

DAFTAR PUSTAKA

- Mamok Andri Sanubekti, Giovanny Lea Dajoreyta, Novita Anggraini (2024) Pembuatan Desain Ui/Ux Dengan Metode Prototyping Pada Aplikasi Layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung Menggunakan Figma, jurnal informatika terpadu. Available at: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- Wijoyo, S. and Muslimah Az-Zahra, H. (2019) Evaluasi Usability Web UniPin dengan Menggunakan Metode Usability Testing. Available at: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- 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>.
- Aliffigo Yogatura, M. et al.(2024) Perancangan Ui/Ux Untuk Platform E-Learning Kelas Fotografi Dan Videografi Berbasis Web Menggunakan Figma, Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika.
- Amin, A. et al. (2024) 'Pendayagunaan TikTok Sebagai Media Layanan Informasi Dan Komunikasi Perpustakaan', Jurnal Perpustakaan Dan Informasi, 18. 'artikel+ekobis+kelompok+UP'.
- Buana, W. and Nurina Sari, B. (2022) 'Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course', 5(2), pp 91-97. Available at: <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>.
- Ekasmara, A.S. and Santoso, N. (2020) Pengembangan Web Portal Landing Page E- Commerce Dengan Pola Single Page Application. Available at: <http://jptiik.ub.ac.id>. 'Erica Trisnawati' (no date).

- Hajizah, A. (2024) 'Penerapan User Experience Dalam Permodelan Sistem Informasi Keuangan', *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 2(1). Available at: <https://doi.org/10.58602/itsecs.v2i1.88>.
- Hardiansyah, L. and Iskandar, K. (2019) 'Perancangan User Experience *Website* Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu)', *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS*, 01(01), pp. 11–21.
- Hidayah, N. dkk. (2022) 'Pengembangan Aplikasi *Mobile* menggunakan Metode Waterfall untuk Absensi Karyawan', 7(2), pp. 2622–4615. Available at: <https://doi.org/10.32493/informatika.v7i2.22274>.
- Iksan, A., Ghani, A. and Andrian, R. (no date) Pengembangan Presensee: Aplikasi Presensi Mahasiswa *Mobile* Menggunakan Framework Flutter (Studi Kasus: Studi Independen Alterra Academy), *Jurnal Media Infotama*.
- Kharisma, D. (2022) 'Aplikasi E-Commerce Untuk Pemesanan Sparepart Motor Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter', *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(1), pp. 83–89 Available at: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.
- Mailani Putri, H.dkk. (2024) 'Pembangunan *Website* Informasi Kepegawaian Pada UPTD Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pendidikan Development Of An Employee Information *Website* At UPTD Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pendidikan', 2(1), pp. 82–91. Available at: <https://doi.org/10.59603/jpmnt.v2i1.272>.
- Mufida, I., Ramayanti, R. and Trilogi, U. (no date) 'Implementasi *Design Thinking* Dalam Menciptakan Inovasi Sign Language Translantor'. Available at: <https://doi.org/10.37817/ikraith-teknologi.v7i3>.
- Muharam, M. and Persada, A.G. (no date) Implementasi Penggunaan *Website* Sebagai Media Informasi dan Media Pemasaran Hasil Pertanian dan

- Peternakan Desa Sumberejo. Available at: www.desasumberejo.com.
- Nadhif, A.K. dkk (2021) ‘Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan *Design Thinking*’, Jurnal IT CIDA, 7(1).
- Novianto, A.R. and Rani, S. (2022) ‘Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design’, Jurnal Sains, Nalar, dan Aplikasi Teknologi Informasi, 2(1). Available at: <https://doi.org/10.20885/snati.v2i1.16>.
- Pranaliwa, I.P.A., Rokhmawati, R.I. and Wijoyo, S.H. (2024) ‘Perancangan User Experience Aplikasi Reservasi Online Pada Grahadi Bali Menggunakan Metode *Design Thinking*’, Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 11(1), pp. 135–144. Available at: <https://doi.org/10.25126/jtiik.20241117661>.
- Putra, D.P., Dwi Herlambang, A. and Rachmadi, A. (2023) Pengembangan Aplikasi Web IDE berbasis *Mobile* sebagai Alat Bantu Proses Pembelajaran Pemrograman Web Kelas X TKJ di SMK Cendika Bangsa. Available at: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- Renaningtias, N. and Apriliani, D. (2021) Penerapan Metode *Prototype* Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa, Jurnal Rekursif. Available at: <http://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/92>.
- Riyadi, S. et al. (2024) ‘Eksplorasi Desain Media Android Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Dengan Metode *Design Thinking*’, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 9(1), pp. 170–179. Available at: <https://doi.org/10.26877/jipmat.v9i1.495>.
- Saffanah, K.N. and Andrian, R. Sari dkk, (2024) Perancangan Design Ui/Ux Pada Aplikasi Learning Management System Guna Meningkatkan Efektivitas Dan Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode *Design Thinking*.
- Sari (2020) ‘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>.

Soedewi, S., Mustikawan, A. and Swasty, W. Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Perancangan *Website* UMKM Kirihiuci. *Sosial Humaniora Terapan Jurnal Sosial Humaniora Terapan*,

Tri Widiatmoko, D, dkk. (2022) ‘Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus PT Selektani)’, *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, 19(Februari), pp. 120–136.

Ulum, M.B., Fachreza, A. and Tengah, J.M. (2022) ‘Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak Sistem Informasi E-Commerce Kain Tenun Berbasis *Website* pada UKM Desa Tedunan Wedung Demak’, 4(2), pp. 158–162.

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>.

Yasmin, A. dkk. (2024) Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Stayzy Menggunakan Metode *Design Thinking*, *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*. Ziha Fidela, S., Putri Azizah, M. and Rizka Hidayah, S. ‘Tren Pengembangan Aplikasi *Mobile*: Sebuah Tinjauan Literatur’, *JTMEI*, 2(4), pp. 30–48. Available at: <https://doi.org/10.55606/jtmei.v2i4.2848>. 10624-33580-1-PB (1). (n.d.).

Bagus, M., Kusuma, A., Sartika, D., & Ramadhan, M. (2024). Penerapan Metode *Design Thinking* dan User Experience Questionnaire (UEQ) dalam Perancangan User Interface E-Learning. In *Jurnal Nasional Ilmu Komputer* (Vol. 5, Issue 2).

Jailani, Ms., Jeka, F., & Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (n.d.). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis.

Kus Indrani Listyoningrum, Danise Yunaini Fenida, & Nurhasan Hamidi. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 100–112.
<https://doi.org/10.47861/jipm>
<https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552>

Nurhayati nurhayati, Salma azhar fadhillah, Shafira nuraeni damayanti, Alifa azzahra, Helda putri aryana, & O.Feriyanto. (2024). Penerapan Sistem Akuntansi Pada Perusahaan “Kebab Bosman.” *Jurnal Publikasi Manajemen Informatika*, 3(1), 60– 76. <https://doi.org/10.55606/jupumi.v3i1.2723>.

JohanReza Fauzi, Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah (2020).

Widya Nugroho A, Analisis User Experience Pada *Website* Sistem Informasi Tugas Akhir (SITA) Mahasiswa Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) 2023. *J- SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)* (tunasbangsa.ac.id)