

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Aldian Afriansyah Juniawan. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Berbasis Mobile Menggunakan Flutter pada PT.Nurul Fikri Cipta Inovasi*.
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Almahfud, A., Primajaya, A., Rizal, A., Singaperbangsa, U., & Abstract, K. (2024). Perancangan Design Ui/Ux Aplikasi Pemesanan Cafe Berbasis Android Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Cafe Egg & Butter). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(1), 29–38. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10463939>
- Alwi, I. (2021). *KRITERIA EMPIRIK DALAM MENENTUKAN UKURAN SAMPEL PADA PENGUJIAN HIPOTESIS STATISTIKA DAN ANALISIS BUTIR*.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Badan Pusat Statistik. (2022). Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi. <https://www.bps.go.id/id/publication/2023/09/29/cfa3a7c9e8b297799ec6bb3/indeks-pembangunan-teknologi-informasi-dan-komunikasi2022.html>

- Candra Wardana, F., & Gusti Lanang Putra Eka Prisma, I. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *JEISBI*, 03.
- Defriani, M., Islami, L. N., & Hermanto, T. I. (2022). UI/UX Design of Ineffable Psychological Counseling Mobile Application Using Design Thinking Method. *Sinkron*, 7(3), 962–973.
<https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i3.11582>
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. C., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 41–52.
<https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- Ernowo, A. E., Julianto, E., & Handarkho, Y. D. (2021). Pengujian Website CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode A/B Testing. In *Jurnal Informatika Atma Jogja* (Vol. 2, Issue 2).
- Fatwa, A., & Candra, M. (2022). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG PROTOTIPE APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM PEMINJAMAN DOKUMEN ARSIP DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA TIMUR. In *Juli* (Vol. 2, Issue 04).
- Fenny Rulianti Achmadsyah. (2021). *ANALISIS DAN IMPLEMENTASI ANTARMUKA PENGGUNA SISTEM PEMILIHAN GURU TERBAIK MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN (GDD) PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA*.
- Gay, L., Mills, G. E., & Airasian, P. (2018). *EDUCATIONAL RESEARCH*.
- Gunarso, L. A., & Setiawan, A. (2022). User Experience Sebagai Variabel Intervening Dalam Purchase Decision Making Model Pengguna Sistem Informasi Penjualan E-Commerce Grup Go-To Selama Pandemi Covid-19. *Business Management Analysis Journal (BMAJ)*, 5(2), 189–209.
<https://doi.org/10.24176/bmaj.v5i2.7905>

- Hanifa, R. (2022). *Perancangan User Interface (UI) Berdasarkan User Experience (UX) Pada Aplikasi Perpustakaan UIN Jakarta Menggunakan Metode User Centered Design*.
- Indriyana, S., Muthmainah, T. N., & Ridha, A. A. (2023). ANALISIS USER EXPERIENCE PADA PLATFORM LINKEDIN MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE. *METHOMIKA Jurnal Manajemen Informatika Dan Komputerisasi Akuntansi*, 7(2), 208–216. <https://doi.org/10.46880/jmika.Vol7No2.pp208-216>
- Ma, I., Supriyanto, Y., Wibowo, N., Rosi Damawati, A., Umaira Nauvalia, S., Apriansyah, I., Studi Akuntansi, P., Mahardhika Surabaya, S., & korespondensi, P. (n.d.). *Pengaruh Pembayaran Digital terhadap Keberlangsungan Usaha pada UMKM Nyambowl*.
- Mufida, I., Ramayanti, R., & Trilogi, U. (2023). *Implementasi Design Thinking Dalam Menciptakan Inovasi Sign Language Translantor*. <https://doi.org/10.37817/ikraith-teknologi.v7i3>
- Neneng Rika Wulandari, Eka Ermawati, & Fenisi Resty. (2023). Pengaruh Nilai Pengalaman Dan Diskon Terhadap Minat Pembelian Voucher Game Online (Studi Kasus Mahasiswa Asrama Undhari). *Journal Of Social Science Reserch*, 9015–9023.
- Parinata¹, D., & Puspaningtyas², N. D. (2021). *Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika* (Vol. 3, Issue 1). <http://account.Google.com/login>.
- Purnawan, I. P. A., Darma Putra, I. K. G., & Rusjyanthi, N. K. D. (2021). Evaluasi Usability dan User Experience LMS OASE Universitas Udayana Menggunakan Metode Tuxel 2.0. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 10(3), 177. <https://doi.org/10.23887/janapati.v10i3.40670>
- Putri¹, A., & Dwi, A. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation. *JEISBI*, 03.
- Rahmawati, A. S. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika The Use of

- Multimedia Interactive (MMI) as a Learning Media in Improving Physical Learning Achievement. In *Pancasakti Science Education Journal PSEJ* (Vol. 4, Issue 1). <http://e-journal.upstegal.ac.id/index.php/psej>
- Salsabila, H., Masruri, A., & Sari, K. P. (2023). ANALISIS USER INTERFACE PADA APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL iJAKARTA. In *JIPKA* (Vol. 3, Issue 1).
- Sultan Arda, M., Fauzi, H., & Ilhamuddin, M. (2023). *Publisher: Tinta Emas Institute 92 The Influence of Social Media Influencers and Emotional Value on Purchasing Decisions for Virtual Items in Valorant Online Game Pengaruh Social Media Influencer dan Nilai Emosional terhadap Keputusan Pembelian Item Virtual pada Game Online Valorant.* <https://doi.org/10.59535/sehati.v1i1.99>
- Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R. H., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). MENGENAL APLIKASI FIGMA UNTUK MEMBUAT CONTENT MENJADI LEBIH INTERAKTIF DI ERA SOCIETY 5.0. 1(6), 552–555. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56–62. <https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>
- Zakaria, G. (2019). PERANCANGAN USER INTERFACE PADA EDUCATIONAL GAMES FOR KIDS DENGAN MENGGUNAKAN METODE CHILD CENTERED DESIGN TUGAS AKHIR.