

DAFTAR PUSTAKA

- Aldean Moch Rafli. (2022, July 11). *BAGAIMANA DAMPAK TEKNOLOGI INFORMASI DALAM BISNIS*. <https://www.jurnal.id/id/blog/bagaimana-dampak-teknologi-informasi-dalam-bisnis-saat-ini-sbc/>
- Andriani, T. A., Sari, D. P., & Andrian, R. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE APP UNTUK KUMPULAN START-UP COFFEE SHOP DI WILAYAH JAKARTA TIMUR SEBAGAI WADAH PEMASARAN PRODUK DENGAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i1.54947>
- Bagaskara, G. W. C., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). PERANCANGAN TAMPILAN ANTARMUKA APLIKASI SELF-CARE BERBASIS MOBILE UNTUK MENGATASI KESEHATAN MENTAL DENGAN METODE DESIGN THINKING. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 7(2), 124. <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i2.2280>
- Damiyati, M. D. (2023). *IMPLEMENTASI USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI KAKI KEENAM DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKIN* [SKRIPSI]. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Defriani, M., Islami, L. N., & Hermanto, T. I. (2022). UI/UX DESIGN OF INEFFABLE PSYCHOLOGICAL COUNSELING MOBILE APPLICATION

USING DESIGN THINKING METHOD. *Sinkron*, 7(3), 962–973.
<https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i3.11582>

Enggie, A. H., Davlin, R., Relasman, R., & Anggono, W. Y. (n.d.). *MOBILE USER INTERFACE*. Binus University. Retrieved October 6, 2023, from <https://socs.binus.ac.id/2020/12/02/mobile-user-interface/>

Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). PERANCANGAN APLIKASI “NUGAS” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44.
<https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>

Hendra, H. H. (2020). PERAN IMUNOTERAPI PADA TATALAKSANA ALERGI MAKANAN (THE ROLE OF IMMUNOTHERAPY IN FOOD ALLERGY). *Jurnal Kedokteran RAFLESIA*, 6(2), 19–28.
<https://doi.org/10.33369/juke.v6i2.13217>

Isfahani, F. Al, Rahmatulloh, A., Shofa, R. N., & Darmawan, I. (2023). THE EFFECT OF ADDING THE HEURISTIC EVALUATION METHOD TO THE USABILITY EVALUATION METHOD OF DESIGN THINKING IN THE UNSIL VCLASS APPLICATION. *2023 Eighth International Conference on Informatics and Computing (ICIC)*, 1–6.
<https://doi.org/10.1109/ICIC60109.2023.10382072>

Kharis, Santosa, & Winarno. (2019). EVALUASI USABILITY PADA SISTEM INFORMASI PASAR KERJA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Teknologi*, 240–245.

- Kristi, R. A. (2023). *PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PENYEWAAN FLORIST MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
- Kristi, R. A., Kusumantara, P. M., & Wibowo, N. C. (2023). PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI PENYEWAAN FLORIST MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 33–42.
- Mardhatillah, R. (2022). *IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI E-EVENT* [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27691>
- Muawanah, I. (2019). *FENOMENA MARAKNYA COFFEE SHOP SEBAGAI GEJALA HIDUP ANAK MUDA DI KOTA METRO (STUDI PADA MAHASISWA IAIN METRO)*.
- Muslih, M., & Destria Arianti, N. (2023). PERANCANGAN UI/UX DESIGN SMART GENUSIAN MOBILE APP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. In *Jurnal Bisnis dan Manajemen* (Vol. 3, Issue 5).
- Naviola, C. (2023). *PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA WEBSITE PERPUSTAKAAN UPI DENGAN METODE DESIGN THINKING*. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Nida, S. N. (2022). *INTEGRASI PENDEKATAN DESIGN SPRINT TERHADAP DESIGN THINKING UNTUK PERANCANGAN UI/UX PADA LEARNING MANAGEMENT SYSTEM SAKATTAKU*. Universitas Siliwangi.
- Nielsen, J. (2024, January 30). *10 USABILITY HEURISTICS FOR USER INTERFACE DESIGN*. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Purwati, A. D., & Jemakmun. (2019). EVALUASI USABILITY WEBSITE MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE. *Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS), 1*.
- Putri, H. A. (2022). *PENERAPAN DESIGN THINKING PADA PENGEMBANGAN USER INTERFACE WEBSITE JUALRUMAH21*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/70373>
- Robertson, S. (2023, April 8). *MOST COMMON FOOD ALLERGIES IN THE USA*. <https://www.news-medical.net/health/Most-Common-Food-Allergies-in-the-USA.aspx>
- Sekar, M. (2019, September 6). *MENGENAL HEURISTIC EVALUATION DALAM UX DESIGN*. <https://medium.com/purwadhikaconnect/mengenal-heuristic-evaluation-dalam-ux-design-4930dff7e58b>
- Suci, T. (2022). *DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN CO-WORKING SPACE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN*. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.

Suci, T. (2023). *DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN CO-WORKING SPACE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN*. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.

Suci, T. L., & Hadiwiyanti, R. (2023). PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PADA APLIKASI PEMESANAN CO-WORKING SPACE MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN. *Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis Cerdas*, 16(1), 41–49. <https://doi.org/10.33005/sibc.v16i1.10>

Trifena, M., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SISTEM PENDAFTARAN RUMAH SAKIT SARASWATI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 7(2), 113. <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i2.2279>

Undip. (2022, March 24). *FENOMENA COFFEE SHOP, BISNIS KEKINIAN DI INDONESIA*. <https://www.undip.id/2022/fenomena-coffee-shop-bisnis-kekinian-di-indonesia/>