

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanti, R., Sulaksana, P. T., Syahidin, Y., & Hidayati, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Indeks Penyakit Rawat Inap Menggunakan Microsoft Visual Studio. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 7(1), 10–19. <https://doi.org/10.26905/jtmi.v7i1.5977>
- Anggraini, Y., Fadillah, R., & Suban, N. T. (2023). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Obat Pada Klinik Medika Prima Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *BINER: Jurnal Ilmu Komputer, Teknik Dan Multimedia*, 1(2), 87–98. <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/Biner/article/view/2855/1354>
- Kasus, S., & Pusat, B. (n.d.). *Kajian Peningkatan Implementasi Sistem Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah Melalui Pembangunan Aplikasi Evaluasi Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah*. 819–830.
- Kurniawan, A., & Ramadhani, E. (2022). Perancangan User Experience Dan User Interface Pada Mobile App PeduliPanti Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Universitas Islam Indonesia*.
- Kurniawan, R., & Budi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(1), 2–7.
- Management, P., The, I. N., Of, D., & Traveling, T. H. E. (2024). *MANAJEMEN PRODUK DALAM PENGEMBANGAN APLIKASI TRAVELING “ KELANA ” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PRODUCT MANAGEMENT IN THE DEVELOPMENT OF THE TRAVELING*. 17(2), 70–79.
- Mende, V. C. (2023). *Virtual Tour Pariwisata Kelurahan Lahendong Berbasis Web Menggunakan Metode Prototyping*. 2(2).
- Mirza, A., Lusita, M. D., & Diana, D. (2023). *DESIGN OF UI / UX APPLICATIONS FOR MOBILE- BASED E-COMMERCE TECH . AN GADGETS USING THE DESIGN METHOD THINKING Perancangan Ui /*

- Ux Aplikasi E-Commerce Tech . An Gadget Berbasis Mobile Menggunakan Metode Desig Thinking.* 7(1), 58–73.
<https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i1.1085>
- Muflihah, A., Nugraha, B., & Ali Ridha, A. (2024). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Toko Kue Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 8049–8057. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10651>
- Nirwana, A. (n.d.). *Apa itu Desain?* 19–41.
- Novanto, A., & Rizqi, M. (2023). Desain Game Mekanik Interaktif Antar Karakter Dengan Kuda Pada Game. *Simkom*, 8(2), 137–149.
<https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.238>
- Putra, Y. W. S., Dawis, A. M., Novi, N., Natsir, F., Fitria, F., Widhiyanti, A. A. S., Hasan, F. N., Somantri, S., & Maniah, M. (2023). *Pengantar Aplikasi Mobile*. Penerbit Widina.
- Rika Widianita, D. (2023). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Sari, N. D., Tihuri, R., Rudianto, N. F., & Ristina, C. A. (2024). *Rancang Bangun User Interface Aplikasi E-book Berbasis Android*. 3(1), 1–10.
- Science, G., & Outlook, E. (2020). 何霄嘉 1 , 郑大玮 2 , 许吟隆 3 (1. 32(2), 58–65.
- Zen, C. E., Namira, S., & Rahayu, T. (2022). Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, April, 17–26.