

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustami, S., & Manikam, R. M. (2020). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penyewaan Gedung Serbaguna Wilayah Jakarta Barat. *JURNAL ILMIAH FIFO*, 12(2).
- Aisyah, N., Asep, A., & Yoraeni, A. (2019a). Sistem Penyewaan Gedung Serbaguna Di Masjid Agung Al-Barkah Bekasi. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 14(2), 90–101.
- Aisyah, N., Asep, & Yoraeni, A. (2019b). SISTEM PENYEWAAN GEDUNG SERBAGUNA DI MASJID AGUNG AL-BARKAH BEKASI. *Jurnal Interkom*, 14(2), 43–54.
- Amalia, A. R., Maghfiroh, I. S. E., & Setiawan, N. Y. (2023). Perancangan User experience Aplikasi BAZNAS Jombang berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: BAZNAS Jombang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 981–990.
- Anirudha, A. (2022, Juni 23). *Apa itu Design System?* <https://sis.binus.ac.id/2022/06/23/apa-itu-design-system/>.
- Apriliani, P. W., & Sukmasetya, P. (2023). Rancangan User Interface/User Experience Pelacakan Hasil Panen Serai Wangi Menjadi Minyak Menggunakan Metode Design Sprint. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 346–356.
- Arif, P. (2022, Desember 19). *MOODBOARD SEBAGAI REFERENSI VISUAL*. <https://ca.binus.ac.id/2022/12/19/moodboard-sebagai-referensi-visual/>.
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *TEKNIK*, 12(1), 18–26.
- Aryansyah, D. F., Sokibi, P., & Fahrudin, R. (2023). PERANCANGAN DESIGN UI/UX APLIKASI PENJUALAN STORE PAKAIAN DENGAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS ANDROID. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi dan Teknologi Komputer*, 2(1), 128–135.
- 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. *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag*, 7(2), 124.
- Cho, J. (2019, Januari 18). *Montserrat: A UI Case Study For A Typographical Specimen*. <https://medium.com/@jocelync12005/montserrat-a-ui-case-study-for-a-typographical-specimen-8eb169b1aa65>.

- Cunha, L. (2023, April 4). *How your Usability Score is calculated*. <https://help.maze.co/hc/en-us/articles/360052723353-How-your-Usability-Score-is-calculated>.
- Deepalakshmi, S. (2021). *CREATIVE THINKING PROCESS AND METHODS*.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan aplikasi" nugas" menggunakan metode design thinking dan agile development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Fatah, D. A. (2020). Evaluasi Usability dan Perbaikan Desain Aplikasi Mobile Menggunakan Usability Testing dengan Pendekatan Human-Centered Design (HCD). *Rekayasa*, 13(2), 130–143.
- Gibbons, S. (2018a, Januari 14). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*.
- Gibbons, S. (2018b, Januari 14). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>.
- Hentihu, M. T. R. (2021, Oktober 8). *Perbedaan antara IA (Information Architecture) vs IxD (Interaction Design)*. <https://sis.binus.ac.id/2021/10/08/perbedaan-antara-ia-information-architecture-vs-ixd-interaction-design/>.
- Hutahaean, D. J., Wardani, N. H., & Purnomo, W. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Penyewaan Gedung Berbasis Web dengan Metode Rational Unified Process (RUP)(Studi Kasus: Wisma Rata Medan). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5789–5798.
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience with the Design Thinking Method in The Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 2(1), 17–26.
- Interaction Design Foundation. (2016, Mei 25). *What is Heuristic Evaluation (HE)?* <https://www.interaction-design.org/literature/topics/heuristic-evaluation>.
- Interaction Design Foundation. (2020). *The Basics of User Experience Design*.
- Interaction Design Foundation. (2021). *Point of View-Problem Statement*.

- Interaction Design Foundation. (2024, Maret 4). *What are Mockups?*  
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/mockups>.
- Jain, A. (2023, Juni 23). *The Five Stages Of Design Thinking: A Comprehensive Overview*.  
<https://ruralhandmade.com/blog/the-five-stages-of-design-thinking-a-comprehensive-overview>.
- Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2021). IMPLEMENTASI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PROTOTYPE APLIKASI CLEANSTIC. *Jurnal TEKNOINFO*, 15(1), 61–66.
- Kramer, L. (2022). *Color meanings and the art of using color symbolism*.  
<https://99designs.com/blog/tips/color-meanings/>.
- Kurniawaty, R., Irvanizam, I., & Saputra, K. (2023). Sistem Penyewaan Ruang dan Fasilitas Gedung Academic Activity Center (AAC) Dayan Dawood berbasis Web. *J-SIGN (Journal of Informatics, Information System, and Artificial Intelligence)*, 1(1), 13–34.
- Kusumaningtyas, A., & Prihandoko, P. (2024). Evaluasi Layanan Kesehatan Aplikasi Depok Single Window dengan Metode System Usability Scale dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(1), 167–174.
- Maulidya, N. F. H., Tolle, H., & Rokhmawati, R. I. (2021). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Survei Online Berbayar Antar Mahasiswa berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(8), 3356–3366.
- Mazaya, N. N., & Suliswaningsih, S. (2023). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI “DENGERIN” BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 12(2), 39–49.
- Moran, K. (2019, Desember 1). *Usability Testing 101*.  
<https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>.
- Nielsen, J. (1994, November 1). *How to Conduct a Heuristic Evaluation*.  
<https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>.
- Nielsen, J. (2020a, Maret 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*.  
<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>.
- Nielsen, J. (2020b, November 15). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>.
- 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.

- Pernikahan. (2022, Agustus 12). *5+ Gedung Pernikahan di Bojonegoro Lengkap dengan Harga Sewa*. <https://pernikahan.or.id/5-gedung-pernikahan-di-bojonegoro-lengkap-dengan-harga-sewa>.
- Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE*.
- PuskoMedia. (2021, Agustus 24). *Peluang Usaha Menggiurkan: Sewa Gedung Pertemuan di Desa*. <https://www.puskomedia.id/blog/usaha-sewa-gedung-pertemuan-di-desa/>.
- Rifda, A. (2022). *11 Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya*.
- Ruminto, A. P., Sianturi, R. S., & Brata, K. C. (2022). Perancangan Pengalaman Pengguna Mobile Learning menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Athfal). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(3), 1253–1263.
- Sahria, Y., Pasa, I. Y., Febriarini, N. I., & Khairi, F. (2023). Perancangan User Interface (UI) Aplikasi Mobile “Genting” Sebagai Media Pelaporan Layanan Darurat. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 12(3), 672–683.
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital . *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 1174–1178.
- Sekali, I. B. K., Montolalu, C. E. J. C., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64.
- Soegaard, M. (2023, November 17). *System Usability Scale for Data-Driven UX*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/system-usability-scale>.
- Subhan, M., & Indriyanti, A. D. (2021). Penggunaan metode heuristic evaluation sebagai analisis evaluasi user interface dan user experience pada aplikasi bca mobile. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(3), 30–37.
- Sulistyarini, Rr. I. R., & Novianti, N. P. (2012). *Wawancara : Sebagai Metode Efektif untuk Memahami Perilaku Manusia* (1 ed.). CV Karya Putra Darwati.
- Vinney, C. (2021, Desember 3). *What Is a Problem Statement in UX? (And How To Write One)*. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/problem-statement-ux/>.
- Wulan, R. N., & Ade, A. D. P. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Booking Gedung Berbasis Web. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(4), 56–62.