

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarabi, S., & Faisal, M. (2024). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking. *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 5(1), 69–76.
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081.
- Aprilianto, R., Setyadi, H. J., & Widagdo, P. P. (2024). PERANCANGAN ULANG UI / UX PADA WEBSITE GURUINOVATIF . ID BY HAFECS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. 17(1), 11–20.
- Ariawan, M. D., Triayudi, A., & Sholihati, I. D. (2020). Perancangan User Interface Design dan User Experience Mobile Responsive Pada Website Perusahaan. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 161.
- Artayasa Dwi Kadek, Suparsa I Made, Gunawan oka Agus I Made, & Indrawan Gede. (2024). Evaluasi Aplikasi E-Rapor Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Joisie*, 8(1), 10–18.
- Auernhammer, J., & Roth, B. (2021). The origin and evolution of Stanford University's design thinking: From product design to design thinking in innovation management. *Journal of Product Innovation Management*, 38(6), 623–644.
- Azisz, A. M., & Kusuma, W. A. (2024). Perancangan User Interface & User Experience Aplikasi TipsnTrip Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech*, 5(2), 225–232.
- Darmalaksana, W. (2020). METODE DESIGN THINKING HADIS Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat FAKULTAS USHULUDDIN UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG.
- Devi, A., Alvinanto, M. F., Mahdi, R. H., Nailimuna, R. S. D., & Ulya, N. S. (n.d.). *Menjadi Entrepreneurer Bisnis Haji dan Umrah Profesional*. 60–73.
- Dewa, R. F., Suratno, T., Eko, P., & Utomo, P. (2024). Analisis Dan Perancangan Ui / Ux Sistem Recall Dengan Metode Design Thinking Dan Remote Usability Testing Analysis and Design Ui / Ux Recall System Using Design Thinking and Remote Usability Testing. 12(2), 277–286.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44.
- Fatah, D. A., Yusron, R. M., Febrianti, I. D., Maria, O., & Husnah, A. (2021). 12700-36445-2-Pb. 10(1), 31–40.

- Ghozali, M. I., Murti, A. C., & Muzid, S. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Analisis Penggunaan Metode User-Centered Design dalam Peningkatan Akseptabilitas SIMPELMAS. *Media Online*, 4(2), 1200–1206.
- Haikal, A., Bayu, R., Monareh, A., Yanita, P., & Licky, R. (2023). *Peran Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Kesadaran Hukum Masyarakat Di Era Digital the Role of Information Technology in Increasing Public Legal Awareness in the Digital Era*. 01(October), 12.
- Hariz, M., Suci, A., & Martha, D. (2023). Perancangan User Interface Website Informasi Layanan Vaksinasi dan Perkapalan Menggunakan Metode Goal Directed Design. *E-Proceeding of Engineering*, 10(2), 1901–1910.
- Hasan, M., Kahfi, A. H., & Alamsyah, D. P. (2019). Analisa Pengaruh Mobile Application Dalam Menunjang Keberhasilan Wirausaha Di Kota Bekasi. *Jurnal Informatika*, 6(1), 47–52.
- 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.
- Ichsan, M., Yanti, Y., & Sa'adah, N. (2022). Penerapan Teknik Terbaru dalam Desain UI/UX untuk Pengalaman Pengguna yang Optimal. *Desember*, 2(4), 248–254.
- 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.
- Imamah, A. I., & Wahyuni, S. W. (2024). *Tantangan Platform Nusuk dalam Meningkatkan Pelayanan*. 1–13.
- Imron, I., Azizah, N., Nurhayati, M. S., & Wijonarko, B. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile Zakat dan Infaq Berbasis Android Pada Baznas Kabupaten Tangerang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 21(1), 197.
- Izabal, S. V., Aknuranda, I., & Az-zahra, H. M. (2018). Evaluasi dan Perbaikan User Experience Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Focus Group Discussion (FGD) pada Situs Web FILKOM Apps Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(9), 3224–3232.
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 73–78.
- Junita Maulani, T., Suprpto, & Reza Perdanakusuma, A. (2021). Evaluasi User

- Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2639–2645.
- Khadijah. (2022). Studi Perbandingan Metodologi UI/UX. *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 2(4), 292–301.
- Khairy, M. S. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok “Panen- Panen.” *Jurnal Informatika Polinema*, 8(3), 39–44.
- Maharani, A., Intan, B., & Susilo, A. T. (2021). *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas) ANALISIS USER EXPERIENCE PADA WEBSITE SMK NEGERI TUGUMULYO BERBASIS USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*. 6(2), 169–177.
- Maharani, M. U., Sadiyah, D., Mujib, A., & Mulqiyah, H. (2022). Strategi Pemasaran Biro Perjalanan Haji dan Umroh dalam Meningkatkan Minat Calon Jemaah. *Mabrur: Academic Journal of Hajj and Umra*, 1(1), 85–106.
- 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.
- Maricar, M. A., Pramana, D., & Putri, D. R. (2021). Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 319–328.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.
- Naim, R. W., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Responsif myITS Marketplace Berdasarkan Design Thinking. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2).
- Nurmalasari, E., Nugroho, I. M., & Totohendarto, M. H. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience untuk Platform Kursus Online Menggunakan Metode Design Thinking dan Lean UX. *KAKIFIKOM (Kumpulan Artikel Karya Ilmiah Fakultas Ilmu Komputer)*, 05(01), 25–33.
- Nursyifa, Mayasari, R., & Irawan, A. S. Y. (2021). *PENERAPAN METODE LEAN UX PADA PERANCANGAN UI/UX APLIKASI DIGILIB UNSIKA VERSI WINDOWS*. 4.
- Pratama, Z. A., Sari, A. P., & Satrio, S. M. (2024). Maze Design Usability Testing Pada Prototipe Aplikasi Iot Urban Farming Hips. *Power Elektronik: Jurnal*

- Orang Elektro*, 12(3), 174–179.
- Prayoga, N., Afni, N., Putra, Andicha, P., & Efendi, Y. (2022). Pengembangan UX Aplikasi Panji Wedding Organizer Kota Pekanbaru Menggunakan Metode Lean UX. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 8(2), 58–67.
- Rachman, A., & Sutopo, J. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan Ui/Ux: Tinjauan Literatur. *SemanTIK: Teknik Informasi*, 9(2), 139.
- Rafiq, A., & Suranto, B. (2023). Perancangan Ulang Desain UI/UX Website Klinik Piramida Jaya Dengan Metode Lean UX. *Automata*, 1–8.
- Rahayu, D., Gunawan, M. S., & Oktaviani, T. (2021). *Pengaruh Teknologi Terhadap Transformasi Administrasi Publik: Tren dan Tantangan di Era Digital*. 2(2), 151–158.
- Rahma Arbiananda Fauziah, Rahmat Fauzi, F. M. A. A. (2024). *Implementasi Metode Goal-Directed Design dalam*. 15(1), 8–17.
- Rasio, H. S., & Perdana, S. R. (2020). Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69–78.
- Rusydi, M. H., & Nuryasin, I. (2024). JOISIE licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0) PERANCANGAN UI/UX APLIKASI HIDUP SEHAT BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Journal Of Information Systems And Informatics Engineering*, 8(1), 54–64.
- Sahlan, D. (2022). Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi Pemasaran Namiroh berbasis Web dengan Metode Design Thinking PT. An Namiroh Travelindo. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 745–753.
- Sandy, H., Putra, P., Meiriza, A., Oktadini, N. R., & Sevtiyuni, P. E. (2023). Penerapan Goal Directed Design dalam Perancangan Ulang User Interface pada Admin Marketplace BUILD ID. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 5(1), 310–318.
- Saputri, O. B. (2020). Pemetaan Potensi Indonesia. *Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah*, 5(2), 24.
- Schrepp, M. (2023). User Experience Questionnaire Handbook v10(03.05.2023). (Accessed: 02.02. 2017), September 2015, 1–16.
- Shawenner, G., Okmayura, F., Angguni, M., & Syahputri, D. (2024). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Pada Aplikasi “Resep Kita.” *Jurnal Fasilkom*, 14(1), 156–165.

- Sitanala, D., Baladiah, P., Komarudin, M., Yulianti, T., & Lampung, U. (2024). *PERANCANGAN UI / UX APLIKASI MOBILE TIKET KONSER “ EuFo ” MENGGUNAKAN METODE DESIGN*. 12(3).
- Steven, C., Ardhana, C., Isnanto, R., & Adriono, E. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Pemesanan Buket dengan Metode Design Thinking Designing User Interface and User Experience of Bouquet Ordering Application with Design Thinking Method "Perancangan User Interface dan User Experience . *Jurnal Teknik Komputer*, 2(3), 180–189.
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51.
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti*, 19(1), 120–136.
- Wijayaa, A., Fauzan, M. F. Al, Syakti, F., & Putra, M. S. (2024). *Implementasi Metode Lean Ux User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Forum Group Discussion Charum*. 6(4), 732–745.
- Winardi, M., Muawwal, A., & Renny. (2023). Redesign Ui/Ux Pada Aplikasi Bca Mobile Menggunakan Metode Lean Ux. *KHARISMA Tech*, 19(1), 153–167.
- Wirawan Priyanto, F., Setiaji, H., & Artikel, S. (2022). *Penerapan Metode LeanUX Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Website Islamic Vibes INFORMASI ARTIKEL ABSTRACT*. 01, 11–16.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.
- Yatana Saputri, I. S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 269–278.