

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tamin, *Perencanaan dan Pemodelan Transportasi*. 2000.
- [2] N. Setiyawati, S. Teguh, dan B. Kesowo, “Pembangunan Aplikasi Pelaporan Kecelakaan Lalu Lintas Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel,” vol. 2, no. 22, hal. 1–10, 2017.
- [3] I. Wijanarko dan M. A. Ridlo, “FAKTOR-FAKTOR PENDORONG PENYEBAB TERJADINYA KEMACETAN STUDI KASUS: KAWASAN SUKUN BANYUMANIK KOTA SEMARANG,” *J. Planol.*, vol. 14, no. 1, hal. 63, Jan 2019, doi: 10.30659/jpsa.v14i1.3859.
- [4] A. Alkodri, B. Isnanto, dan S. Sujono, “Aplikasi Pengaduan Masyarakat Untuk Pelaporan Kejadian Dan Bencana Di Basarnas Bangka Belitung,” *CSRID (Computer Sci. Res. Its Dev. Journal)*, vol. 11, no. 2, hal. 96, 2021, doi: 10.22303/csrid.11.2.2019.96-104.
- [5] M. B. Wiryawan, “User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual,” *Humaniora*, vol. 2, no. 2, hal. 1158, Okt 2011, doi: 10.21512/humaniora.v2i2.3166.
- [6] F. Fariyanto dan F. Ulum, “Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, hal. 52–60, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [7] J. Heskett, “What is Design?,” *Toothpicks and Logos*, 2023. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking> (diakses 26 Desember 2023).
- [8] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, dan P. Setiawan, “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER,” *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, vol. 3, no. 02, hal. 219, Sep 2018, doi: 10.25124/demandia.v3i02.1549.

- [9] A. Acala dan H. Talirongan, “Assessing User Satisfaction and Usability of a University Portal: a Quantitative Study Utilizing the Computer System Usability Questionnaire (Csuq),” no. October, 2023, doi: 10.5281/zenodo.8426291.
- [10] M. F. Mudzakkir, “PENGARUH PERSEPSI KOMUNIKASI INTERAKTIF TERHADAP NIAT MENGHUBUNGI KEMBALI MELALUI SIKAP PENDENGAR ACARA WAWASAN RADIO SUARA SURABAYA,” *J. Ekon. Mod.*, vol. 9, no. 1, hal. 65, Feb 2013, doi: 10.21067/jem.v9i1.198.
- [11] K. H. Lim dan N. Setiyawati, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Inf. Technol. Ampera*, vol. 3, no. 2, hal. 108–123, Agu 2022, doi: 10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123.
- [12] I. B. G. Pujaastwa, “Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi,” hal. 1–11, 2016.
- [13] Ardiansyah, Risnita, dan M. S. Jailani, “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif,” *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, hal. 1–9, Jul 2023, doi: 10.61104/ihsan.v1i2.57.
- [14] A. S. Harahap, “Teknik Wawancara Bagi Reporter Dan Moderator Di Televisi,” *Univ. Esa Unggul Jakarta Jalan Arjuna Utara*, vol. 16, no. 9, hal. 11510, 2019.
- [15] I. P. Sari, A. H. Kartina, A. M. Pratiwi, F. Oktariana, M. F. Nasrulloh, dan S. A. Zain, “Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru,” *Edsence J. Pendidik. Multimed.*, vol. 2, no. 1, hal. 45–55, 2020, doi: 10.17509/edsence.v2i1.25131.
- [16] F. Febrianto dan W. Andhika, “Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System,” *J. Syntax Admiration*, vol. 2, no. 7, hal. 1245–1256, Jul 2021, doi:

10.46799/jsa.v2i7.274.

- [17] I. Ananda, “ADOPSI METODE PERSONA UNTUK PERANCANGAN APLIKASI TRAVEL AGENT BERBASIS ANDROID,” *Comput. Based Inf. Syst. J.*, vol. 8, no. 2, hal. 15–21, Sep 2020, doi: 10.33884/cbis.v8i2.2420.
- [18] K. M. Ghufro, W. A. Kusuma, dan F. Fauzan, “PENGUNAAN USER PERSONA UNTUK EVALUASI DAN MENINGKATKAN EKSPEKTASI PENGGUNA DALAM KEBUTUHAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK,” *SINTECH (Science Inf. Technol. J.)*, vol. 3, no. 2, hal. 90–99, Okt 2020, doi: 10.31598/sintechjournal.v3i2.587.
- [19] B. Ferreira, W. Silva, E. Oliveira, dan T. Conte, “Designing personas with empathy map,” *Proc. Int. Conf. Softw. Eng. Knowl. Eng. SEKE*, vol. 2015-Janua, no. May, hal. 501–505, 2015, doi: 10.18293/SEKE2015-152.
- [20] A. Kurniawan, “PERANCANGAN USER EXPERIENCE DAN USER INTERFACE PADA MOBILE APP PEDULIPANTI DENGAN METODE DESIGN THINKING,” 2022.
- [21] R. F. A. Aziza, “ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY,” *Inf. Syst. J.*, vol. 3, no. 2, hal. 6–10, Jul 2021, doi: 10.24076/infosjournal.2020v3i2.420.
- [22] H. M. Bratsberg, “Empathy Maps of the FourSight Preferences,” *Buffalo State Coll. State Univ. New York Int. Cent. Stud. Creat.*, hal. 1–75, 2012.
- [23] D. S. Bila dan D. R. Indah, “Perancangan Ulang UI-UX Desain Website BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode Design Thinking,” *KLIK Kaji. Ilm. Inform. dan Komput.*, vol. 3, no. 6, hal. 746–753, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.870.
- [24] R. Fahrudin dan R. Ilyasa, “Perancangan Aplikasi ‘Nugas’ Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development,” *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, hal. 35–44, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.

- [25] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, dan A. Seviana, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, hal. 208, Des 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [26] Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, dan Shilka Dina Anwariya, “PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA,” *J. BUANA Pengabd.*, vol. 3, no. 1, hal. 149–154, Jul 2021, doi: 10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542.
- [27] F. M. Lachinsky, “Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Aplikasi Comrades Menjadi Aplikasi Chatbot,” hal. 7–18, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://elibrary.unikom.ac.id>
- [28] S. Soedewi, W. Swasty, A. Mustikawan, dan F. E. Naufalina, “INFORMATION ARCHITECTURE PADA APLIKASI E-COMMERCE,” *J. Bhs. Rupa*, vol. 5, no. 1, hal. 22–34, Okt 2021, doi: 10.31598/bahasarupa.v5i1.848.
- [29] A. Michael, “What is Wireframing?,” *experienceux*, 2023. <https://www.experienceux.co.uk/faqs/what-is-wireframing/>
- [30] K. Moran, “Usability Testing 101,” *Nielsen Norman Group*, 2019. <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- [31] Haxor LLC, “CSUQ,” *Haxor*, 2020. <https://haxor.sh/docs/metrics/csuq/>
- [32] Gary Perlman, “User Interface Usability Evaluation with Web-Based Questionnaires,” *garyperlman.com*. <https://garyperlman.com/quest/>
- [33] Y. Sitorus, S. Astiti, dan R. Setyadi, “Evaluation Of The Level Of Usefulness Of The ‘Jeknyong’ Application Using The Computer System Usability Questionnaire (CSUQ) Method,” *J. Informatics Inf. Syst. Softw. Eng. Appl.*, vol. 5, no. 2, hal. 92–103, Mei 2023, doi: 10.20895/inista.v5i2.1004.
- [34] L. Setiyani dan E. Tjandra, “UI / UX Design Model for Student Complaint

- Handling Application Using Design Thinking Method (Case Study: STMIK Rosma Karawang),” *Int. J. Sci. Technol. Manag.*, vol. 3, no. 3, hal. 690–702, 2022, doi: 10.46729/ijstm.v3i3.505.
- [35] S. Messier, “Design Thinking: What is an Empathy Interview?,” *Medium*, 2017. <https://medium.com/@StaceyMessier/design-thinking-what-is-an-empathy-interview-25f71bd496d7>
- [36] J. Nielsen, “Why You Only Need to Test with 5 Users,” *Nielsen Norman Group*, 2000. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- [37] M. A. Zulhijdi, R. I. Rokhmawati, dan N. Y. Setiawan, “Evaluasi Usability Situs Web Snapixa dengan menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 10, hal. 9348–9356, 2019.
- [38] E. A. F. Elmuna, “Pemodelan UI/UX Aplikasi Belajar,” hal. 106, 2021.
- [39] F. Rosyad, D. Pramono, dan K. C. Brata, “Analisis dan Perbaikan Usability Pada Aplikasi Ker Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 7, hal. 2261–2268, 2020.
- [40] T. Slattery, “Free Font Friday: Inter,” *Notes On Design*, 2020. <https://www.sessions.edu/notes-on-design/free-font-friday-inter/#:~:text=Like most sans serif typefaces,space between lines of text.>
- [41] S. Vanneldas, “Bored with Poppins & Inter, Here are Some New fresh Sans-Serif For 2023,” *Medium*, 2023. <https://medium.muz.li/bored-with-poppins-inter-here-are-some-new-fresh-sans-serif-for-2023-f4af4243b26a>
- [42] K. Cherry, “What Does the Color Green Mean?,” *verywellmind*, 2023. <https://www.verywellmind.com/color-psychology-green-2795817>
- [43] K. Phillips, “The Color Green — History, Meaning and Facts,” *HunterLab*, 2023. <https://www.hunterlab.com/blog/the-color-green/>

- [44] S. McLean, “The Color Blue: Essential Color Theory, Symbolism and Design Application,” *Dunnedwards*.  
<https://www.dunnedwards.com/pros/blog/the-color-blue-essential-color-theory-symbolism-and-design-application/#:~:text=Blue Color Theory,ideal in most design styles>.