

DAFTAR PUSTAKA

- Achyani, Y.E. and Andini, A.R. (2024) 'Perancangan UI/UX Aplikasi *Booking Self Photo Studio* Menggunakan Metode *Design Thinking*', *Jurnal Teknik Komputer*, 10(1), pp. 86–94. Available at: <https://doi.org/10.31294/jtk.v10i1.17006>.
- Aditya Firmansyah Putra, K. and Arwani, I. (2021) Pemanfaatan API RajaOngkir untuk Cek Ongkos Kirim Otomatis pada Pembangunan *Website E-Commerce* menggunakan *Framework Codeigniter (Studi Kasus: Jingga Hijab)*. Available at: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Albert, T., Nugroho, J.A. and Hapsari, R.W. (2021) 'Perancangan Ulang UI/ UX *Website* sebuah Perusahaan Farmasi'.
- Al-Faruq, M.N.M., Nur'aini, S. and Aufan, M.H. (2022) 'Perancangan UI/UX Semarang *Virtual Tourism* Dengan Figma', *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), pp. 43–52. Available at: <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>.
- Anggita, M. *et al.* (2021) *Kajian User Interface Aplikasi Pesan Instan Berbasis Mobile*.
- Anshori, S. (2020) 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran', '*Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*' *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran*, pp. 88–100.
- Apridonal M, Y. and Muhazir, A. (2023) 'Sistem Informasi Pelacakan Paket Pada PT Grand Anugerah Surya Berbasis Webgis', *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 4(2), pp. 445–450. Available at: <https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i2.5356>.

- Asrulla, A., Jailani, M.S. and Jeka, F. (2023) Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/386875018>.
- Aulia Taqwa, I. *et al.* (2020) Pengembangan *Smart Cat Feeder* Menggunakan Metode A/B *Testing Development Smart Cat Feeder Using Method A/B Testing*. Available at: www.raspberrypi.org.
- Aziza, R.F.A. (2021) ‘Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan *User Persona* Dan *User Journey*’, *Information System Journal*, 3(2), pp. 6–10. Available at: <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>.
- Bahariyani, M. *et al.* (2020) ‘Analisis Desain Antarmuka Portal Pembelajaran Online Menggunakan Evaluasi Heuristik’, *Jurnal IT CIDA*, 6(1).
- Balafif, S. (2022) ‘Analisis *Website* Menggunakan *Heuristic Evaluation* Berbasis *Severity Ratings* Dan *System Usability Scale*’, *Jurnal Informatika, Teknologi dan Sains*, 4(3), pp. 123–130. Available at: <https://doi.org/10.51401/jinteks.v4i3.1767>.
- Bayu, O. *et al.* (2021) Logo Sebagai Media Komunikasi Teknologi: Analisis Semiotika Pada Logo Meta. Available at: <https://journal.universitasbumigora.ac.id/index.php/sasak>.
- Billah Arifin, taz, Pramudya Putra Prasetya, B. and Nirwana, A. (2022) Redesain *Website Marketplace Yulibu.Com* Untuk Meningkatkan *User Experience* Pengguna Menggunakan Metode Lean UX, *SAINSBERTEK Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*. DKV.
- Dafitri, H. *et al.* (2023) Pelatihan Desain UI/UX *Website* UMKM *Profile Labscarpe* Dengan Aplikasi Figma.
- Dafrina, A., Abadi, F. and Purnama Lisa, N. (2022) Kajian Makna Ornamen Dan Makna Warna Ornamen Umah Pitu Ruang (Studi Kasus Umah Pitu Ruang Di Desa Kemili, Aceh Tengah).

- Darmawan, D. (2021) ‘Pemanfaatan Sig Untuk Sebaran Sistem Zonasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)’.
- Ernowo, A.E., Julianto, E. and Handarkho, Y.D. (2021) Pengujian *Website* CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode *A/B Testing*, *Jurnal Informatika Atma Jogja*.
- Fadilah, R.N. and Sweetania, D. (2023) ‘Perancangan *Design Prototype* UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*’, *JUIT*, 2(2).
- Falahuddin, I. *et al.* (2023) Peningkatan Pengalaman Pengguna melalui Redesain UI/UX Aplikasi Cincau Stasion Menggunakan Pendekatan *Design Thinking*.
- Fatah, D.A. (2020) ‘*Evaluasi Usability* dan Perbaikan Desain Aplikasi *Mobile* Menggunakan *Usability Testing* dengan Pendekatan *Human-Centered Design* (HCD)’’, *Rekayasa*, 13(2), pp. 130–143. Available at: <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v13i2.6584>.
- Firdaus, M.A., Kusumo, D.S. and Selviandro, N. (2024) ‘Implementasi Desain Antarmuka Pada *Website* Cafeasy Menggunakan React.Js (Studi Kasus: Café di Daerah Bandung)’.
- Fitri, L.M., Andreas Rio Adriyanto and Jiwa Utama (2024) ‘Media Edukasi Sebagai Pengenalan Tentang Domba Garut’, *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), pp. 74–79. Available at: <https://doi.org/10.35134/judikatif.v6i1.195>.
- Gani, R.P., Arum Puspita, I. and Tripiawan, W. (2021) ‘Perancangan UI/UX *Design* Pada *Dashboard* Monitoring Proyek Menggunakan Metode *Design Thinking* Untuk Penerapan *Sistem Earned Value Management* Pada PT. XYZ *Designing of Dashboard Monitoring Project UI/UX Design Using Design Thinking Method for Implementation of Earned Value Management System in PT. XYZ*’, 8(5), p. 8465.

- GINANJAR, J. and SUKOCO, I. (2022) Penerapan *Design Thinking* Pada Sayurbox, *JURISMA: Jurnal Riset Bisnis dan Manajemen*.
- Hari Utami, F. (2022) ‘Aplikasi Pelayanan Antrian Pasien Menggunakan Metode FCFS Menggunakan PHP dan MySQL’, *Jurnal Media Infotama*, 18(1), p. 341139.
- Ibrahim, A.A.-Z. and Lestari, I. (2023) ‘Perancangan UI/UX Pada *Website* Rumah Tahfidz Akhwat Menggunakan Metode *Design Thinking*’, *Teknika*, 12(2), pp. 96–105. Available at: <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.599>.
- Jamaludin, A. *et al.* (2023) ‘Pengaruh Kecepatan Pengiriman dan Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Konsumen PT Sicepat Ekspres Jatisampurna Bekasi’, *Sosio e-Kons*, 15(3), p. 275. Available at: <https://doi.org/10.30998/sosioekons.v15i3.20801>.
- Jeka, F., Syahrani Jailani, M. and Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023) Kajian Literatur dalam Menyusun Referensi Kunci, *State of the Art*, dan Keterbaharuan Penelitian (*Novelty*).
- Karja, I.W. (2021) Makna Warna. Available at: <https://en.wikipedia.org/>.
- Kartika Virgantara, S. *et al.* (2024) ‘Penerapan *Editing* Dimensi Ritmis Dan Warna Sepia Dalam Musik Video Bin Idris’. Available at: <https://jurnal2.isi.dps.ac.id/index.php/calaccitra>.
- Kesuma, D.P. (2020) *Evaluasi Usability Pada Web Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan System Usability Scale Usability Evaluation of XYZ University Website Using System Usability Scale, JTSI*.
- Kridalukmana, R. and Pertiwi Windasari, I. (2023) ‘Perancangan Ulang *User Interface* Dan *User Experience* (UI/UX) *Website* PT Subur Makmur Migas Pratama Sebagai Media Monitoring Administrasi Menggunakan Metode *Human-Centered Design* (HCD)’, *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), pp. 53–66. Available at: <https://doi.org/10.14710/jtk.v2i1.38090>.

- Kristianto, M. and Yuono, D. (2023) 'Interaksi Manusia Dan AI Sebagai Pendekatan Desain Ruang Kreatif', *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 5(2), pp. 1699–1710. Available at: <https://doi.org/10.24912/stupa.v5i2.24310>.
- Larasati, I. (2020) Evaluasi Penggunaan *Website* Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Dengan Menggunakan Metode *Usability Testing*, *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*. Available at: www.dictio.id.
- Masida, D. and Fauzi, A. (2022) Pengaruh Potongan Harga, Daya Tarik Iklan Dan *User Friendly* Pada Aplikasi Dompot Digital Terhadap Pembelian Impulsif Konsumen Generasi Milenial.
- Millah, H. and Suryana, H. (2020) 'Pengaruh Kualitas Pelayanan Karyawan Terhadap Kepuasan Konsumen (Studi Kasus Pada Alfamart di Desa Karangbong Kecamatan Pajarakan)'.
- Mirza, A., Lusita, M.D. and Diana, D. (2023) '*Design of UI/UX Applications for Mobile-Based E-Commerce Tech.An Gadgets Using the Design Method Thinking*', *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 7(1), p. 58. Available at: <https://doi.org/10.52362/jisicom.v7i1.1085>.
- Muhyidin, M.A., Sulhan, M.A. and Sevtiana, A. (2020) 'Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma', *Jurnal Digit*, 10(2), p. 208. Available at: <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>.
- Nabil, M. *et al.* (2024) 'Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Pembuatan UI/UX Aplikasi *Marketplace* Ikan Hias', *Jurnal Teknik Informatika dan Terapan* [Preprint], (2).
- Nugroho, D.P. and Sari, R. (2023) Analisis UI/UX menggunakan Metode *User Centered-Design* Pada Aplikasi TSP Mobile, *Jurnal Infortech*. Available at: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech>.

- Nur Kholifah, S. *et al.* (2023) Analisis *Usability* Pada Aplikasi Himfo Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) (Studi Kasus Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Unsika), *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.
- Nurlaela, C. (2022) Analisis Peran Humas PT. Sicepat Express Dalam Memanfaatkan *Social Media* Sebagai Media Promosi. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/361372478>.
- Nursamsiatun, N. and Ismail, I. (2024) ‘Rancang Bangun Sistem Pendataan Pengemudi di PT. Advancednet Indonesia berbasis *Mobile* dengan Metode *Design Thinking*’, *AVITEC*, 6(1), p. 31. Available at: <https://doi.org/10.28989/avitec.v6i1.2021>.
- Pramudita, R. *et al.* (2021) ‘Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya’, *Shilka Dina Anwariya*, 3(1). Available at: www.youtube.com,.
- Puspita Eugenia, M. *et al.* (2022) Pendekatan Metode *User-Centered Design* dan *System Usability Scale* dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka *Website* Studi Kasus *Website* Diseminasi Sensus Pertanian, Metode *User-Centered Design* dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka. Available at: <https://st2013.bps.go.id/>.
- Ratnasari, A.D. *et al.* (2024) ‘Perancangan UI/UX Sistem Monitoring Pengangkutan Sampah Berbasis *Activity Centered Design* UI/UX *Design of Waste Transportation Monitoring System Based on Activity Centered Design*’. Available at: <https://doi.org/10.57203/session.v3i1.2024.17-25>.
- Reynaldi, V.K. and Setiyawati, N. (2022) *Perancangan UI/UX Fitur Mentor on Demand* Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Platform Pendidikan Teknologi.

- Rifa, N.N. and Darso (2024) ‘Perancangan Ulang UI/UX Design Facebook Lite App Menggunakan Metode *Design Thinking*’. Available at: <https://doi.org/10.55123>.
- Riyan Maulana, M. *et al.* (2023) ‘SiDaur: Aplikasi Berbasis *Mobile* dan *Traceability* dalam Mengurangi Limbah Makanan di Indonesia’, *JURNAL SWABUMI*, 11(1), pp. 54–62.
- Rosiana, P.S. *et al.* (2023) ‘Analisis Aplikasi Tiktok Berdasarkan Prinsip Dan Paradigma Interaksi Manusia Dan Komputer Menggunakan Evaluasi *Heuristic*’, *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3). Available at: <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3271>.
- Salsabil, S., Kaniawulan, I. and Sri Andar Muni, L. (2023) ‘*Redesign User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Website PT. Mulia Anugrah Container Dengan Metode User Center Design (UCD)*’, *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), pp. 1958–1965. Available at: <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.6957>.
- Santoso, M.H. (2023) Pengembangan Aplikasi *Mobile* yang *User-Friendly*: Strategi Desain UX.
- Saputra, D. and Kania, R. (2022a) Implementasi *Design Thinking* untuk *User Experience* Pada Penggunaan Aplikasi Digital.
- Saputra, D. and Kania, R. (2022b) *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung*.
- Sari, A.M., Yani, D. and Suryani, D. (2021) ‘Implementasi Aplikasi *Mobile* Peta NKRI (Negara Kesatuan Republik Indonesia) Berbasis Android Menggunakan Metode *Prototype*’.
- Sari, I.P. *et al.* (2020a) ‘Implementasi Metode Pendekatan *Design Thinking* dalam Pembuatan Aplikasi *Happy Class* Di Kampus UPI Cibiru’, *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), pp. 45–55. Available at: <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>.

- Sari, I.P. *et al.* (2020b) 'Implementasi Metode Pendekatan *Design Thinking* dalam Pembuatan Aplikasi *Happy Class* Di Kampus UPI Cibiru', *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), pp. 45–55. Available at: <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>.
- Supriadi, Sani, A. and Putra Setiawan, I. (2020) 'Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa', *Journal of Management*, 3(3), pp. 84–93. Available at: <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>.
- Sutanto, R.P. (2022) 'Analisis *User Flow* pada *Website* Pendidikan: Studi Kasus *Website* DKV UK Petra', *Nirmana*, 22(1), pp. 41–51. Available at: <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>.
- Tri Atmaji, L. *et al.* (2024) 'Perancangan Ulang *Website* PT Jari Solusi International Sebagai Media Informasi Bagi Pengunjung *Website*', *Journal of Scientech Research and Development*, 6(2). Available at: <https://idm.or.id/JSCR/in>.
- 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), pp. 56–62. Available at: <https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>.
- Utami, N.W. *et al.* (2020) Evaluasi *Usability* Pada *E-Learning* Universitas Pendidikan Ganesha Dengan Metode *Usability Testing*.
- Wulansari *et al.* (2021) 'Analisis Kepuasan Konsumen Ditinjau dari Kualitas Pelayanan Dan Citra Perusahaan (Studi Pada Ekspedisi Sicepat Express)', *Jurnal Administrasi Sosial dan Humaniora*, 4(3), p. 142. Available at: <https://doi.org/10.56957/jsr.v4i3.188>.
- Yoga Pudya Ardhana, V. (2022) Evaluasi *Usability E-Learning* Universitas Qamarul Huda Menggunakan *System Usability Scale* (SUS), *Journal of Informatics, Electrical and Electronics Engineering*. Available at: <https://djournals.com/jieee>.

Yudarmawan, R.A. *et al.* (2020a) Perancangan *User Interface* dan *User Experience* SIMRS pada Bagian Layanan, *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*.

Yudarmawan, R.A. *et al.* (2020b) Perancangan *User Interface* dan *User Experience* SIMRS pada Bagian Layanan, *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*.