCANGAN UI/UX APLIKASI BIODIVERSITY INFORMATION AND GUIDANCE SYSTEM (BIGS) BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: GEOPARK BELITONG)*.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/74129/1/ERRA%20FANINDITYA%20FADILLA%20USMANTO-FST.pdf>
- uxpin. (n.d.). *A/B Testing in UX Design: When and Why It's Worth It*. STUDIO. Retrieved November 1, 2023, from <https://www.uxpin.com/studio/blog/ab-testing-in-ux-design-when-and-why/>
- Wijaya, I. K. S., & Pramatha, C. R. A. (2023). IMPLEMENTASI A/B TESTING SEBAGAI PENINGKATAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI MASTERFISH DIUKUR DENGAN CONVERSION RATE. *Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana*, 12(1), 2654–5101.
- Wijdan Naim, R., Fabroyir, H., & Januar Akbar, R. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Responsif myITS Marketplace Berdasarkan Design Thinking. *JURNAL TEKNIK ITS*, 10. <https://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/viewFile/64072/6749>
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino. (2021). PENGELOLAAN LKP PADA MASA PENDMIK COVID-19. *Journal Lifelog Learning*, 4(1), 15–22.