

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Muhyidin, M., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA* (Vol. 10, Issue 2). <https://my.cic.ac.id/>.
- Albertina Kristy, T. (2021). *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK) 2021 Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web (Studi Kasus Di Toko Sablon Surabaya)*.
- Andhika, F. B., Purnamasari, I., & Rizal, A. (2023). Rancang Ulang User Interface dan User Experience Aplikasi M-Tix dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 19134–19142.
- Dam, R. F. (2024, March 1). The 5 Stages in the Design Thinking Process. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. C., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 41–52. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JUIT*, 2(2).

Hakim, F. K., Rizqi, T. A., Sejati, P. P., Adrianto, R. D., & Agastha, M. E. (2022). Aplikasi Fiverr Bagi Karya Seniman Lokal dalam Meningkatkan Kreativitas Penjualan Online oleh Gusjigang di Kudus. *Jurnal Implementasi*, 2(1), 40–50.

Holmes, S., Moorhead, A., Bond, R., Zheng, H., Coates, V., & McTear, M. (2019). Usability testing of a healthcare chatbot: Can we use conventional methods to assess conversational user interfaces? *ECCE 2019 - Proceedings of the 31st European Conference on Cognitive Ergonomics: “Design for Cognition,”* 207–214.
<https://doi.org/10.1145/3335082.3335094>

Huldand, S., & Finandhita, A. (2021). PENGEMBANGAN DESIGN SYSTEM PADA PERANGKAT LUNAK IBID DENGAN PENDEKATAN ATOMIC DESIGN. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer (JUPITER)*, 1(1).
<https://doi.org/10.34010/jupiter.v1i1.5407>

Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021a). 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.
<https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>

Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021b). 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.
<https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>

Karo Sekali, I. B., 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.
<https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>

Kaplan, kate. (2023, April 16). User Journeys vs. User Flows. Nielsen
Norman Group. [https://www.nngroup.com/articles/user-journeys-vs-
user-flows/](https://www.nngroup.com/articles/user-journeys-vs-user-flows/)

Mayang Sari, R., Ma, I., Nugroho, ruf, & Hafid, M. T. (2022).
*INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND
PROFESSIONALS Perancangan UI / UX Aplikasi Pembelajaran
Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode Design Thinking.*
6(2), 121–130.

Nielsen, J., & Landauer, T. K. (n.d.). *INR!RCHI A Mathematical Model of
the Finding of Usability Problems.*

Nur Aini, S. P., & Khasanah, S. N. (2023). ANALYSIS OF USABILITY
USING HEURISTIC EVALUATION METHOD AND
MEASUREMENT OF SUS ON PRICILIA APPLICATION. *Jurnal*

Techno Nusa Mandiri, 20(2), 71–79.

<https://doi.org/10.33480/techno.v20i2.4582>

Praseptiawan, M., Untoro, M. C., Fahrianto, F., Prabandari, P. R., & Wisnubroto, M. S. (2023). Redesigning UI/UX of A Mobile Application Using Task Centered System Design Approach. *Applied Information System and Management (AISM)*, 6(1), 21–28.

<https://doi.org/10.15408/aism.v6i1.24665>

Ridho, A. L., Dwi, D., Suwawi, J., & Riskiana, R. R. (2023). Redesigning the User Interface of a University Laboratory Website Using the User-Centered Design Approach. *Media Online*, 4(1), 378–387.

<https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1172>

Satriajaya, M. A., Muslimah Az-Zahra, H., & Rokhmawati, R. I. (2019). *Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Situs Web VEDC/P4TK BOE Malang Menggunakan Questionnaire For User Interface Satisfaction (QUIS) dan Pendekatan Human-Centered Design* (Vol. 3, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Surachman, C. S., Riyan Andriyanto, M., Rahmawati, C., & Sukmasetya, P. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in*.

Suryaningrat, I. S., & Otong Rukmana. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Website Menggunakan Metode Prototype pada UMKM Jasa Maklun Kaos Sablon dengan Infrastruktur Multi Platform Gratis.

Bandung Conference Series: Industrial Engineering Science, 2(2), 302–310. <https://doi.org/10.29313/bcsies.v2i2.3874>

Taufik Arianzah, A., Indriani, W., Listyaningsih, E., Mufahamah, E., Harun, H., Studi Manajemen, P., & Ekonomi Dan, F. (2023). *PENGARUH PEMASARAN DIGITAL, INOVASI PRODUK DAN KUALITAS PRODUK TERHADAP PENINGKATAN PENJUALAN PRODUK UMKM DI MASA PANDEMI COVID-19 (STUDI KASUS PADA PELAKU UMKM DI KABUPATEN LAMPUNG BARAT)*.

Zukhruf Dinata, P., Ainul Urwah, M., Reza Rahmawan, M., Junaeti, E., & Korespondensi, P. (2023). Perancangan UI/UX pada web e-commerce “Hallo Coffee” menggunakan metode user-centered design. *Jambura Journal of Informatics*, 5(1), 45–58. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.17511>