

DAFTAR PUSTAKA

184-Article Text-150-1-10-20210610 (1). (t.t.).

- Anwar, A. A., Huda, B., Novalia, E., Paryono, T., & Piantara, S. (2022a). Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Buana Online Course Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Universitas Buana Perjuangan Karawang). *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(2), 119–124. <https://doi.org/10.31539/intecom.v5i2.4988>
- Anwar, A. A., Huda, B., Novalia, E., Paryono, T., & Piantara, S. (2022b). Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Buana Online Course Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Universitas Buana Perjuangan Karawang). *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(2), 119–124. <https://doi.org/10.31539/intecom.v5i2.4988>
- Assad, A. Al, Altarisa, N. S., Anjelina, A., Myrizky, M. D., Nirwana, M. R., & Pribadi, M. R. (2022). Pengembangan UI/UX Aplikasi Int Hotel Menggunakan Metode Design Thinking. *The 1st MDP Student Conference 2022*, 1(1), 436–441.
- Aulia Taqwa, I., Saputra, R. E., Siswo, A., & Ansori, R. (2020). Pengembangan Smart Cat Feeder Menggunakan Metode A/b Testing. *eProceedings of Engineering*, 7(2), 4759–4766.
- Djunaedi, R. R., Defriani, M., & Muttaqien, M. R. (2022). *Mobile Using User Method Centered Design On CV. MK Sejahtera*. 3(1), 28–42.
- Ernowo, A. E., Julianto, E., & Handarkho, Y. D. (2021). Pengujian Website CGV Cinemas Berdasarkan Aspek IMK dengan Metode A/B Testing. *Jurnal Informatika Atma Jogja*, 2(2), 150–157.
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60.
- Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 37–45. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.50>
- Hadafi, M. S., & Herlambang, B. A. (2021). Pengembangan UI/UX Design Studi Kasus Aplikasi Campaign Menggunakan Metode Design Thinking. *Science and Engineering National Seminar*, 6(Science and Engineering National Seminar 6 6), 297–307.
- Hardiansyah, L., Iskandar, K., & Harliana, H. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes (Studi kasus: BP3K Kecamatan Mundu). *Jurnal Ilmiah Intech: Information Technology Journal of UMUS*, 1(01), 11–21. <https://doi.org/10.46772/intech.v1i01.34>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>

- Husna, H. T., Susanti, F., & Pratondo, A. (2020). Perancangan Dan Implementasi Desain User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pendidikan Seks Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. *eProceedings of Applied Science*, 6(2), 2697–2706.
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Ja'far, Ahmad Zaky Nadimsyah, M. R. P. (2022). Pengemabangan UI / UX Pada Aplikasi Usahaqu Dengan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022, 2021*, 392–397.
- 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.
- Kementerian Dalam Negeri, R. (2022). Standar dan Spesifikasi Perangkat Keras, Perangkat Lunak, dan Blangko Kartu Tanda Penduduk Elektronik serta Penyelenggaraan Identitas Kependudukan Digital. *Direktur Jenderal Peraturan Perundang-undangan Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia*, 397.
- 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>
- Murdiono, R. A., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Mobile Penjualan Tiket Online. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(5), 2078–2085.
- Nugroho, D. P., & Sari, R. (2023). Analisis UI/UX menggunakan Metode User Centered-Design Pada Aplikasi TSP Mobile. *Jurnal Infotech*, 5(2), 159–165.
- Okty Dea Pratama, M., & Suwarni, S. (2022). Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(2), 155–166. <https://doi.org/10.52643/jti.v8i2.2772>
- P, H. N. Niko., Stanly, J., K, D. D., Lie, J., Wijaya, R., & Irsyad, H. (2022). Perancangan UI / UX Pada Aplikasi Bapakkost Idemopet dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022, 1*(1), 504–511.
- Pebriansyah, M. R., Pratondo, A., & Zani, T. (2023a). Pengembangan Desain UI/UX pada Fitur Integrasi Logistik dan Marketplace di Aplikasi krealogi UI/UX Design Development fot Integration of Logistics and Marketplace Feature in Krealogi Applications. *e-Proceeding of Applied Science*, 9(3), 1420.
- Pebriansyah, M. R., Pratondo, A., & Zani, T. (2023b). Pengembangan Desain UI/UX pada Fitur Integrasi Logistik dan Marketplace di Aplikasi krealogi UI/UX Design Development fot Integration of Logistics and Marketplace Feature in Krealogi Applications. *e-Proceeding of Applied Science*, 9(3), 1420.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2019. (2019). Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Administrasi Kependudukan Sebagaimana Telah Diubah Dengan Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Undang-

Undang Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Administrasi Kependudukan. *Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6354*, 1–13.

- Pratama, Z. A., Sari, A. P., & Mitro, S. (t.t.). Maze Design Usability Testing Pada Prototipe Aplikasi IOT Urban Farming HIPS. *Jurnal POLEKTRO: Jurnal Power Elektronik*, 12(3), 2023.
- Putra, K. N. B., Swandi, I. W., & Ari, I. A. D. K. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Pencari Pekerja Di Pt Kalman Group Indonesia. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(02), 256–265. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v4i02.2454>
- Ridwansyah, A. R., Dinata, C., Savitri, N., Rahmawati, N., Herdiana, N., & Rahman, A. (2022). Perancangan UI / UX Pada Aplikasi V Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022*, 1(1), 504–511.
- Saputra, D., & Kania, R. (2022a). 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>
- Saputra, D., & Kania, R. (2022b). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13, 1175.
- Shidiqi, Q. S. A., Utami, E., & Sofyan, A. F. (2022). Analisis Pengukuran Usability Testing Mode Kendali Aplikasi Robot USMAN untuk Sterilisasi Lantai Masjid. *Jurnal Eksplora Informatika*, 11(1), 1–11. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v11i1.527>
- Ulwan, A. (2021). Perancangan User Interface Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Metode Human Centered Design Pada PT. Ofeq Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 208–214.