

DAFTAR PUSTAKA

- Afit Muhammad Lukman, D. A. (2019). APLIKASI EDUKASI EKOSISTEM PENGENALAN DUNIA HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID. *Evolusi: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2), 58–65.
- Alijoyo, A., Wijaya, B., & Jacob, I. (2021). Structured or Semi-Structured Interview. In *The SAGE Encyclopedia of Research Design*. CRMS. <https://doi.org/10.4135/9781071812082.n555>
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Aziza, R. F. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona Dan User Journey. *Information System Journal*, 3(2), 6–10. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>
- Budiharto, S., Raymond Ramadhan, Y., & Hafid, M. T. (2023). Perancangan User Interface/User Experience Aplikasi Mobile Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Only One Cloth Di Purwakarta. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 7(1), 146–157.
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, riset & Partisipasi Masyarakat*. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Design_Thinking_Hadis_Pembelajaran/w3sGEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Pengertian+Design+Thinking+menurut+para+ahli&pg=PA10&printsec=frontcover
- Dharma Jaya, B., & Agustini, E. P. (2022). Perancangan *Wireframe* User Interface Semesta Baca Menggunakan Figma. *Bina Darma Conference on Computer Science*, 4(3), 689–703.
- Elmuna, E. A. F. (2021). *PEMODELAN UI/UX APLIKASI BELAJAR NAHWU SHARAF BERBASIS MOBILE APP MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN*.
- Fadhallah. (2020). *WAWANCARA*. UNJ Press.
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). PENGGUNAAN METODE USER

- PERSONA DALAM UPAYA PENAMBAHAN KEBUTUHAN FITUR LEARNING MANAGEMENT SYSTEM. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7).
- Gibbons, S. (2018). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>
- Hanifa, F., Permatasari, R., & Kartika, D. S. Y. (2024). Penerapan Metode *Design Thinking* Dalam Pembuatan Desain Ui/Ux Aplikasi Hafalan Al-Qur'an. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4760>
- Huda, B., Paryono, T., & Fauzi, A. (2023). *UI/UX Design Bagi Para Perancang dan Pengembang Produk atau Layanan* (A. Pranadani & I. Andy (eds.)). PT. ASADEL LIAMSINDO TEKNOLOGI.
- Ikhsan, M., & Sukmasetya, P. (2020). Perancangan User Interface Aplikasi Central Islam Berbasis Mobile Application dengan Metode User Centered Design (UCD). *Seri Prosiding Seminar ...*, 97–103. <http://prosiding.senadi.upy.ac.id/index.php/senadi/article/view/135>
- Interaction Design Foundation. (2018). The Basics of User Experience Design. *Interaction Design Foundation*, 58–64.
- Kurniawan, H., & Fadlia Adiwijaya, F. (2021). *PENERAPAN DESAIN SISTEM MENGGUNAKAN METODE ATOMIC DESIGN DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUKABUMI*. 10(1).
- Laubheimer, P. (2016). *Wireflows: A UX Deliverable for Workflows and Apps*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/wireflows/>
- Manurung, A., Chakra Wibawanto, Naufal Khairi, & Junadhi. (2022). Perancangan UI “Ceramahku” menggunakan metode learn ux berbasis web. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(3), 447–452. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i3.4393>
- 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. <https://doi.org/10.34010/komputa.v12i2.10157>
- 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>
- Narizki, M. J., Widyanto, R. A., & Prabowo, N. A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan Metode *Design Thinking*. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1127–1135. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3652>
- Nielsen, J. (1994). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Oktafina, A., Arifatul Jannah, F., Fahrur Rizky, M., Verrel Ferly, M., Dharma Tangtobing, Y., & Rahayu Natasia, S. (2021). Evaluasi Usability Website Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Studi Kasus: (Website Dinas Pekerjaan Umum Kota Xyz). *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 15(2), 134–146. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v15i2.1553>
- 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.
- Permatasari, D. (2013). Pemodelan Arsitektur Informasi Sistem Bisnis Keuangan Menggunakan Metode Business System Planning (Bsp)(Studi Kasus: Dana Pensiun Telkom Bandung). *JAMIKA-Jurnal Manajemen Informatika ...*, 1–14.
<https://repository.unikom.ac.id/30627/%0Ahttps://repository.unikom.ac.id/30627/1/jurnal-deasy-permatasari.pdf>
- Putra, R. N., & Suranto, B. (2023). Pengembangan Aplikasi Bergerak (Mobile Apps) Dakwah Mahasiswa UII. *Automata*, 4(1).
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan Ui/Ux Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Platform Pendidikan Teknologi. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 835–849. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i3.3109>

- Sari, D. M. W. (2022). *SalaamUstadz: Desain Aplikasi Konsultasi Ustadz Sebagai Integrasi Keilmuan Islam dan Teknologi*. In 2022.
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). Analisis Kombinasi Warna Pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 12(2), 125–133. <http://www.klatenkab.go.id>
- Suhendra, A. A., Putri, G. A. A., & Sasmita, G. M. A. (2021). Evaluasi Usability User Interface Website Menggunakan Metode Usability Testing Berbasis ISO 9241-11 (Studi Kasus PT.X). *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 2(3).
- Sulianta, F. (2019). *Strategi Merancang Arsitektur Sistem Informasi Masa Kini*. PT. Elex Media Komputindo.
- Syakura, S. H. (2023). *Peran Empathy Mapping dalam Proses Design Thinking*. Suitmedia. <https://suitmedia.com/ideas/peran-empathy-mapping-dalam-proses-design-thinking>
- Titan, T. P. Y., Budiman, & Efendi Putra, J. H. F. (2023). Perancangan Prototype User Interface Dan Pengujian User Experience Aplikasi Rental Mobil Berbasis Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus : Pt Trans Berjaya Khatulistiwa). *Nuansa Informatika*, 17(2), 48–65. <https://doi.org/10.25134/ilkom.v17i2.9>
- Tristiyanto, Irawati, A. R., Kurniawan, D., & Arba, R. A. (2020). Evaluasi Heuristik Pada Aplikasi Terampil Untuk Optimalisasi User Interface Dan User Experience. *Jurnal Pepadun*, 1(1), 109–119. <https://doi.org/10.23960/pepadun.v1i1.18>
- Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56–62. <https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>
- Virdyra, T., Rizka, A., Munisa, & Murni, S. D. (2023). *Kecanduan Gadget dengan Pendekatan Lean UX*. Azka Pustaka.
- Wibawa, D. S., Mursityo, Y. T., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10427–10434. <https://j->

ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6690

Wibowo, H. S. (2023). *Dengan Figma Panduan Praktis untuk Pemula dan Profesional* (W. Anita (ed.)). Tiram Media.

Zakaria, B. (2024). *ALAT OUTDOOR MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING SKRIPSI* Diajukan untuk memenuhi persyaratan Dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi Disusun Oleh: Bahrul Zakaria FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “ VETERAN JAWA TIMUR.

Halaman ini sengaja dikosongkan