

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Nursetiawan, “Strategi Pengembangan Desa Mandiri Melalui Inovasi Bumdes,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, vol. 4, no. 2, 2018.
- [2] A. Rahman Suleman *et al.*, *BUMDES Menuju Optimalisasi Ekonomi Desa*, Cetakan 1. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [3] Kementrian Sesneg RI, “Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2021 tentang Badan Usaha Milik Desa,” 2021. Accessed: November. 29, 2021. [Online]. Available: <https://format-administrasi-desa.blogspot.com/2021/05/pp-no-11-tahun-2021-tentang-bumdes.html#>
- [4] A.M. Panji, “Wawancara Dengan Ketua BUMDes Sudagaran,” Banyumas, Nov. 17, 2021.
- [5] F. Mukhtar Zain, “Kabupaten Banyumas Akan Dimekarkan Jadi 3 Daerah Otonom,” *Kompas.com*. <https://regional.kompas.com/read/2020/10/21/14305771/kabupaten-banyumas-akan-dimekarkan-jadi-3-daerah-otonom> (accessed November. 26, 2021).
- [6] A.M. Panji, “Wawancara Dengan Penjaga Kos BUMDes Sudagaran,” Banyumas, November. 17, 2021.
- [7] A.M. Panji, “Wawancara Dengan Pengguna Kos BUMDes Sudagaran,” Banyumas, November. 17, 2021.
- [8] Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, “Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype,” *Jurnal Interkom*, vol. 15, no. 1, June. 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.67.
- [9] D. Kelley and T. Brown, “An introduction to Design Thinking,” *Institute of Design at Stanford*, 2018.

- [10] F. Rachmi, *Design Thinking with Design Process*, vol. 2. HIPPER Indonesia, 2021. Accessed: December. 04, 2021. [Online]. Available: <https://drive.google.com/file/d/1580DAKGFCaUxVPQfn47JFjoFW3q9cmaV/view>
- [11] M. L. Lazuardi and I. Sukoco, "Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek," *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, vol. 2, no. 1, 2019, doi: 10.35138/organum.v2i1.51.
- [12] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 8, no. 2, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [13] Kharis, P. I. Santosa, and W. W. Winarno, "Evaluasi User Experience pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *The 10th National Conference on Information Technology and Electrical Engineering*, 2019.
- [14] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 8, no. 2, p. 217, Mar. 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [15] A. A. I. I. Paramitha, G. R. Dantes, and G. Indrawan, "The evaluation of web based academic progress information system using heuristic evaluation and user experience questionnaire (UEQ)," 2018. doi: 10.1109/IAC.2018.8780430.
- [16] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, and S. A. Zain, "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru," *Edsence: Jurnal*

- Pendidikan Multimedia*, vol. 2, no. 1, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [17] D. A. Rusanty, H. Tolle, and L. Fanani, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelonesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 11, 2019.
- [18] H. Ilham, B. Wijayanto, and S. P. Rahayu, “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)*, vol. 2, no. 1, pp. 17–26, Jan. 2021, doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.1.30.
- [19] R. Ilham, P. Y. Saputra, and A. Nur, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotaku,” *e-conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*, pp. 40–60, 2020.
- [20] M. G. Hartadi, I. W. Swandi, and I. W. Mudra, “Warna dan Prinsip Desain User Interface (UI) Dalam Aplikasi Selulser ‘BUKALOKA,’” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, vol. 5, no. 1, 2020, doi: 10.25105/jdd.v5i1.6865.
- [21] R. Sumarlin, R. Auli, and D. N. Anggraini, “Dampak User Interface terhadap User Experience Pada Sistem Informasi Manajemen Kesehatan Berbasis WEB,” *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, vol. 6, no. 1, 2021, doi: 10.25124/demandia.v6i1.2724.
- [22] Rizky Ashar Murdiono, Herman Tolle, and Agi Putra Kharisma, “Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2018.
- [23] E. Susanti, E. Fatkhiyah, and E. Efendi, “Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode Design Thinking,” *Simposium Nasional RAPI XVIII*, 2019.

- [24] M. S. Hartawan, "Analisa user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan usability testing pada aplikasi android pemesanan test drive mobil," *Jurnal Teknologi Informasi ESIT, Universitas Krisnadwipayana*, vol. 14, no. 2, 2019.
- [25] Studio XID, "Abaout Protopie.io." <https://www.protopie.io/learn/docs/introducing-protopie> (accessed Aug. 12, 2021).
- [26] M. Schrepp, "User Experience QuestionnaireHandbook," *tersedia di: <https://www.ueq-online.org/>*, Accessed: November. 29, 2021. [Online]. Available: <https://www.ueq-online.org/>
- [27] M. Schrepp, "UEQ Data Analysis Tool Version10," *tersedia di: <https://www.ueq-online.org/>*, 2022, Accessed: December. 02, 2021. [Online]. Available: <https://www.ueq-online.org/>
- [28] V. W. Sujarweni, *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami. Yogyakarta:*, vol. 1, no. Metodologi Penelitian. 2014.