

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, V. (2021). *Mengenal Moodboard dan Manfaatnya dalam Proses Berkarya*. Medium.Com. <https://vincentaditya.medium.com/mengenal-moodboard-dan-manfaatnya-dalam-proses-berkarya-e1082ad5fef>
- Aisyah, S., Saputra, E., Evriyan Rozanda, N., Khairil Ahsyar, T., Studi Sistem Informasi, P., Sains dan Teknologi, F., Sultan Syarif Kasim Riau Jl Soebrantas No, U. H., & Baru, S. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 125–132. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/13066>
- Alghifari, H., Siradj, Y., & ... (2020). Pembangunan Desain UI/UX Pada Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Perumahan Podomoro Park. *EProceedings* ..., 6(2), 4176–4181. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/viewFile/13706/13448>
- Angga. (2024). *Rekomendasi 10 Font Terbaik Untuk UI/UX Aplikasi Keuangan*. <https://buildwithangga.com/tips/rekomendasi-10-font-terbaik-untuk-uiux-aplikasi-keuangan>
- Anggorojati, T. (2012). Rancang bangun sistem informasi budidaya ikan cupang berbasis web. *Anggorojati, Trias*.
- Anirudha, A. (2022). *Apa itu Design System?* <https://sis.binus.ac.id/2022/06/23/apa-itu-design-system/>

- Anvari, F., Richards, D., Hitchens, M., Babar, M. A., Than, H. M. T., & Busch, P. (2017). An Empirical Investigation of the influence of Persona with Personality Traits on Conceptual Design. *Journal of Systems and Software*, 324–339. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2017.09.020>
- Ariandi, M. (2022). Sistem Informasi E-Marketplace UMKM Hasil Pertanian. *Jurnal Informanika*, 08(01), 68–75. <http://journal.poltekanika.ac.id/index.php/inf/article/view/303/259>
- Arifa, M. R. H. (2023). *Mockup Design: Pengertian, Manfaat, dan Contoh*. <https://suitmedia.com/ideas/mockup-design-pengertian-manfaat-dan-contoh>
- Arifin, I. N., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi dan Perancangan User Interface untuk Meningkatkan User Experience menggunakan Metode Human-Centered Design dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Ezyschool. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1725–1732.
- Bambang, C. (2000). *Budidaya Air Tawar Ikan* (1st ed.). Yogyakarta : Kanisius.
- Bank, C., & Jerry Cao. (2014). *Web UI Design Best Practices. Mountain View: UXPin*.
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. *Stanford Social Innovation*, 30–35. https://doi.org/https://doi.org/10.1596/1020-797X_12_1_29
- Browne, C. (2024). *What are User Flows in User Experience (UX) Design?* Careerfoundry.Com. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-are->

user-flows/

- Dunne, D. (2018). Implementing design thinking in organizations: an exploratory study. *Journal of Organization Design*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s41469-018-0040-7>
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). *Perancangan design prototype ui/ux aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking*. 2(2), 132–146.
- 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>
- Frank Guo. (2012). *More Than Usability: The Four Elements of User Experience, Part I*. <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>
- Furqon, R. (2021). *Design System*. Medium.Com. <https://refkafm.medium.com/design-system-59e418ee6227>
- Garett, J. J. (2011). *THE ELEMENTS of USER EXPERIENCE*.
- Garner, S., & McDonagh-Philp, D. (2002). Problem Interpretation and Resolution via Visual Stimuli: The Use of ‘Mood Boards’ in Design Education. *The International Journal of Art and Design Education*, 20(1), 57–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/1468-5949.00250>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*

(9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Group, N. N. (2018). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*.

<https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>

Haikal, M., Kusuma, R. S., Nauvanda, S. E., & Safitri, M. (2022). Perancangan

User Interface Dan User Experience Pada Web Mb Tours and Travel Bekasi.

JIKA (Jurnal Informatika), 6(3), 271. <https://doi.org/10.31000/jika.v6i3.6777>

Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (Ucd) Pada Wireframe

Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. *Jeis:*

Jurnal Elektro Dan Informatika Swadharma, 2(1), 43–47.

<https://doi.org/10.56486/jeis.vol2no1.161>

Hodijah, A. H. (2019). Penerapan Business Process Management Pada Arsitektur

Sistem Berorientasi Service (Soa). *Jurnal TEDC*, 8(1), 74–79.

<http://www.ejournal.poltektedc.ac.id/index.php/tedc/article/view/268%0Ahttp://www.ejournal.poltektedc.ac.id/index.php/tedc/article/download/268/215>

Horban, S. (2020). *Figma to video prototyping — easy way in 3 steps*.

Medium.Com. <https://uxdesign.cc/figma-to-video-prototyping-easy-way-in-3-steps-d7ac3770d253>

Irfansyah, A. (2022). *5 Tahap Design Thinking yang Perlu Kamu Pahami*.

<https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>

Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan User

Experience Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik

Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi Dan*

Ilmu Komputer, 8(5), 1057–1066. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844550>

Karlina, D., & Indah, D. R. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Sistem Informasi E-learning Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3), 580–596. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v8i3.5412>

Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika (JTMI)*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.26905/jtmi.v6i1.3785>

Kartika Dewi, S., Kurniawati Haryanto, E., & De Yong, S. (2018). Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain Era 4.0" FBS Unesa, 25 Oktober 2018 Savitri Kartika Dewi. *Seminar Nasional Seni Dan Desain: "Konvergensi Keilmuan Seni Rupa Dan Desain Era 4.0,"* 33–38.

Knight, J., Fitton, D., Phillips, C., & Price, D. (2019). Design Thinking for Innovation. Stress Testing Human Factors in Ideation Sessions. *Design Journal*, 22(sup1), 1929–1939. <https://doi.org/10.1080/14606925.2019.1594950>

Kurniawan, J. (2023). *Tips Membangun User Persona bagi Pemilik Perusahaan*. <https://www.hashmicro.com/id/blog/user-persona/>

Laily Bunga Rahayu, E., & Syam, N. (2021). Digitalisasi Aktivitas Jual Beli di Masyarakat: Perspektif Teori Perubahan Sosial. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 672–685. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v4i2.1303>

- Laubheimer, P. (2016). *Wireflows: A UX Deliverable for Workflows and Apps*.
<https://www.nngroup.com/articles/wireflows/>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11.
<https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Linarwati, M., Fathoni, A., & Minarsih, M. M. (2016). Studi Deskriptif Pelatihan Dan Pengembangan Sumberdaya Manusia Serta Penggunaan Metode Behavioral Event Interview Dalam Merekrut Karyawan Baru Di Bank Mega Cabang Kudus. *Journal of Management*, 2(2), 1–8.
- Lowdermilk, T. (2013). *User-Centered Design*. O'Reilly Media, Inc.
- M.Ag., A. (2022). Metode Penelitian Kualitatif. *CV Al Qalam Media Lestari*.
- Maulana, R. T. (2020). Perancangan User Interface User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Aplikasi Mobile Auctentik. *Informatics Engineering*, 60. <https://dspace.uui.ac.id/123456789/28891>
- Maze.co. (n.d.). *15 Best usability testing tools for better UX*.
<https://maze.co/guides/usability-testing/tools/>
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Mortensen, D. H. (2022). *User Research: What It Is and Why You Should Do It*.
<https://www.interaction-design.org/literature/article/user-research-what-it-is->

and-why-you-should-do-it

- Muhammad Shulhan Khairy. (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>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Mursyidah, A., Aknuranda, I., & Az-Zahra, H. M. (2019). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3931–3938. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Niaga.Asia. (2021). *Peta Lalulintas Ikan Hias di Indonesia, ke Kaltim Cukup Tinggi*.
- Pleten, O. (2019). *What Is a Mockup and Why Do We Need It*. Keenethics.Com. <https://keenethics.com/blog/1521631041972-the-importance-of-mockups>
- Pradana, A. R., Idris, M., Kom, S., & Kom, M. (2021). Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Automata*, 2(2).
- Pratama, D. Y. (2019). *Bagaimana Cara Menjadi Sprint Master*. Medium.Com. <https://medium.com/gits-apps-insight/apa-itu-design-sprint-dan-bagaimana->

cara-menjadi-sprint-master-a35966f1dee8

- Purnama, M. N. (2004). Analisis efisiensi pemasaran ikan hias di Desa Cibuntu, Kecamatan Ciampea, Kabupaten Bogor. *Skripsi. Institut Pertanian Bogor*.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Riyanto, T. (2016). *Lebih Produktif dengan Eisenhower Matrix*. <https://zahiraccounting.com/id/blog/lebih-produktif-dengan-eisenhower-matrix/>
- Rizieq, M. T. (2022). *Mengenal Figjam*. Binus University. <https://sis.binus.ac.id/2022/04/21/mengenal-figjam/>
- Roberts, K., & Taylor, B. (n.d.). *Nursing research processes : an Australian perspective* (2nd ed.).
- Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). *PERANCANGAN UI / UX SISTEM PEMBELIAN HASIL TANI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING*. 11(3), 246–253.
- Russ Unger, C. C. (2009). *A Project Guide to UX Design: For User Experience Designers in the Field Or in the Making* (2nd ed.). New Riders Pub.
- Saepulloh, Y., Rosadi, D., & ... (2021). Sistem Pelaporan Kunjungan Debt Collector Kartu Kredit Berbasis Tracking Gps. *Jurnal Computech & ...*, 15(1), 1–6.

<http://www.jurnal.stmik->

[mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/232%0Ahttp://www.jurnal.stmik-](http://www.jurnal.stmik-)

[mi.ac.id/index.php/jcb/article/viewFile/232/259](http://www.jurnal.stmik-)

Sanjaya, D., & Ibadi, T. (2023). *Perancangan Desain UI / UX Aplikasi Jual Beli Hasil Pertanian Pasar Tani Ogan Ilir Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking*. 4(3), 556–565.

Saputra, A. (2019). *Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method)*. 1(3), 206–212.

Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2016). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2016*, 145–148.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1109/ICACISIS.2016.7872776>

Silva, M. J. V. e, Filho, Y. V. e S., Adler, I. K., Lucena, B. de F., & Russo, B. (2012). *Design Thinking: Business Innovation , 1st ed*. Rio de Janeiro: MJV Tecnologia Ltda.

Simic, P. (2021). *Everything you need to know about mobile app wireframing*.
<https://decode.agency/article/mobile-app-wireframing/>

Situmorang, T. K., Az-Zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi Usability Pada Aplikasi m-KantorPos dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4349–4356.

- Sofiani, I., & Nurhidayat, A. I. (2019). Sistem Informasi Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Hasil Pertanian Berbasis Website dengan Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Manajemen Informatika*, 10(01), 25–32.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA.
- Sulistiyono, M. R., & Setiawan, A. (2023). *Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI / UX Sistem E-Marketplace Berbasis Website*. 4(4).
<https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3534>
- Supadnomo, W. A. (2021). *Mengenal User Persona dan Cara Membuatnya*. Medium.Com. <https://medium.com/@wisnuariosupadnomo/mengenal-user-persona-dan-cara-membuatnya-524ec2d450ac>
- Tools, H. to &. (2014). *Usability Testing*. <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/usability-testing.html>
- Trigo, A. (2024). *What is a Wireflow in UX Design? [Examples]*.
<https://alvarotrigo.com/blog/wireflows/>
- Tussadiah, H. (n.d.). *Psikologi Warna dalam Desain Interface*. Startup Campus.
[https://startupcampus.id/blog/psikologi-warna-dalam-desain-interface/#:~:text=Dalam desain antarmuka%2C biru sering,yang ingin menonjolkan citra keamanan.](https://startupcampus.id/blog/psikologi-warna-dalam-desain-interface/#:~:text=Dalam%20desain%20antarmuka%20biru%20sering,yang%20ingin%20menonjolkan%20citra%20keamanan.)
- Usmani, F. (2023). *What is an Affinity Diagram (Example & Template Included)*.
<https://pmstudycircle.com/affinity-diagram/>
- Widiastuti, H., Koagouw, F. V. I. ., & Johnny, K. S. (2018). Teknik Wawancara

Dalam Menggali Informasi Pada Program Talk Show Mata Najwa Episode Tiga Trans 7. *Jurnal Acta Diurna*, 7(2), 1–5.

Wulandari, W., & Widianoro, A. D. Y. (2017). Design Data Flow Diagram for Supporting the User Experience in Applications. *International Journal of the Computer, the Internet and Management*, 25(2), 14–20.