

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. R. A. Yudi Permana, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode Sdlc Pada Pt. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile,” vol. 10, 2019.
- [2] E. C. Shirvanadi, M. Idris, S. Kom, dan M. Kom, “Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Amikom Center),” 2020.
- [3] A. R. Pradana, M. Idris, S. Kom, dan M. Kom, “Implentasi *User Experince* Pada Perancangan *User Interface* Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center),” 2022.
- [4] A. Imran, M. Nasir, dan L. M. Gultom, “Perancangan Ulang Desain Website Pada Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis Dengan Menggunakan Konsep *User Interface* Dan *User Experience*,” 2020.
- [5] A. Zaki dan I. Sukoco, “Penggunaan *Design Thinking* Pada Perusahaan Konsultan Indie Labtek Bandung,” *AdBispreneur*, vol. 3, no. 2, hlm. 123, Jan 2019, doi: 10.24198/adbispreneur.v3i2.18469.
- [6] I. S. Ahmad Hadi Fauzi, “Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi,” 2019, doi: 10.35138/organu.
- [7] E. Susanti, E. Fatkhiyah, dan E. Efendi, “Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode *Design Thinking*,” 2019.
- [8] D. A. Rusanty, H. Tolle, dan L. Fanani, “Perancangan *User Experience* Aplikasi Mobile Lelonesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking,” 2019. [Daring]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [9] F. S. Fariyanto dan F. Ulum, “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux *Design Thinking* (Studi Kasus: Kampung Kuripan),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, vol. 2, no. 2, hlm. 52–60, 2021, [Daring]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- [10] R. A. Yudarmawan, A. A. Kompiani, O. Sudana, D. Made, dan S. Arsa,

- “Perancangan *User Interface dan User Experience* SIMRS pada Bagian Layanan,” 2020.
- [11] A. Steffi dan W. Suryo, “Rancang Purwarupa Aplikasi Becakap Bagi Masyarakat Pesisir dengan Pendekatan *Design Thinking*,” 2019.
- [12] K. Dwi Wahyudi, L. Amanda Putra, M. Redho Saputra, N. Akbar, S. Setyawan, dan M. Rizky Pribadi, *Mdp Student Conference (MSC) 2022 Desain UI/UX Aplikasi HealMed Menggunakan Metode Design Thinking*. 2022.
- [13] R. Mayang Sari, I. Ma, ruf Nugroho, dan M. T. Hafid, “Information Management For Educators And Professionals Perancangan UI / UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode Design Thinking,” vol. 6, no. 2, hlm. 121–130, 2022.
- [14] D. Saputra, N. Martin, R. Ivan Susanto, Y. Andres, dan dan Muhammad Rizky Pribadi, *Mdp Student Conference (Msc) 2022 Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi Kerja.In Dengan Menggunakan Metode Design Thinking*. 2022.
- [15] K. Islam, D. Agushinta Rahayu, dan K. Kunci, “Evaluasi Antarmuka Website Tokopedia menggunakan Metode Heuristic,” *Edisi Mei*, vol. 8, no. 1, 2018.
- [16] S. Hartati, “Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Kantor Notaris Dan Ppat R.A Lia Kholila, S.H Menggunakan Visual Studio Code,” *Jurnal Siskomti*, vol. 3, no. 2, 2020, [Daring]. Available: <http://www.ejournal.lembahdempo.ac.id>
- [17] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, dan A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” 2020. [Daring]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [18] U. Darwan *dkk.*, “Perancangan E-Katalog Berbasis Web Pada RR Collection Sampit Sebagai Media Branding Menggunakan Aplikasi Figma,” 2022.
- [19] P. Sujarwo, “Pembuatan Website Penjualan Barang Pada CV. Anandam Computer Yogyakarta,” Online, 2019. [Daring]. Available: <http://ijns.org>

- [20] Willy Prayoga Tampubolon, “Sistem Informasi Penjualan Barang Di Koperasi Pada Kantor Oditurat Militer I-02 Medan Berbasis Website,” *Jurnal Teknik Dan Informatika* , vol. 5, no. 2, 2018.
- [21] P. Yoko, R. Adwiya, dan W. Nugraha, “Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn,” 2019.
- [22] S. Aisyah dkk., “Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale,” *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 7, no. 2, hlm. 125–132, 2021, [Daring]. Available: <https://disdik.riau.go.id>.
- [23] A. A. Mucjal, G. P. Mahardhika, dan B. Suranto, “Perancangan Ivent: Aplikasi berbasis Android dengan pendekatan Design Thinking,” 2021.
- [24] M. Lahandi Baskoro dan B. N. Haq, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan,” 2020.
- [25] Damayanti, dkk, “Evaluasi Usability Dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Library Perpustakaan Kota Malang Menggunakan Metode Usability Testing,” 2020.