

## DAFTAR PUSTAKA

- Aela. (2023). *Laws of UX: The Basic Principles of UX Design*.
- Aprilia, I. (2018). Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale.
- Arbi Ramadhan, H. M.-Z. (2021). Evaluasi Dan Rekomendasi Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Menggunakan Metode Think Aloud Dan Pendekatan Human Centered Design (HCD) (Studi Kasus: Aplikasi iPusnas). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Vol 5 No 7*.
- Arya Kamandanu, d. (2022). *Proses Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain*. Penerbit YLGI.
- Asmuliardi Muluk, I. A. (2021). Pengembangan Antarmuka Portal Universitas untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *JURNAL RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi) - Vol. 5 No. 6*.
- baktikominfo.id. (2019, 05 10). *DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI DI ERA DIGITAL*. Diambil kembali dari baktikominfo.id: [https://www.baktikominfo.id/en/informasi/pengetahuan/dampak\\_positif\\_dannegatif\\_perkembangan\\_teknologi\\_komunikasi\\_di\\_era\\_digital-806](https://www.baktikominfo.id/en/informasi/pengetahuan/dampak_positif_dannegatif_perkembangan_teknologi_komunikasi_di_era_digital-806)
- Bambang Suratno, J. S. (2022). Development of User Interface/User Experience using Design Thinking Approach for GMS Service Company. *Journal of Information Systems and Informatics - Vol 4 No 2*.
- bpd Bali.co.id. (2021). *Annual Report Bank BPD Bali 2021*. Diambil kembali dari <https://www.bpd Bali.co.id/new/public/ckfinder/userfiles/files/Laporan%20Tahunan/Annual%20Report%20Bank%20BPD%20Bali%202021.pdf>
- Dara Adhelia, D. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia menggunakan Metode Desain Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) - Vol 3 No 11*.
- Darma Paramartha, D. (2023). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Banten Online Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer - Vol. 9 No. 2*.
- databoks.katadata.co.id. (2022, 06 22). *Aplikasi Mobile Banking Terpopuler di Indonesia (2022)*. Diambil kembali dari databoks.katadata.co.id: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/22/aplikasi-mobile-banking-terpopuler-di-indonesia-siapa-juaranya>
- dataindonesia.id. (2023, 02 03). *Pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta pada 2023*. Diambil kembali dari dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/internet/detail/pengguna-internet-di-indonesia-sentuh-212-juta-pada-2023>
- Dina Ariska, S. N. (2022). Analisis Dan Perancangan UI/UX Aplikasi Lazada Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Infortech - Vol 4, No 2*.
- Diva Kurnia, D. (2022). Implementation Of User Interface And User Experience Car Wash Service Provider Android Based Application “Spotless” Using Design Thinking Method. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF) - Vol.3, No. 6*.

- Dwi, A. (2021, 12 03). *PENTINGNYA IMPLEMENTASI UI/UX DALAM MEMBANGUN BISNIS DIGITAL*. Diambil kembali dari student-activity.binus.ac.id: <https://student-activity.binus.ac.id/himsisfo/2021/12/pentingnya-implementasi-ui-ux-dalam-membangun-bisnis-digital/>
- Eva Zuliana, D. (2022). Analysis and Design of UI/UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method. *Sinkron : Jurnal dan Penelitian Teknik Informatika - Volume 7, Number 4*.
- Faisal Thaib, M. P. (2022). Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud Pada Aplikasi Mobile Mister Aladin. *Jurnal Teknik SILITEK - Vol. 1 No. 02*.
- Gibbons, S. (2018, 01 14). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. Diambil kembali dari [www.nngroup.com](http://www.nngroup.com): <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>
- goodstats.id. (2022, 07 11). *10 Bank Digital Paling Banyak Digunakan Masyarakat Indonesia 2022*. Diambil kembali dari [goodstats.id](http://goodstats.id): <https://goodstats.id/article/10-bank-digital-paling-banyak-digunakan-masyarakat-indonesia-tahun-2022-HINLw>
- Hardiansyah, L. (2019). Perancangan User Experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes. *Jurnal Ilmiah INTECH (Information Technology Journal) of UMUS - Vol.01, No.01*.
- Helaludin. (2019). *Analisis data kualitatif*.
- Hendradewa, A. P. (2017). Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Studi Kasus: Penggunaan Perangkat Smartphone). *Teknoin Vol.23 No.1*.
- I Made Sukarsa, P. W. (2022). Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus: Aplikasi Warga Bali). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK) - Vol.9, No. 5*.
- Ilham Hananto, D. (2022). Analisis dan Perbaikan Usability Situs Halo FILKOM menggunakan Metode Design Thinking dan System Usability Scale. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) - Vol 6 No 11* .
- Imamah, N. (2021). PENGARUH MOBILE BANKING TERHADAP PROFITABILITAS BANK DI BURSA EFEK INDONESIA. *Jurnal Administrasi Bisnis - Vol. 15 No. 1*.
- Jeffry, D. (2021). *Layanan Internet Banking dan Mobile Banking di Bank KB Bukopin*. Bandung: media Sains Indonesia.
- Jubilee. (2021). *Desain UI/UX dengan Figma dari Nol*. Jubilee Digital.
- Kaushik, d. M. (2023). *design thinking a forefront insight*.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*.
- keuangan.kontan.co.id. (2020, 08 17). *Peran perbankan sangat besar dalam menggerakkan ekonomi nasional*. Diambil kembali dari [keuangan.kontan.co.id](http://keuangan.kontan.co.id): <https://keuangan.kontan.co.id/news/peran-perbankan-sangat-besar-dalam-menggerakkan-ekonomi-nasional>

- keuangan.kontan.co.id. (2022, 08 11). *BI Catat Transaksi Mobile Banking Tembus Rp 3.888,09 Triliun hingga Mei 2022*. Diambil kembali dari keuangan.kontan.co.id: [Maphttps://keuangan.kontan.co.id/news/bi-catat-transaksi-mobile-banking-tembus-rp-388809-triliun-hingga-mei-2022](https://keuangan.kontan.co.id/news/bi-catat-transaksi-mobile-banking-tembus-rp-388809-triliun-hingga-mei-2022)
- Khairy, M. S. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok “Panen- Panen”. *JIP (Jurnal Informatika Polinema) - Vol 8 No 3*.
- Kuchminaskaya, T. (2021, 08 4). *Aplikasi Mobile Banking: Empat Fitur Utama dari Desain UX/UI yang bijaksana*. Diambil kembali dari finextra.com: <https://www.finextra.com/blogposting/22805/mobile-banking-apps-four-key-features-of-a-thought-out-uxui-design>
- Kurniawan, A. (2018). Evaluasi User Experience dengan Metode Heuristic Evaluation dan Persona (Studi pada : Situs Web Dalang Ki Purbo Asmoro). *JPTIHK - Vol 2 No 8*.
- M. Iqbal Farras Pratama, H. M.-Z. (2019). Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Mobile Padicit. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer - Vol 3 No 9*.
- Maryati, K. (2006). *SOSIOLOGI : - Jilid 3*. Jakarta: Esis.
- Medika Sulistiya, Z. M. (2021). Penerapan Metode Think Aloud untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO. *Jurnal Telematika - Vol 16, No 1*.
- Muhammad Adhitya, Y. R. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer) - Vol. 9 No. 4*.
- Muhammad Azmi, A. P. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) - Vol 3 No 8*.
- Nizamuddin. (2021). *Metodologi Penelitian; Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa*. CV. DOTPLUS Publisher.
- nngroup. (t.thn.). *Personas Make Users Memorable for Product Team Members*. Diambil kembali dari <https://www.nngroup.com/articles/persona/>: <https://www.nngroup.com/articles/persona/>
- Prof. Dr. Nurul Ulfatin, M. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan: Teori Dan Aplikasinya*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Putri, A. A. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi) - Vol: 7 Núm: Vol. 7*.
- Putu Chandra, D. (2020). The Effect Of Behavioural Intention And Perceived Risk To Adopt Mobile Banking Using Utaut Model (Study at Bpd Bali Klungkung Branch in Semarapura City). *American International Journal of Business Management (AIJBM) - Vol 3, issue 10*.
- Rachel Jessica Silalahi, H. M.-Z. (2022). Evaluasi Usability pada Website Skilvul sebagai Massive Open Online Courses (MOOCS) menggunakan Metode

- Think-Aloud. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) - Vol 6 No 6* .
- Rasmila. (2022). Analisis Website Pedulilindungi Menggunakan Pengujian SUS (System Usability Scale). *Jurnal Ilmu Teknik dan Komputer - Vol. 6 No. 2*.
- Rita Kumala, D. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.
- Simanjuntak, T. A.-Z. (2021). Perancangan Desain Interaksi Aplikasi Direktori Kota Malang Modul Informasi Pendidikan Dengan Metode Human Centered Design Dan Think Aloud. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer - Vol 5 No 3 (2021)*.
- Simarmata, B. T. (2019). MENGUKUR TINGKAT KEPUASAN NASABAH DENGAN NET PROMOTER. *Jurnal Ilmiah Skylandsea* , 261.
- Siti Khasanah, T. S. (2023). FAKTOR-FAKTOR TAMPILAN UI/UX YANG MEMPENGARUHI PSIKOLOGIS MANUSIA. *Jurnal Sain dan Teknik - Vol. 5, No. 2*.
- Sugiarto, Y. (2021). *Operations Management*. Zahir Publishing.
- Szeto, c. (2022). *Apa itu Redesign : Pengertian dan Penjelasan Lengkap*. Diambil kembali dari szetoconsultants.com: <https://blog.szetoconsultants.com/apa-itu-redesign/>
- Tankó, A. (2022). Design and Development of a User Centered Mobile Application for Intermodal Public Transit in Bangkok A Design Thinking Approach. *Special Issue of the Infocommunication Journal*.
- Veritrans, I. (2022, 8 19). *Mengenal Net Promoter Score, Metric Utama Website eCommerce*. Diambil kembali dari midtrans.com: <https://midtrans.com/id/blog/mengenal-metric-utama-website-ecommerce-net-promotor-score#:~:text=Detractors%20adalah%20konsumen%20yang%20kecewa,benar%20berdampak%20langsung%20terhadap%20penjualan.>
- Yan Giska Pranandita, H. M.-Z. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Among Kota dengan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) - Vol 5 No 6*.
- Yogi Irdes, D. (2022). *KONSEP INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER*. Lakeisha.
- Yola Agustia, D. (2020). Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Manajemen Program Studi Informatika Menggunakan Pendekatan User Centered Design. *REPOSITOR, Vol. 2, No. 4*.