

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, S., & Stone, T. L. (2017). *Color Design Workbook*. Quarto Publishing Group USA Inc.
- Amin, Z., & Pasha, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dan Agile dalam Rancang Bangun Aplikasi Penjualanku. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(3), 755–766. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3117>
- Ardela, F. (2020). *Barbershop Vs Pangkas Rambut Tradisional: Tips Mengembangkan Bisnis*. <https://www.finansialku.com/barbershop-vs-pangkas-rambut-tradisional/>
- Asrori, M. M., Kharisma, A. P., & Dewi, C. (2023). Perancangan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Pemesanan Jadwal Potong Rambut Barbershop di Kota Gresik dengan menggunakan Metode Human-Centered Design. 7(1), 36–45.
- Dhamayanty, A. (2019). *Review Maze.design- Tools Usability Testing Online*. <https://medium.com/gizalab/review-maze-design-tools-usability-testing-online-bdbcdcd126a>
- Engineers. (2023). *Data and Design Thinking: Why Use Data in the Design Process?* <https://www.engineess.io/insights/data-and-design-thinking>
- Fessenden, T. (2021). *Design Systems* 101. <https://www.nngroup.com/articles/design-systems-101/>
- Ginanjari, J., & Sukoco, I. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Sayurbox. *JURISMA: Jurnal Riset Bisnis & Manajemen*, 12(1), 70–83. <https://doi.org/10.34010/jurisma.v12i1.5078>
- Gustika, S., Karona,), & Susena, C. (2020). *PERBANDINGAN LOYALITAS PELANGGAN PENGGUNA APLIKASI SHOPEEPAY DAN OVO(Study Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Dehasen Bengkulu)*.
- 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>
- Interaction Design Foundation. (2016). *What is Information Architecture (IA)?*. *Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/information-architecture>
- Khairy, M. S. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok “Panen- Panen.” *Jurnal Informatika Polinema*, 8(3), 39–44. <https://doi.org/10.33795/jip.v8i3.818>
- Kurniawan, G., Adnan, F., & Putra, J. A. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi E-Commerce Kain Batik pada UMKM Reztı’s Batik Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(3), 551–560.

<https://doi.org/10.25126/jtiik.20231036733>

- Marbun, R. R., Al Mufied, F., & Fauzi, R. (2022). Perancangan User Interface/User Experience (Ui/Ux) Website Helpmeong Untuk Shelter Menggunakan Metode Goal-Directed Design. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(4), 1096–1109. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i4.3190>
- Nielsen, J. (2024). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Nurul Azizah, E., Gito Resmi, M., & Alam, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo). *Jurnal Mnemonic*, 6(1), 71–76. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v6i1.5711>
- Pernice, K. (2018). *Affinity Diagramming for Collaboratively Sorting UX Findings and Design Ideas*. <https://www.nngroup.com/articles/affinity-diagram/>
- Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Prosiding Automata*, 2(2), 1–8.
- Pramesti, A. G., Adrian, Q. J., & Fernando, Y. (2022). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Pemesanan Buket Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Bouquet Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 179–184. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Pratama, H. Y., Hanggara, B. T., & Setiawan, N. Y. (2022). Evaluasi Usability dengan Menerapkan Metode Heuristic Evaluation pada Website Dinas Pendidikan Kota Batu. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(3), 1350–1359. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10809>
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 3(01), 452–464. <https://doi.org/10.61344/magenta.v3i01.45>
- Sitti Nuralan, Muh. Khaerul Ummah BK, & Haslinda. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. *PENDEKAR JURNAL: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 13–24. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar>
- Soegard, M. (2023). *Skala Kegunaan Sistem untuk UX Berbasis Data . Yayasan Desain Interaksi*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/system-usability-scale>
- Stelios, S. (2023). *Design for your users, not for yourself*. <https://simplr.world/project/0493ea75/UX-design-thinking-process->
- Supadilah. (2022). *Peluang Usaha Barbershop*. <https://ukmindonesia.id/baca->

deskripsi-posts/peluang-usaha-barbershop#:~:text=Pertumbuhan barbershop meningkat positif.,20 – 30 %25 setiap tahun.

Susilo, E. (2019). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>

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>

usability.gov. (2023). *Usability Testing*. <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/usability-testing.html>

Yustiani, R., Yunanto, R., Manajemen, P. S., Studi, P., Akuntansi, K., Indonesia, U. K., & Barat, J. (2017). PERAN MARKETPLACE SEBAGAI ALTERNATIF BISNIS DI ERA Ilmiah Komputer dan. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Infromatika (KOMPUTA)*, 6(2).