

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44.
<https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Gasparini, A. A. (2015). Perspective and use of empathy in design thinking. *ACHI 2015 - 8th International Conference on Advances in Computer-Human Interactions, c*, 49–54.
- Himawan, H., & Yanu, M. (2020). *BUKU AJAR Interface User Experience*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- Kurniawan, W. D., Budijono, A. P., & Yunus, Y. (2020). Pengembangan Web Sebagai Media Informasi Dan Promosi Program Studi S1 Pendidikan Teknik Mesin Jurusan Teknik Mesin Unesa. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 2(1), 41–49. <https://doi.org/10.26740/jvte.v2n1.p41-49>
- Madanih, R., Susandi, M., & Zhafira, A. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Usaha Pengembangan Budi Daya Ikan Lele Di Desa Pabuaran, Kecamatan Gunung Sindur, Kabupaten Bogor. *Journal of Business and Entrepreneurship*, 2(1), 55–64. <https://doi.org/10.24853/baskara.2.1.55-64>
- Mccurdy, R. P., Nickels, M., & Bush, S. B. (2020). Problem-Based Design Thinking Tasks: Engaging Student Empathy in STEM. *Electronic Journal for Research in Science & Mathematics Education*, 24(2), 22–55.
- Muhammad Fadhil Ar Rizqi , Kamal Prihandani, A. V. (2023). Implementasi Design Thinking Dalam Perancangan Ui/Ux Aplikasi Kesehatan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Pt. Sintasi). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 206–212.
- Pamungkas, M. R., & Sukoco, I. (2022). ENTREPRENEUR Penggunaan Design

Thinking Untuk Inovasi Produk Jasa Cabut Kost. *ENTREPRENEUR Jurnal Bisnis Manajemen Dan Kewirausahaan Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomika Dan Bisnis Universitas Majalengka*, 3, 543–550.

<http://ejournal.unma.ac.id/index.php/entrepreneur>

Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219.

<https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>

Sabika, A., Wahid, F., Saphira Farhani, F., & Setiani, N. (2017). Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking, Agustus*, 6. <http://www.marketeers.com>

Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13(01), 1174–1178.

<https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/4210>

Uma, B. (2022). *5 Tahap dalam Design Thinking*. Bamai Uma.

<https://bamai.uma.ac.id/2022/06/15/5-tahap-dalam-design-thinking/>