

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I. A., Voutama, A., & Ali Ridha, A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(1), 55–70.
- Aliya, H. (2023). *Usability Testing: Arti, Metode, Langkah-Langkah, dan Manfaatnya*. <https://glints.com/id/lowongan/usability-testing-adalah/>
- Amini, T. N. A., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka Mobile App MyITS Alumni pada Platform Android dan Ios Melalui Pendekatan User-Centered Design. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2), 133–139. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.63024>
- Blandford, A., Furniss, D., & Makri, S. (2016). Qualitative HCI Research: Going Behind the Scenes. *Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics*, 9(1), 1–115. <https://doi.org/10.2200/s00706ed1v01y201602hci034>
- Detik.com. (2023). *6 Filosofi dan Arti Warna Dalam Desain Grafis*. <https://inet.detik.com/tips-dan-trik/d-5941782/6-filosofi-dan-arti-warna-dalam-desain-grafis>
- Dewi, E. (2018). Perancangan Redesain Antarmuka Landing Page Web Inablues Berbasis Desain Web Responsif Redesign of Landing Page Web Inablues Interface Design Based on Responsive Web Design. *Incomtech*, 7(1), 31–37.
- Dinas Kominfo Jatim. (2023). Ketua Kadin Surabaya Tekankan Pentingnya Pemanfaatan AI untuk UMKM. *Dinas Komunikasi Dan Informatika*. <https://kominfo.jatimprov.go.id/berita/ketua-kadin-surabaya-tekanan-pentingnya-pemanfaatan-ai-untuk-umkm>
- ELMUNA, E. A. F. (2021). *Pemodelan UI/UX aplikasi belajar nahwu sharaf berbasis mobile app menggunakan Metode User Centered Design (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)*.

<https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/5318/dorong-umkm-naik-kelas-dan-go-export-pemerintah-siapkan-ekosistem-pembiayaan-yang-terintegrasif>

Eugenia, M. P., Abdurrofi, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale dalam Redesain dan Evaluasi Antarmuka Website. *Seminar Nasional Official Statistics*, 2022(1), 573–584. <https://doi.org/10.34123/semnasoffstat.v2022i1.1454>

Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>

Galih Reksa Lingga Respati, & Dana Indra Sensuse. (2022). Evaluasi Antarmuka Prototype Aplikasi Beranda Layanan Dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal RESTIKOM: Riset Teknik Informatika Dan Komputer*, 3(3), 130–139. <https://doi.org/10.52005/restikom.v3i3.90>

Gordon, K. M. and K. (2023). *How to Conduct a Heuristic Evaluation*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>

Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit. *Aspirasi*, 4(2), 165–172. <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/501>

Hi'Mah, L. K., & Dewi, A. O. P. (2016). Pengaruh Arsitektur Informasi Situs Web Jogja Library For All terhadap Kepuasan Pengguna di Universitas Negeri YOGYAKARTA. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 5(3), 321–330.

Jidan Narizki, M., Arri Widyanto, R., Agung Prabowo, N., Mayjen Bambang Soengeng, J., Mertoyudan, K., Magelang, K., Tengah, J., Teknik, F., Studi Teknologi Informasi, P., Muhammadiyah Magelang, U., & Jl Mayjen Bambang Soengeng, M. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Research*, 4(4), 1127–1135. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3652>

Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2022). Kenaikan Jumlah UMKM Go Online Jadi Hasil Konkret Pembahasan Transformasi Digital di KTT G20.

https://www.kominfo.go.id/content/detail/45636/kenaikan-jumlah-umkm-go-online-jadi-hasil-konkret-pembahasan-transformasi-digital-di-ktt-g20/0/berita_satker

Kreativv. (2021). *8 Google Fonts Paling Populer untuk Situs Website-mu Tahun 2021*.

<https://kreativv.com/8-google-fonts-paling-populer-untuk-situs-website-mu-tahun-2021/>

L, B. (2023). *User Persona: Pengertian, Manfaat, dan Proses Pengembangannya*.

MyEduSolve. <https://myedusolve.com/id/blog/user-persona-pengertian-manfaat-dan-proses-pengembangannya>

Mariska. (2023). *Kriteria UMKM Menurut Peraturan Baru*. Kontrakhukum.

<https://kontrakhukum.com/article/peraturanbaruumkm/>

Moran, K. (2019). *Usability Testing 101*. Nielsen Norman Group.

<https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>

Naim, R. W., Fabroyir, H., & Akbar, R. J. (2021). Desain dan Evaluasi Antarmuka

Pengguna Aplikasi Web Responsif myITS Marketplace Berdasarkan Design

Thinking. *Jurnal Teknik ITS*, 10(2).

<https://doi.org/10.12962/j23373539.v10i2.64072>

Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group.

<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

Nielsen, J. (2020). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*.

Nita, S., & Iskandar, I. (2022). Meningkatkan Peluang Pemberdayaan Ekonomi

Masyarakat Menuju Digitalisasi Melalui Penguatan Umkm. *Jurnal Ekonomi Dan*

Pembangunan, 13(1), 47–58. <https://doi.org/10.22373/jep.v13i1.760>

Novitasari, A. P., Tolle, H., & Az-zahra, H. M. (2019). Evaluasi dan Perancangan User

Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-

Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*;

Vol 3 No 2 (2019), 2(2), 1725–1732.

- Pavelin, K. (2012). *Bioinformatics Meets User-Centred Design: A Perspective*.
<https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.1002554>
- PEREKONOMIAN, K. K. B. (2023). *Dorong UMKM Naik Kelas dan Go Export, Pemerintah Siapkan Ekosistem Pembiayaan yang Terintegrasi*.
<https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/5318/dorong-umkm-naik-kelas-dan-go-export-pemerintah-siapkan-ekosistem-pembiayaan-yang-terintegrasif>
- Purwana, D., Rahmi, R., & Aditya, S. (2017). Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(1), 1–17.
<https://doi.org/10.21009/jpmm.001.1.01>
- RI, K. K. (n.d.). *No Title*. <https://djpb.kemenkeu.go.id/kppn/lubuksikaping/id/data-publikasi/artikel/3134-kontribusi-umkm-dalam-perekonomianindonesia.html>
- Rifai, M., & Akbar, M. (2021). Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 1(4), 197–208.
<https://doi.org/10.47747/jpsii.v1i4.552>
- Rifda, A. (2022). *11 Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya*.
<https://www.gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/>
- 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>
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknika*, 7(1), 50–59.
<https://doi.org/10.34148/teknika.v7i1.81>
- Samara, A. (2023). *Pengaruh Kemudahan Penggunaan , Pengalaman Pengguna Dan*

Kepuasan Pelanggan Terhadap Loyalitas Pelanggan Pada Penggunaan Aplikasi Dompot Digital (E-Wallet) di Kalangan Mahasiswa Universitas Buddhi Dharma. 1(2).

Samuel, J. (2021). *Empathy Map : Tahap Pertama Memulai Design Thinking*. SCHOOL OF INFORMATION SYSTEMS.

Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). Analisis Kombinasi Warna Pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technosciantia*, 12(2), 125–133. <http://www.klatenkab.go.id>

Sofyan, S. (2017). Peran UMKM (Usaha, Mikro, Kecil, dan Menengah) dalam Perekonomian Indonesia. *BILANCIA : Jurnal Studi Ilmu Syariah Dan Hukum*, 11(1), 33–64. <https://doi.org/10.24239/blc.v11i1.298>

Suci, T. L., & Hadiwiyantri, R. (2023). Perancangan Desain Antarmuka Pada Aplikasi Pemesanan Co-Working Space Menggunakan User Centered Design Interface Design in Co-Working Space Reservation Applications Using User Centered Design. *Jurnal Sistem Informasi Dan Bisnis Cerdas*, 16(1), 41–49.

Sugandi, Z. A. W., & Isnaini, K. N. (2023). Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi Marketplace Bahan Makanan Dapur: Metode User-Centered Design. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 11(3), 571. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i3.67793>

Suhendra, A. A., Putri, G. A. A., & Sasmita, G. M. A. (2021). Evaluasi Usability User Interface Website Menggunakan Metode Usability Testing Berbasis ISO 9241-11. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 2(3), 31–38. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jitter/article/download/77600/41265>

Suryati, I. (2021). Penerapan Akuntansi Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Bidang Jasa Atau Pelayanan Laundry. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi*, 1(1), 18–30.

Taufiqul Hidayat, M., Zaman, B., & Bahri, S. (2022). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ladder Menggunakan Metode Design

- Thinking. *Jtriste*, 9(2), 50–64. <https://doi.org/10.55645/jtriste.v9i2.377>
- Ulfa, B. R., & Ambarwati, A. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Mobile E-Surat Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(4), 3458–3466. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i4.3038>
- Wijaya, K. (2021). Implementation of the UCD (User Centered Design) Method in Library Information System Design (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gelumbang). *Fasilkom*, 11(2), 52–56.
- Yanti Nasution, E., & Indria, T. (2022). Tren Belanja Online Pada Social Commerce. *Jurnal AKMAMI (Akuntansi, Manajemen, Ekonomi)*, 3(3), 655–665.
- Yudistia, T. T. (2023). User Interface Website Kuliner Khas Kota Madiun Menggunakan Design Thinking Untuk Promosi Umkm Lokal. *Jurnal Nawala Visual*, 5(1), 11–19. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v5i1.579>