

## DAFTAR PUSTAKA

- Alrazi, C. Z., & Rachman, A. (2021). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Animasi Periklanan Digital Pencegahan Covid-19. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(2), 190–202. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i2.2247>
- Angelica, I., & Nas, C. (2023). Design UI/UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 1(1), 22–26.
- Anirudha, A. (2022). *Apa itu Design System?*
- Asnini Laisani, M. S. P. (2022). *Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Buku Pada CV.Shabilul Haq Offset.*
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method. *Sisfotenika*, 11(1), 26. <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1066>
- Aziza, N., & Setiaji, F. B. (2020). Pengendalian Kualitas Produk Mebel Dengan. *Engineering and Sains*, 4, 27–34. <http://dx.doi.org/10.51804/tesj.v4i1.791.27-34>
- Design, P., Ui, P., Aplikasi, U. X., & Restoran, R. (2023). *Perancangan design prototype ui/ux aplikasi reservasi restoran dengan menggunakan metode design thinking*. 2(2), 132–146.
- Dewi, H. K. (2022). *Permintaan Emas Terus Naik, Peluang Cuan Investasi Logam Mulia?*

Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). No Title. *PERANCANGAN APLIKASI “NUGAS” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT.*

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>

Humam, M. I. (2022). *APLIKASI TKLASSROOM MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN APLIKASI TKLASSROOM MENGGUNAKAN METODE.*

Kristi, R. A. (2023). *PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PENYEWAAN FLORIST MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.*

Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampere*, 3(2), 108–123.  
<https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123>

Nielsen, J. (2020, November 15). 10 Usability Heuristics for User Interface Design.  
Diakses pada 13 September 2022, dari <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

Prof. DR. Lexy J. Moleong, M. A. (2018). *Metode penelitian kualitatif / penulis* (Edisi revi). Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Rahmanto, A. N., Putri, I. K., & Millania, M. (n.d.). *PENERAPAN DESIGN*

*THINKING DENGAN USABILITY TESTING MENGGUNAKAN SYSTEM  
USABILITY SCALE PADA ANTARMUKA APLIKASI. 15–24.*

- Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus: Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3313–3321. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik>
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.
- Santosa, S. S. J. (2020). *ANALISIS UI UX MAXIMOM BERBASIS USER PERSONA DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN GOOGLE DESIGN SPRINT.*
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *Industrial Reasearch Workshop and National Seminar, 13*, 1174–1178.
- Setyo Prayoga, R. A. (2022). Pemodelan proses bisnis coffee shop menggunakan business model canvas dan empathy map. *Journal Industrial Servicess*, 7(2), 308. <https://doi.org/10.36055/jiss.v7i2.14419>
- Shantika, A. (2016). Kenali Design Thinking Sebelum Bikin StartUp. *Kenali Design Thinking Sebelum Bikin Start Up, Oktober*, 1. <http://www.marketeers.com>

- Shirvanadi, E. C., & Idris, M. (2021). Perancangan ulang UI/UX situs e-learning amikom center metode design thinking (studi kasus: amikom center). *Automata*, 2, 1–8. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19438/11541>
- Studi, P., Informasi, T., Komputer, F. I., & Jember, U. (2022). *Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penjualan Kain Batik Pada Rezti'S Batik Menggunakan Metode Design Thinking Digital Repository Universitas Jember Digital Repository Universitas Jember*.
- Suci, T. L. (2022). *DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN CO-WORKING SPACE MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- Wicak, A., Gamas, M., Wardani, A. S., Firliana, R., Muzzaki, N., Khalid, I., Arshad, S., Cahyono, B., & Stiawan, H. (2022). Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 281–288. <https://journal.fkpt.org/index.php/BIT/article/view/377>
- 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>