

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, S. D. (2016). Language, People, Art, and Communication Studies Language, People, Art, and Communication Studies. *Humaniora*, 7(1).
- Anendya, A. (2023). *Wireframe Website: Fungsi, Cara Buat, & Bedanya dengan Mockup* Posted Byby Aorinka Anendya July 21, 2023. Dewaweb. <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-wireframe/>
- Anirudha, A. (2022). *Apa itu Design System?* Binus. <https://sis.binus.ac.id/2022/06/23/apa-itu-design-system/>
- Ann Blandford, D. F. (2016). *Qualitative HCI Research: Going Behind the Scenes. in Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics. Vol 9.* <https://doi.org/https://doi.org/10.2200/s00706ed1v01y201602hci034>
- Anugrah, N. (2023). *Kunjungan Wisata Alam Kawasan Konservasi.* Kementerian Lingkungan Hidup Dan Kehutanan. <https://ppid.menlhk.go.id/berita/berita-tapak/6992/kunjungan-wisata-alam-kawasan-konservasi-meningkat-di-tahun-2022>
- Detikinet. (2022). *6 Filosofi dan Arti Warna Dalam Desain Grafis.* DetikInet. <https://inet.detik.com/tips-dan-trik/d-5941782/6-filosofi-dan-arti-warna-dalam-desain-grafis>
- Dicoding. (2021). *Apa itu Wireframe? Perbedaan Wireframe, Mockup, dan Prototype.* Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/wireframe-adalah/>
- Geasela, Y. M., Ranting, P.-, & Andry, J. F. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Informatika*, 5(2), 270–277. <https://doi.org/10.31311/ji.v5i2.3741>
- Hadijah, S. (2023). *Moodboard: Pengertian, Manfaat, Cara dan Tips Membuatnya.* Cermati. <https://www.cermati.com/artikel/moodboard>
- Interaction design foundation. (2020). The Basics of User Experience Design BY INTERACTION DESIGN FOUNDATION. *The Basics of User Experience*

Design, 21–27. interaction-design.org

- Kristi, R. A. (2023). Perancangan Antarmuka Aplikasi Penyewaan Florist Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 33–42. <https://doi.org/10.55606/juisik.v3i3.622>
- Mahesa, I., & Industri, F. T. (2018). Penerapan algoritma dikstra pada rancang bangun lokasi rental alat outdoor di kota malang berbasis android. 2(2), 122–128.
- Mubarrak, M. A., Tolle, H., & Az-Zahra, H. M. (2023). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Penyewaan Alat Pendakian Gunung menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (Studi Kasus : Jawa Timur Outdoor Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 810–818. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12323>
- Muhammad Thaha Rizieq Hentihu. (2021). *Perbedaan antara IA (Information Architecture) vs IxD (Interaction Design)*. Binus. <https://sis.binus.ac.id/2021/10/08/perbedaan-antara-ia-information-architecture-vs-ixd-interaction-design/>
- Musyahya, M., Manan, A., & Mariana, N. (2021). *SISTEM REKOMENDASI RENTAL ALAT OUTDOOR BERBASIS WEB*. 13(1), 23–27.
- 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. (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. (1994). *Severity Ratings for Usability Problems*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-the-severity-of-usability-problems/>

- Nielsen, J. (2020). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*.
- Pahlevi, A. S., Ashar, M., Gunawan, A., Fascal, A., Universitas, I., & Malang, N. (2019). Designing User Interface Design “Qalifa” Apps With Design Thinking Method Approach: Human Centered Design and Heuristic Evaluation for Ergonomic Efficiency and User Visual Literacy. *Universitas Negeri Malang ISoLEC Proceedings*, 299.
- Permana, F. E., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2020). Perancangan User Experience Sistem Informasi Manajemen Magang pada Jurusan Sistem Informasi Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(9), 2858–2867.
- Populix. (2023). *User Persona: Pengertian, Cara Membangun dan Tujuannya*. Info.Populix.Co. [https://info.populix.co/articles/user-persona-adalah/#:~:text=Apa itu User persona%3F,rancangan website sesuai kebutuhan penggunanya](https://info.populix.co/articles/user-persona-adalah/#:~:text=Apa%20itu%20User%20persona%3F,rancangan%20website%20sesuai%20kebutuhan%20penggunanya)
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan Ui/Ux Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 835–849. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i3.3109>
- Riza, A., Sidharta, A., Rokhmawati, R. I., & Priharsari, D. (2022). Perancangan Learning Management System menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: SMK Prajnaparamita Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 838–847. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- 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>
- Titan, T. P. Y., Budiman, & Efendi Putra, J. H. F. (2023). Perancangan Prototype User Interface Dan Pengujian User Experience Aplikasi Rental Mobil Berbasis

- Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Pt Trans Berjaya Khatulistiwa). *Nuansa Informatika*, 17(2), 48–65.
<https://doi.org/10.25134/ilkom.v17i2.9>
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40.
<https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>
- Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat *Usability* Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode *Usability* Testing dan SUS. *Jambura Journal of Informatics*, 4(1), 13–26.
<https://doi.org/10.37905/jji.v4i1.13411>
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti*, 19(1), 120–136.
<https://doi.org/10.24246/aiti.v19i1.120-136>
- Winarni, T. (2024). *Kunjungan Wisata Alam Kawasan Konservasi*. 2.
<https://ppid.menlhk.go.id/berita/siaran-pers/6992/kunjungan-wisata-alam-kawasan-konservasi-meningkat-di-tahun-2022>
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), 15–22.
<https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>
- Zulvarosa, G., & Aruan, M. C. (2024). SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT *OUTDOOR* DI EIDELWEIS NATURE CAMPING EQUIPMENT BERBASIS JAVA. *Urnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 05.