

DAFTAR PUSTAKA

- A., S. A. U., & Ganggi, R. I. P. (2020). Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada iJateng. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), 11–21.
- A'ini, B. N., & Fanida, E. H. (2023). Efektivitas Sistem Elektronik Terpadu Daerah Online (Sedudo) Di Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Nganjuk. *Publika*, 2151–2162. <https://doi.org/10.26740/publika.v11n3.p2151-2162>
- 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>
- Ananda, R. A., Waspada, A. E. B., & Utomo, R. D. W. (2020). Fenomena Desain User Interface Gojek Menurut Persepsi Pengguna Generasi X. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 2(2), 141–160. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v2i2.8225>
- Ashari, A., & Sallu, S. (2023). Digitalisasi Kualitas Pelayanan Publik di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil. *Remik*, 7(1), 342–351. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.11984>
- Bagaskoro, A., Fauzi, R., & Ambarsari, N. (2020). Perancangan User Interface Berdasarkan User Experience Aplikasi E-learning Dengan Menggunakan Metode User-centered Design Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Studi Kasus : Sma Santa Maria 3 Cimahi. *EProceedings of Engineering*, 7(2), 7565–7573.
- Darmawan, R. D., & Rohman, H. (2022). Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A/B: Studi Kasus UX Terhadap Ajaib - Platform Investasi Daring. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v4i1.4762>
- Farhat, M., Nugroho, B. A., & Yusuf, A. (2024). *EVALUASI USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE WEBSITE JUMPSTART COFFEE MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DAN SYSTEM USABILITY SCALE*. 8(6), 12313–12320.
- Febrianti, O. D., & Prabawati, I. (2022). Implementasi Kebijakan Sedudo (Sistem Elektronik Terpadu Desa Online) Di Kantor Desa Sekarputih, Kecamatan Bagor, Kabupaten Nganjuk. *Publika*, 1435–1446. <https://doi.org/10.26740/publika.v11n1.p1435-1446>
- Hakim, H. R., & Dirgahayu, T. (2024). Evaluasi Dan Redesain Menggunakan Metode Ab Testing Pada Aplikasi Maxim. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 4(3), 266. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i3.1529>
- Hidayattullah, L. R., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2020). *Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Melijo Menggunakan Metode Human-Centred Design*. 3(7), 6267–6274.
- Hutasoit, I., & Pribadi, A. S. (2023). Pelayanan Dokumen Akta Kematian Melalui Aplikasi Sedudodi Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten

- Nganjuk Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Konstituen*, 5(2), 106–124.
- Issue, V., & Hartanto, S. (2024). *JUTIN: Jurnal Teknik Industri Terintegrasi Analisis penerapan UI / UX dalam aplikasi media sosial: Dampaknya terhadap keterlibatan pengguna dan loyalitas platform*. 7(4). <https://doi.org/10.31004/jutin.v7i4.36161>
- Kelly, A., Chandra, M. M., Ariansyah, N., Djunaidi, S., & Pribadi, M. R. (2022). Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Ka . Com Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference, 1*(The 1st MDP Student Conference 2022), 450–456.
- 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 (JTSI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Kurniasih, I., & Pibriana, D. (2021). Pengaruh Kepuasan Pengguna Aplikasi Belanja Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode EUCS. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 181–198. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.787>
- Lahandi Baskoro, M., & Haq, B. N. (2020). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MATA KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN PRODUK PANGAN*.
- Lestari, I. T., Dian Permata Sari, & Rian Andrian. (2022). Redesign User Interface Aplikasi Ipusnas Berdasarkan User Experience Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 120–129. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.485>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nurhafifah. (n.d.). *Design Thinking _ 5 Tahapan dalam Proses Design Thinking _ by Nurhafifah _ Medium*.
- Parjito, P. J., Rahmawati, O., & Ulum, F. (2023). Rancang Bangun Aplikasi E-Agribisnis Untuk Meningkatkan Penjualan Hasil Tanaman Hortikultura. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 354–365. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2362>
- Prameswari, H. A., Mursityo, Y. T., & Muslimah Az-Zahra, H. (2020). *Evaluasi Usability dan Rekomendasi Perbaikan User Interface pada Aplikasi Mobile Cinepolis Indonesia menggunakan Metode Usability Testing*. 4(12), 4329–4338. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Prasetyo, S. M., Simanjuntak, H., Laksono, D. B., & MGunawan, uhammad G. N. (2022). Ui Ux Developer. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 50–58.
- Prasida, A., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2021). Evaluasi User Experience Pada Website Progate.Com Menggunakan Indikator UX Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(7), 2994–3004. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9466>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka

- Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Rusdiani. (2022). *INOVASI TEKNOLOGI DAN PEREKONOMIAN DIGITAL: PENDEKATAN KUALITATIF TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI*. 1(1), 1–23.
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13, 1175. <https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/4210>
- Sari, E. F. N., Siregar, N. M., & Sukiri, S. (2022). Sosialisasi Penerapan Aplikasi TikTok sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Bubungan Tinggi: Jurnal ...*, 4(2), 610–619. <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/btj/article/view/5282>
- Siswandi, A., & Muhidin, A. (2022). SIGMA-Jurnal Teknologi Pelita Bangsa SISTEM INFORMASI APLIKASI SEWA GEDUNG WILAYAH KARAWANG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 13(4), 199–206.
- Tama, S. S., Pratama, A., & Faroqi, A. (2023). Pengaruh Desain Antarmuka Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Fun Murojaah Menggunakan End-User Computing Satisfaction. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan ...*, 4(3), 1767–1776. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1524>
- Tjahyanti, L. P. A. S., & Utama, G. R. (2024). Pengaruh Desain Antarmuka Terhadap Keterbacaan dan Aksesibilitas untuk Pengguna dengan Disabilitas. *KOMTEKS: Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains*, 3(1), 5–9. <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/Komteks/article/view/1951>
- Utami, N. W., Arthana, I. K. R., & Darmawiguna, I. G. M. (2020). Evaluasi Usability Pada E-Learning Universitas Pendidikan Ganesha Dengan Metode Usability Testing. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 107. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23663>
- A., S. A. U., & Ganggi, R. I. P. (2020). Evaluasi Desain User Interface Berdasarkan User Experience Pada iJateng. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), 11–21.
- A'ini, B. N., & Fanida, E. H. (2023). Efektivitas Sistem Elektronik Terpadu Daerah Online (Sedudo) Di Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Nganjuk. *Publika*, 2151–2162. <https://doi.org/10.26740/publika.v11n3.p2151-2162>
- Alamsyah, R., Nugroho, I. M., & Alam, S. (2022). Redesign User Interface Dan User Experience Aplikasi Waste Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 152–159. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.506>
- Ananda, R. A., Waspada, A. E. B., & Utomo, R. D. W. (2020). Fenomena Desain User Interface Gojek Menurut Persepsi Pengguna Generasi X. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 2(2), 141–160. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v2i2.8225>

- Ashari, A., & Sallu, S. (2023). Digitalisasi Kualitas Pelayanan Publik di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil. *Remik*, 7(1), 342–351. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.11984>
- Bagaskoro, A., Fauzi, R., & Ambarsari, N. (2020). Perancangan User Interface Berdasarkan User Experience Aplikasi E-learning Dengan Menggunakan Metode User-centered Design Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Studi Kasus : Sma Santa Maria 3 Cimahi. *EProceedings of Engineering*, 7(2), 7565–7573.
- Darmawan, R. D., & Rohman, H. (2022). Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A/B: Studi Kasus UX Terhadap Ajaib - Platform Investasi Daring. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36499/jinrpl.v4i1.4762>
- Farhat, M., Nugroho, B. A., & Yusuf, A. (2024). *EVALUASI USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE WEBSITE JUMPSTART COFFEE MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DAN SYSTEM USABILITY SCALE*. 8(6), 12313–12320.
- Febrianti, O. D., & Prabawati, I. (2022). Implementasi Kebijakan Sedudo (Sistem Elektronik Terpadu Desa Online) Di Kantor Desa Sekarputih, Kecamatan Bagor, Kabupaten Nganjuk. *Publika*, 1435–1446. <https://doi.org/10.26740/publika.v11n1.p1435-1446>
- Hakim, H. R., & Dirgahayu, T. (2024). Evaluasi Dan Redesain Menggunakan Metode Ab Testing Pada Aplikasi Maxim. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 4(3), 266. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v4i3.1529>
- Hidayattullah, L. R., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2020). *Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Melijo Menggunakan Metode Human-Centred Design*. 3(7), 6267–6274.
- Hutasoit, I., & Pribadi, A. S. (2023). Pelayanan Dokumen Akta Kematian Melalui Aplikasi Sedudodi Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Nganjuk Provinsi Jawa Timur. *Jurnal Konstituen*, 5(2), 106–124.
- Issue, V., & Hartanto, S. (2024). *JUTIN : Jurnal Teknik Industri Terintegrasi Analisis penerapan UI / UX dalam aplikasi media sosial : Dampaknya terhadap keterlibatan pengguna dan loyalitas platform*. 7(4). <https://doi.org/10.31004/jutin.v7i4.36161>
- Kelly, A., Chandra, M. M., Ariansyah, N., Djunaidi, S., & Pribadi, M. R. (2022). Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Ka . Com Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference, I*(The 1st MDP Student Conference 2022), 450–456.
- 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 (JTSI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Kurniasih, I., & Pibriana, D. (2021). Pengaruh Kepuasan Pengguna Aplikasi Belanja Online Berbasis Mobile Menggunakan Metode EUCS. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 181–198. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.787>

- Lahandi Baskoro, M., & Haq, B. N. (2020). *PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MATA KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN PRODUK PANGAN*.
- Lestari, I. T., Dian Permata Sari, & Rian Andrian. (2022). Redesign User Interface Aplikasi Ipusnas Berdasarkan User Experience Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 120–129. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.485>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nurhafifah. (n.d.). *Design Thinking _ 5 Tahapan dalam Proses Design Thinking _ by Nurhafifah _ Medium*.
- Parjito, P. J., Rahmawati, O., & Ulum, F. (2023). Rancang Bangun Aplikasi E-Agribisnis Untuk Meningkatkan Penjualan Hasil Tanaman Hortikultura. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 354–365. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2362>
- Prameswari, H. A., Mursityo, Y. T., & Muslimah Az-Zahra, H. (2020). *Evaluasi Usability dan Rekomendasi Perbaikan User Interface pada Aplikasi Mobile Cinepolis Indonesia menggunakan Metode Usability Testing*. 4(12), 4329–4338. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Prasetyo, S. M., Simanjuntak, H., Laksono, D. B., & MGunawan, uhammad G. N. (2022). Ui Ux Developer. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 50–58.
- Prasida, A., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2021). Evaluasi User Experience Pada Website Progate.Com Menggunakan Indikator UX Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(7), 2994–3004. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9466>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Rusdiani. (2022). *INOVASI TEKNOLOGI DAN PEREKONOMIAN DIGITAL: PENDEKATAN KUALITATIF TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI*. 1(1), 1–23.
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13, 1175. <https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/4210>
- Sari, E. F. N., Siregar, N. M., & Sukiri, S. (2022). Sosialisasi Penerapan Aplikasi TikTok sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Bubungan Tinggi: Jurnal ...*, 4(2), 610–619. <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/btj/article/view/5282>
- Siswandi, A., & Muhidin, A. (2022). *SIGMA-Jurnal Teknologi Pelita Bangsa SISTEM INFORMASI APLIKASI SEWA GEDUNG WILAYAH*

- KARAWANG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 13(4), 199–206.
- Tama, S. S., Pratama, A., & Faroqi, A. (2023). Pengaruh Desain Antarmuka Terhadap Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Fun Murojaah Menggunakan End-User Computing Satisfaction. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan ...*, 4(3), 1767–1776. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i3.1524>
- Tjahyanti, L. P. A. S., & Utama, G. R. (2024). Pengaruh Desain Antarmuka Terhadap Keterbacaan dan Aksesibilitas untuk Pengguna dengan Disabilitas. *KOMTEKS: Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains*, 3(1), 5–9. <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/Komteks/article/view/1951>
- Utami, N. W., Arthana, I. K. R., & Darmawiguna, I. G. M. (2020). Evaluasi Usability Pada E-Learning Universitas Pendidikan Ganesha Dengan Metode Usability Testing. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 107. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23663>