

## DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian DISKOMINFO Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 7(1), 55-70.
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52.
- Andhana, B. R., Saputra, P. Y., & Khairy, M. S. (2020). Prototyping Go-Food Berdasarkan Evaluasi Pengalaman Pengguna Dengan Metode Heuristic Evaluation. *Seminar Informatika Aplikatif Polinema*, 52–57.
- Ford, C. (2010). *An Introduction to Design Thinking-Process Guide*. California (US): *Institute of Design at Stanford, Standford*.
- Gonen, E. (2020). Tim brown, change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation (2009). *Markets, Globalization & Development Review*, 4(2).
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Warna dan prinsip desain user interface (ui) dalam aplikasi seluler “bukaloka.” *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa Dan Desain*, 5(1), 105–119.
- 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).
- 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.
- Muttaqin, M. I., Subekti, E., & Sidik, D. F. (2023). Pembuatan Desain UI/UX Website Sistem Reservasi Sarana Dan Prasarana Menggunakan Aplikasi Figma Studi Kasus Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Jawa Barat. *JOURNAL OF RESONAT ALGORITHMUS*, 1(1).
- Mustajib, A., & Kurniawati, I. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma. *JoMMiT: Jurnal Multi Media Dan IT*, 7(1), 48–57.
- Norman, D., & Nielsen, J. (2017). *The Definition of User Experience (UX)*. Nngroup.com, 2016.
- Ridwan, F. Z., Hardianto, D., & Suchyo, Y. G. (2008). Analisa usability untuk mengetahui user experience pada aplikasi berbasis web. *Konf. Nas. Sist. Dan Inform*, 2008.
- Rustan, S. (2017). *LAYOUT, Dasar &Penerapannya. Dalam S. Rustan*. Layout.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2016). *Systems analysis and design in a changing world*. Cengage learning.
- Setyowati, L. (2022). Pengaruh Pemasaran Online Dan Minat Pelanggan Terhadap Peningkatan Laba Kharisma Studio. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Digital (MINISTAL)*, 1(1), 19–28.
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). *Penerapan metode design thinking pada perancangan website umkm kirihuci*.

Tjandra, E., Thamrin, D., & Suryanata, L. (2019). Implementasi Human-centered Design pada Perancangan Interior Stress-Relieve and Entertainment Centre di Surabaya. *Intra*, 7(2), 423–431.

Wahyudi, H., Sasetio, J., Fikriy, ; Mohamad, Nurfauzan, N., & Nurlela, ; Siti. (2023). IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING PEMASARAN DIGITAL PADA UMKM BAHAN TEKSTIL TEXTWILL. *Bisnis Digital Dan Manajemen*, 02(1). <https://doi.org/10.33480/jasdim.v2i1.4234>

Yursal, M. D., & Sari, D. M. (2023). User Interface Design Aplikasi Mobile Hola-Hola. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 2(2), 136–147.