

DAFTAR PUSTAKA

- Achyani, Y. E., & Andini, A. R. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Booking Self Foto Studio Menggunakan Metode Design Thiking. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 10(1), 86-94. doi:<https://10.31294/jtk.v10i1.17006>
- Alam, S., Syahrir, S., A, A., & Achmad, P. M. (2022). Studi Cross Sectional kejadian obesitas pada mahasiswa di Universitas Makasar. *Community Research of Epidemiology (CORE JOURNAL)*, 3(1), 31-44. doi:<https://10.24252/corejournal.v%vi%i.33869>
- Alexander, F., Arianti, & Bahri, S. (2022). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI FLAVOUR FOGMENGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN. *Jurnal KHARISMA Tech*, 17(2), 184-198. doi:<https://doi.org/10.55645/kharismatech.v17i2.313>
- Almayda, R. A. (2022). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AYO BERAKSI (BELAWAN BERSIH ANTI KORUPSI) DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Skripsi*. Yogyakarta: UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA. Retrieved from <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/41708>
- Alsindo, Y., Ariandi, M., Yadi, I. Z., & Oktarina, T. (2023). RANCANG BANGUN DESIGN UI/UX PADA APIKASI WORKFIT MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(2), 331-343. doi:<https://doi.org/10.35145/joisie.v7i2.3596>
- Amini, T. N., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Mobile App MyITS Alumni pada Platform Android dan Ios Melalui Pendekatan User-Centered Design. *JURNAL TEKNIK ITS*, 133-139. doi:<https://10.12962/j23373539.v10i2.63024>
- Ar Rafiq, A., Sutono, S., & Wicaksana, A. L. (2021). Pengaruh Aktivitas Fisik terhadap Penurunan Berat Badan dan Tingkat Kolesterol pada Orang dengan Obesitas: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Klinis dan Komunitas*, 5(3), 167-178. doi:<https://doi.org/10.22146/jkkk.60362>
- Ardhiansyah, M. B. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Untuk Penembangan User Interface dan User Eksperience Pada Website "MYSOUL". *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- awabin, s. (2024, Desember 2). *Wireframe Website: Pengertian dan Cara Membuatnya*. Retrieved from [www.niagahoster.co.id: https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-wireframe/](https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-wireframe/)
- Azizah, R. F., Nurmasani, A., & Azizah, M. (2024). *Teori dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking*. Yogyakarta: ANDI.
- Azzahra, S. U., Hadi, S., & Rejito, J. (2022). Penerapan Design Thinking pada Perancangan UI/UX Website Spectrum Fitness Purwakarta. *Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 3(3), 67-74. doi:<https://10.30630/jitsi.3.3.66>
- Candra, A., Sukmasetya, P., & Hendradi, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design thinking (Studi Kasus SISFO SKPI UNIMMA). *Jurnal TeIKa*, 13(1), 53-68. doi:<https://doi.org/10.36342/teika.v13i01.3069>
- Chan, M. F., Al Balushi, R., Al Falahi, M., Mahadevan, S., Al Saadoon, M., & Al-Adawi, S. (2021). Child and adolescent mental health disorders in the GCC A systematic review and meta-analysis. *International Journal of Pediatrics*

- and *Adolescent Medicine*, 8(3), 134-145.
doi:<https://doi.org/10.1016/J.IJPAM.2021.04.002>
- Dell'Era, C., Magistretti, S., Cautela, C., & Verganti, R. (2020). Four kinds of design thinking: From ideating to making, engaging, and criticizing. *Journal of Product Innovation Management*, 29(6), 324-344. doi:<https://10.1111/caim.12353>
- Fabio, S., & Kartiko, D. C. (2022). TINGKAT AKTIVITAS FISIK MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI PADA MASA PANDEMI. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 10(1), 13-18. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/44190>
- Fadillah, M. A., Yunus, A., & Budianto, A. E. (2022). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA AUGMENTED REALITY ORGANOLOGY MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 512-518. doi:<https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.4888>
- Fauziah, S. (2023). PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PERUMAHAN KLASSTER VILLA GADING MAYANG KOTA JAMBI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING . *Skripsi*. Universitas Jambi.
- Gulo, H. K., Jaelani, I., & Resmi, M. G. (2023). Perancangan UI/UX Fitur Customer Relationship Management (CRM) Pada Aplikasi ABC Reload Menggunakan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(1), 225-235. doi:<https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1096>
- Hadi, M. I. (2022). PROFIL *PERSONAL TRAINER* DAN PENERAPAN PROGRAM LATIHAN KEBUGARAN JASMANI DI KABUPATEN SLEMAN. *Skripsi*. YOGYAKARTA: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA. Retrieved from https://eprints.uny.ac.id/72427/1/fulltext_mohammad%20ircham%20hadi_17603141024.pdf
- Hamza, S., & Baan, A. B. (2021). PERSEPSI MEMBER FITNESS TERHADAP PROGRAM LATIHAN KEBUGARAN DI THOR GYM PALU. *TADULAKO JOURNAL SPORT SCIENCES AND PHYSICAL EDUCATION*, 9(2), 80-90. doi:<https://doi.org/10.22487/tjsspe.v9i2.1525>
- Hananto, A. D., Putri, P. D., Ardiyansyah, F., & Khotimah, K. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PESERTA DIDIK BARU BERBASIS WEB PADA TK NURUL MUTTAQIN. *Jurnal Sienna*, 4(2), 112-117. doi:<https://doi.org/10.47637/sienna.v4i2.866>
- Hartawan, M. S. (2022). PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA *WIREFRAME* DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM. *JURNAL ELEKTRO & INFORMATIKA SWADHARMA (JEIS)*, 2(1), 43-47. doi:<https://10.56486/jeis.vol2no1.161>
- Hartzani, A. (2021). EVALUASI USER EXPERIENCE PADA DOMPET DIGITAL OVO MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Skripsi*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Hidayat, M. T., Zaman, B., & Bahri, S. (2022). PERANCANGAN ULANG USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI LADDER MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JTRISTE*, 9(2), 50-64. doi:<https://doi.org/10.55645/jtriste.v9i2.377>
- Idris, M. A. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design). *AUTOMATA*,

- 2(1), 1-7. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/17377>
- Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 8(5), 1057-1066. doi:<https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844550>
- Jelantik, S. K., Satwika, P., & Anggara, N. Y. (2019). Analisis Sistem Informasi Akademik STMIK Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 8(3), 96-106. doi:<https://10.35889/jutisi.v8i3.382>
- Kurniawan, P. (2022). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi PeduliPanti Menggunakan Metode Human-Centered Design. *AUTOMATA*, 3(2), 1-8. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/24160>
- Kuswibowo, C. (2022). The Effect of Service Quality And Customer Value on Customer Satisfaction at Celebrity Fitness Margo City. *Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship*, 8(2), 312-323. doi:<https://doi.org/10.17358/ijbe.8.2.313>
- L. Krahn PhD, G., Robinson MPH, A., J. Murray MGS, A., & M. Havercamp PhD, S. (2021). It's time to reconsider how we define health: Perspective from disability and chronic condition. *Disability and Health Journal*, 14(4), 1-5. doi:<https://doi.org/10.1016/j.dhjo.2021.101129>
- Luthfi, A. H., & Arfiani, I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 24-36. doi:<https://doi.org/10.55338/jikomsi.v7i1.2175>
- Mardhatillah, R. (2022). IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI E-EVENT. *Skripsi*. BANDA ACEH: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY. Retrieved from [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27691/1/Skripsi%20Rizki%20\(26\)%20Repo.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27691/1/Skripsi%20Rizki%20(26)%20Repo.pdf)
- Martin, P. (2024, November 15). *Userlytics vs UserTesting: Which is best?* Retrieved from lyssna: <https://www.lyssna.com/blog/userlytics-vs-usertesting/>
- Maulana, R. R., Sumaryana, Y., & Anwar, D. S. (2024). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Rental Mobil Indocar Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *INFORMATICS AND DIGITAL EXPERT (INDEX)*, 6(1), 41-48. doi: <https://doi.org/10.36423/index.v6i1.1698>
- Mitsiou, E. (2024, November 21). *Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS)*. Retrieved from [blog.uxtwake: https://blog.uxtwake.com/questionnaire-for-user-interaction-satisfaction/](https://blog.uxtwake.com/questionnaire-for-user-interaction-satisfaction/)
- Morales, A. (2024, November 19). *In-Person vs. Remote Usability Tests: How User Research can be done in a social-distancing world*. Retrieved from onoffgroup: <https://www.onoffgroup.com/article/in-person-vs-remote-testing>
- Mubiarto, D. S., Isnanto, R., & Windasari, I. P. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience (UI/UX) pada Aplikasi “BCA Mobile” Menggunakan Metode User Centered Design (UCD). *Jurnal Teknik Komputer*, 1(4), 209-216. doi: <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i4.37686>

- Mufidah, T. H., & Majid, N. W. (2023). Perancangan Ui/Ux Website Dalam Management Aplikasi Gym Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 422 - 432. doi: <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4324>
- Munawaroh, & Ambarwati, A. (2024). Implementasi Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Parkir Online pada Soto Ayam Lamongan CH. *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis (JIKB)*, 15(1), 125-141. doi:<https://doi.org/10.47927/jikb.v15i1.678>
- Negara, T. P. (2023). Perancangan ulang UI/UX Dalam Pengembangan Situs Web CROWDE.CO Menggunakan Metode Design Thinking. *Skripsi*. Fakultas Sains dan Teknologi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nuraeniah, I., Fatchan, M., & Suwarno, A. (2024). Sistem Informasi Penyewaan Dump Truck Berbasis Website Menggunakan Metode *Prototype*. *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 8(1), 176-185. doi:<http://doi.org/10.33395/remik.v8i1.13355>
- Okmayura, F., Vitriani, YM, N., Simatupang, R. M., Renita, & Putri, A. (2024). Perancangan UI / UX Untuk Aplikasi Bimbingan Belajar (Bijar) Menggunakan Figma Model Design Thinking. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 23-32. doi:<https://doi.org/10.37859/eduteach.v5i1.6613>
- P. Sitorus, J. H., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantra Informatika (JBI)*, 5(2), 2686-5319. doi:<https://doi.org/10.21131/jbi.v5i2.54>
- Pangestuti, R. A., Permatasari, R., & Wati, S. F. (2024). PERANCANGAN UI/UX DESIGN APLIKASI COFFEE CARE DENGAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS MOBILE APP PADA CAFÉ PROOF.CO. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(3), 3269-3278. doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9674>
- Pranata, D., & Kumaat, N. A. (2022). PENGARUH OLAHRAGA DAN MODEL LATIHAN FISIK TERHADAP KEBUGARAN JASMANI REMAJA: LITERATURE REVIEW. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(2), 107-116. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/45189>
- Pratama, Z. A., Sari, A. P., & Mitro, S. (2023). Maze Design *Usability testing* Pada Prototipe Aplikasi IOT Urban Farming HIPS. *Jurnal POLEKTRO: Jurnal Power Elektronik*, 12(3), 174-179. doi:10.30591/polektro.v12i3.6039
- Prayogi, Y. A., & Setiyawati, N. (2024). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI E-LEARNING UMKM SALATIGA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9(1), 402-415. doi:<https://doi.org/10.29100/jipi.v9i1.4218>
- Priyono, A. Y., Aryotejo, G., & Adhy, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan *Prototype* Lost and Found. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 14(2), 96-107. doi:<https://doi.org/10.14710/jmasif.14.2.52662>
- Purwantoro, D. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI PROTRAINER BERBASIS ANDROID UNTUK MENUNJANG LAYANAN *PERSONAL TRAINER*. *Skripsi*. YOGYAKARTA: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Purwati, N., Syukron, A., Attabi, K., & Kuwamri, S. (2023). Desain UI/UX Aplikasi SEWA Menggunakan Metode Design Thinking. *Evolusi: Jurnal*

- Sains dan Manajemen, 11(2), 16-26.
doi:<https://doi.org/10.31294/evolusi.v11i2.17154>
- Purwitasari, R. W., & Ramadhan, N. G. (2023). Evaluasi User Experience pada Website Posyandu Menggunakan Metode In-Person *Usability testing* dan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal IT CIDA*, 9(2), 62-72. doi:<http://dx.doi.org/10.55635/jic.v9i2.190>
- Putranto, A. D., & Efendi, M. Y. (2024). Pentingnya Kebugaran Jasmani untuk Meningkatkan Kekuatan Tubuh dalam Mengikuti Kegiatan Belajar dan Mengajar Di SMP Dharma Karya UT. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2009-2013. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/viewFile/23593/11083>
- Putri, D. F., & Nurlaila. (2022). ANALISIS SISTEM PENCATATAN MANUALLAPORAN KEUANGAN TERHADAP KINERJA AKUNTAN DI PERUSAHAAN UMUM DAERAH PASAR KOTA MEDAN. *SIBATIK JOURNAL*, 1(6), 763-770. doi:<https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i6.90>
- Putri, P. D. (2024). ANALISIS USABILITY MENGGUNAKAN METODE QUESTIONNAIRE FOR USER INTERFACE SATISFACTION (QUIS) PADA INSTITUTIONAL REPOSITORY UNIVERSITAS MERDEKA MALANG. *Skripsi*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rahmansyah, F. (2022). PERANCANGAN SISTEM MONITORING KETINGGIAN AIR SEBAGAI PENDETEKSI BANJIR BERBASIS IoT MENGGUNAKAN SENSOR ULTRASONIK. *Skripsi*. CIREBON: STMIK IKMI CIREBON.
- Rahmat, N. I. (2023). Perancangan Ulang Desain User Interface (UI) DAN uSER xperience (UX) ada Aplikasi TIJE Menggunakan Metode THE WHEEL. *Skripsi*. Fakultas Sains dan Teknologi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 835-849. doi:<https://doi.org/10.29100/jupi.v7i3.3109>
- Ridwan, M. S., & Rahma, a. (2021). Pengujian Usabilitas Halaman Cart pada Website E-Commerce Paperlusi di Krafthaus Indonesia. *AUTOMATA*, 2(2), 1-8. Retrieved from <https://journal.uin.ac.id/AUTOMATA/article/view/19535>
- Rifa, N. N., & Darso . (2024). PERANCANGAN ULANG UI/UX DESIGN FACEBOOK LITE APP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*, 3(1), 11-17. doi:<https://doi.org/10.55123/storage.v3i1.3111>
- Rochgiyanti, Sriwati, Wafa, I., & Rahmawati, M. (2024). Pelatihan Pembuatan dan Perancangan Website Sebagai Media Sosialisasi Organisasi Borneo Historical Community (BHC) di Kota Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 5(2), 308-316. doi:<https://doi.org/10.33394/jpu.v5i2.10007>
- Saepul, D., Raymond, Y., & Jaelani, I. (2023). Penerapan Metode Human Centered Design (HCD) Untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Smart Desa Subang. *JURNAL INFORMATIKA DAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK (JATIKA)*, 4(3), 311-318. doi:<https://doi.org/10.33365/jatika.v4i3.3594>
- Salim, F., & Cuhenda. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Pencari Tempat Gym Berbasis Mobile dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer*, 1(2), 66-76. doi:<https://doi.org/10.69533/d18sf726>

- Santosa, S. J., Sagirani, T., & Nurcahyawati, V. (2020). ANALISIS USER INTERFACE MAXIMOM BERBASIS USER PERSONA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN GOOGLE DESIGN SPRINT. *Jurnal Teknologi dan Terapan Bisnis (JTtB)*, 3(2), 40-48. doi:<https://doi.org/10.0301/jttb.v3i2.82>
- Saputra, A. D., Prasetyo, B., Anggraini, O. S., Putri, N., & Widiati, I. S. (2023). Perancangan UI/UX Di Dalam Aplikasi Open Sport Menggunakan Metode Design Thinking. *JURNAL PENELITIAN SISTEM INFORMASI (JPSI)*, 1(3), 283-294. doi:<https://10.54066/jpsi.v1i3.801>
- Sari, Y., Pratiwi, H., & Novitasari. (2021). Evaluation of lambung mangkurat university student academic portal using user experience questionnaire (UEQ). *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 13(1), 45-50. doi:<http://dx.doi.org/10.33096/ilkom.v13i1.787.45-50>
- Schrepp, D. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. Retrieved from <https://www.ueq-online.org/>
- Sebald, C., Treiber, M., Eryilmaz, E., & Bernhardt, H. (2024). *Usability testing of Novel IoT-Infused Digital Services on Farm Equipment Reveals Farmer's Requirements towards Future Human-Machine Interface Design Guidelines*. *AgriEngineering*, 1660-1673. Retrieved from <https://www.mdpi.com/2624-7402/6/2/95>
- Sentono, J. D., & Wardaya, M. (2023). Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Perancangan Produk Woman Multifunction Pouch. *VICIDI*, 13(1), 118-130. doi:<https://doi.org/10.37715/vicidi.v13i1.3950>
- Setyadi, Y. S. (2021). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN DI PUSAT KEBUGARAN ASIA FITNESS CENTER SURAKARTA. *Skripsi*. YOGYAKARTA: UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA.
- Sinansari, P., Salsabila, S. H., Hanoum, S., Lopatka, A., & Wlodarski, W. (2023). Identify Customer Element Trough Empathy Map and User Persona. *Procedia Computer Science*, 4148-4156. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050923015697>
- Sipayung, R. U., & Purnia, D. S. (2023). Perancangan UI/UX Jasamarga Digitalisasi Arsip Menggunakan UCD Pada PT. Jasa Marga Tbk. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 10(1), 77-91. doi:<https://doi.org/10.51211/biict.v10i1.1919>
- Siricharoen, W. V. (2023). Human Centered Design and Design Thinking for Entrepreneurship. *EAI Endorsed Transactions on Context-aware Systems and Applications*, 9(1), 1-6. doi:<https://doi.org/10.4108/eetcasa.v9i1.3203>
- Sitorus, N. P., Jaelani, I., & Muhyidin, Y. (2023). PERANCANGAN USERINTERFACEDAN USEREXPERIENCEAPLIKASI PENJUALAN FURNITURE INTERIOR& BUILD PADA TOKO STEPLINE MENGGUNAKAN METODE GOALDIRECTEDDESIGN (GDD). *JATI(Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(4), 2578-2584. doi:<https://doi.org/10.36040/jati.v7i4.7024>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kiri huci. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(2), 79-96. doi:<https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>

- Sutrisno, G. P., Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-TICKET BUS NGURILING KOTA TASIK (NGULISIK)BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING. *ANTIVIRUS: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 12(1), 97-110. doi:
<https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.3047>
- Syukur, M. R., Muhammad, D., Chairuddin, & Herwanto, P. (2024). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX pada Aplikasi Pintebis Kursus Online Bisnis dan Teknologi. *VISA: Journal of Visions and Ideas*, 4(3), 2438-2477. doi:<https://doi.org/10.47467/visa.v4i3.4209>
- Taufik , R., & Setyanto, A. (2020). Adaptasi Skala User Experience Questionnaire Dalam Pengujian User Experience Sistem Repositori. *Jurnal Teknologi Informasi*, 15(1), 37-42. doi:<http://dx.doi.org/10.35842/jtir.v15i1.329>
- Testsigma . (2024, November 15). *Top 10 Usability testing Tools for Better UX*. Retrieved from testigma.com: <https://testsigma.com/tools/usability-testing-tools/#h-maze>
- Tombeng, M., & Mambu, J. Y. (2024). Designing the UI/UX for a Shoe Repair Application Using the Design Thinking Method. *International Journal of Engineering, Science and Information Technology*, 4(3), 106-117. doi:<https://doi.org/10.52088/ijesty.v4i3.538>
- Welda, Putra, D. M., & Dirgayusari, A. M. (2020). *Usability testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)s*. *International Journal of Natural Science and Engineering.*, 4(3), 152-161. doi:<https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>
- Wijaya, H. O., & Armanto. (2022). USER EXPERIENCE PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM DENGAN METODE *USABILITY TESTING* DAN UEQ. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 14(2), 1012-111. doi:<https://doi.org/10.32767/jti.v14i2.1841>
- Wijayanto, A. M., Triayudi, A., & Rubhasy, A. (2021). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG APLIKASI PENANGANAN LAPORAN PENCURIAN BARANG BERTAHAP DI POLSEK SUKMAJAYA. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 267 – 276. doi:<https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2026>
- Yogiswara, & Ratnasari, C. I. (2024). Perancangan dan Analisa UI/UX Aplikasi Mobile Bank Hijau Menggunakan User-Centered Design dan User Experience Questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(4), 1018-1028. doi:<https://doi.org/10.47065/josh.v5i4.5495>