

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Fajrul Falaq, D. F. A. (2021). *KEBERADAAN OJEK ONLINE DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN UMKM DIKOTA SURABAYA*. 2(1), 313–320.
- Anggraeni, S. R., & Kusuma, W. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Learning Management System Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Metode User Persona. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 12(3), 182. <https://doi.org/10.31602/tji.v12i3.5182>
- Averushyd Juliansyah, I., & Papatungan, I. V. (2022). Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking. *Automata*, 3(1), 4996–5004.
- Isnaindin, R. N., Arikeasa, D. G., Nasution, R. I., & Hidayat, M. F. (2021). Penggunaan User Interface (UI) Aplikasi Google Classroom Pada Siswa Tingkat SMP di Denpasar Selatan. *Semiinar Nasional Desain*, 1, 1–7. <https://e proceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandi-dkv/article/view/125>
- Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nanja, M., Lasena, Y., & Dalai, H. (2022). Perancangan Sitem Uji Kebergunaan Aplikasi Berbasis Web Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(4), 624–631. <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i4.617>
- Nurfitria, A. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Ojek/Transportasi Online Berbasis Web Anisa. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 11.
- Rahardjo, C. P., Prayanto, W. H., & Yudani, H. D. (2015). Studi Analisa Efektivitas

User Interface pada Home Page Kaskus. co. id. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 13.

Refly Ilham Syabana, Pramana Yoga Saputra, A. N. R. (2020). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotakku. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 40–60.

Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelonesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.

Soedewi, S., Swasty, W., Mustikawan, A., & Naufalina, F. E. (2021). Information Architecture Pada Aplikasi E-Commerce (Studi Komparasi Aplikasi Shopee Dan Tokopedia). *Bahasa Rupa*, 5(1), 22–34. <https://bit.ly/jurnalbahasarupa>