

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, R., Nugroho, I. M., & Alam, S. (2022). Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Wastu Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 152–159. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.506>
- Alvin Febrianto. (2022). Utilizing Google Drive As a Personal Digital Library. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 13(2), 56–66. <https://doi.org/10.51903/jtikp.v13i2.325>
- Anwar, A. A., Huda, B., Novalia, E., Paryono, T., Piantara, S., Buana, U., Karawang, P., Tri, P., & Karya, M. (2022). *No Title*. 5.
- Batoebara, M. U. (2021). Inovasi Dan Kolaborasi Dalam Era Komunikasi Digital. *Jurnal Prosiding*, 1, 21–29.
- Fattach, A., Syairozi, M. I., & Rosyad, S. (2022). Inovasi Daun Lontar Untuk Meningkatkan Produktivitas Masyarakat Desa Lawanganagung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(1), 131–136. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i1.299>
- Ismail. (2020). Studi Komparasi Pengembangan Websitedengan Framework Codeigniter Dan Laravel. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1(1), 614–621. <https://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit/article/download/1469/969/>
- 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>
- Maheswari, J., & Dwiutami, L. (2013). Pola Perilaku Dewasa Muda Yang Kecenderungan Kecanduan Situs Jejaring Sosial. *JPPP - Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 2(1), 51–62. <https://doi.org/10.21009/jppp.021.08>
- Maimunah, S., Yusuf, A., & Sunarya, H. (2020). Analisis Sikap, Minat Dan Motivasi Mahasiswa Terhadap Keputusan Menempuh Pendidikan Profesi Akuntansi. *Jurnal Akuntansi (Ja)*, 7(1), 58–70.
- Praktik, L. K., Informatika, P. S., Internasional, U., & Indonesia, S. (2021). *Laporan Kerja Praktik Pembuatan Desain Ui / Ux Website Pt Nahla Citra Mulia Group Pembuatan Desain Ui / Ux Website*. 3011810018.
- Rusadi, L. O., Mantasa, K., Perpustakaan, J., & Makassar, U. I. (2022). *Jurnal Ilmu Perpustakaan (JIPER) Penerbit Prodi D3 Perpustakaan FISIP UMMAT UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR THE ROLE OF INFORMATION TECHNOLOGY IN LIBRARY DEVELOPMENT A . PENDAHULUAN* Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat sudah mempengaruhi. 4(2), 184–189.

- Sugiyarti, N., & Hasani, R. A. (2023). Re-Design UI/UX IBS Core dengan Metode *Design Thinking* Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(1), 93–102. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1028>
- Sukma, F., Ambri, U., Meidelfi, D., & Defni. (2024). *Design Thinking* Method Application in UI/UX Design on the Sabiekah E-Commerce Website. *International Journal of Advanced Technology and Social Sciences*, 2(3), 345–356. <https://doi.org/10.59890/ijatss.v2i3.1532>
- Wardana, F. C., Lanang, I. G., & Eka, P. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04), 1–12.