

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, E. (2016). Metode User Centered Design (UCD) dalam Membangun Aplikasi Layanan. *SATIN-Sains dan Teknologi Informasi*, 1 - 6.
- Ambarmati. (2022). *Penelitian Kualitatif*. CV Al Qalam Lestari.
- Ariyus, D., & Sudarmawan. (2007). Interaksi Manusia dan Komputer. Andi Offset.
- Ciccarelli, C. (n.d.). *How To Conduct Usability Testing with Maze*. From Carlo Ciccarelli: <https://www.carlociccarelli.com/post/how-to-conduct-usability-testing-with-maze>
- Fathurrahman, I., Wajdii, M., Putra, H. M., & Widarina, B. V. (2022). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Sebaran Data Covid-19 Pada Puskesmas Kerongkong. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 42-52.
- Fitriani, Y., Utami, S., & Junadi, B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Human Capital Management Berbasis Website. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research.*, 792-803.
- Hentihu, M. T. (2021). *Perbedaan antara IA (Information Architecture) vs IxD (Interaction Design)*. From Binus University School of Information Systems : <https://sis.binus.ac.id/2021/10/08/perbedaan-antara-ia-information-architecture-vs-ixd-interaction-design/>
- Hwa, L. C., Leow, J., Lau, J., Ho, A., & Yong, C. H. (2017). *Design Thinking The Guidebook*. Royal Civil Service Commision.
- Interaction Design Foundation. (2024). *The 5 Stages in the Design Thinking Process*. From Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Ismail, A., & Fitria, S. E. (2024). Perancangan Digitalisasi Bisnis Berbasis Website Menggunakan. *E-Proceeding of Management*, 455-474.
- Kathleen, A., Susanto, R., & K., A. P. (2021). ANALISIS PERBANDINGAN USER FLOW DARI . *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Laubhimer, P. (2016). *Wireflows: A UX Deliverable for Workflows and Apps*. From Nielsen Norman Group : <https://www.nngroup.com/articles/wireflows/>
- Lewis, J., & Sauro, J. (2009). The Factor Structure of the System Usability Scale . *Human Centered Design*, 94-103.

- Marti, N. W., & Mahedy, K. S. (2021). USABILITY TESTING SIKTA PADAPROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA-UNDIKSHADARIPENGGUNA MAHASISWA. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* , 206-215.
- Mueller-Roterberg, C. (2018). *Handbook of Design Thinking*. Christian Mueller-Roterberg.
- Mulligan, T. (2021). *UX/UI Design 2021-2022 Tutorial For Beginner*. Tom Mulligan.
- Nazar, M., Wahyuni, E. D., & Agussalim. (2024). Desain Ui/Ux Aplikasi Various Wash Services Marketplace Ez Clean Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, 129-140.
- Pratiwi, N. A., Kholil, N., & Sumanti, S. T. (2022). PENGELOLAAN WEBSITE DINAS KOMUNIKASIDANINFORMATIKAKABUPATEN ASAHAN SEBAGAI AKSES INFORMASI PUBLIK. *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 2605-2614.
- Putra, Z. F., Ajie, H., & Safitri, I. A. (2021). Designing A User Interface and User Experience from Piring. *International Journal of Information System & Technology*, 308-315.
- Ramadhan, M. N., Wibowo, N. C., & Wahyuni, E. D. (2024). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pembuatan UI/UX Aplikasi Marketplace Ikan Hias. *Router: Jurnal Teknik Informatika dan Terapan*, 38-64.
- Ramadhan, S. L., Fitri, I., & Rubhasy, A. (2021). Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP Menggunakan Metode UCD Pada Kelurahan Tanah Baru. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 287-298.
- Relawati, A., & Primanda, Y. (2022). Unmoderated Remote Usability Testing: An Approach during Covid-19 Pandemic. *(IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 283-289.
- Riyadi, S., Jayanti, I. D., & Purwosetiyono, D. (2024). EKSPLORASI DESAIN MEDIA ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI SISWA DENGAN METODEDESIGN THINKING. *JIPMat: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 170-179.

- Sari, R. A., Alfarezy, R., Maulana, A. S., & Adrezo, M. (2021). Rancangan DesignUlang UI (User Interface) Aplikasi MySmashBerbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking. *SENAMIKA: Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya*, 344-352.
- Silivia, V., Salsabila, A., Tasya, N., & Sari, D. I. (2024). PENGABDIAN KKN BINA DESA: KONSEP DESIGN THINKING TERHADAP UMKM DI GAMPONG LAMSIDAYA. *JSSTEK: JURNAL STUDI SAINS DAN TEKNIK*, 67-72.
- Staiano, f. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma*. Packt Publishing.
- Supiyandi, Rizal, C., Fachri, B., Eka, M., & Zufria, I. (2023). Penerapan Spiral MethodDalam Pengembangan Sistem Informasi Desa Sebagai Keterbukaan Informasi Publik. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 708-713.
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistyowati, N. (2021). Perancangan UI /UX Aplikasi Toko KueDengan Metode Design Thinking. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 1-10.
- Yasin, M., & Widagdo, P. P. (2023). Perancangan Desain Aplikasi MobilePada Dinas Pemberdayaan Masyarakat Dan Pemerintahan Desa Provinsi Kalimantan Timur Menggunakan Figma. *PETISI: PengabdianKepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi*, 39-50.
- Yayici, E. (2016). *Design Thinking Methodology Book*. ArtBizTech.