

## DAFTAR PUSTAKA

Muh. Ahlun Nazar, Eka Dyar Wahyuni, & Agussalim Agussalim. (2024). Desain Ui/Ux Aplikasi Various Wash Services Marketplace Ez Clean Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(1), 129–140. <https://doi.org/10.55606/juisik.v4i1.755>

Koeswoyo, M., & Mustaqim, K. (2024). PENGAPLIKASIAN ILMU-ILMU UI UX PADA WEBSITE MUSEUM TAMAN TINO SIDIN. *Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(4), 1–10. <https://doi.org/10.3785/kohesi.v5i4.7102>

Lianawati, R. (2024). DAMPAK HOSPITALITY TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN DI JONAS PHOTO. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 2(1), 76-84. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jiem/article/view/660/589>

Dewidianto, R., Manalullaili, M., & Ayu Ningsih, C. P. (2024). Peran Komunikasi Organisasi dalam Event Organizer (Studi pada Event Organizer Soundtrack Indonesia Kota Palembang). *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(4), 10. <https://doi.org/10.47134/jbkd.v1i4.2771>

Samudra, Y. ., Nanang, & Suryaningrat. (2024). Penerapan Design System Dengan Figma Pada Proses UX Design Dalam Pengembangan Aplikasi Krealogi. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 2(4), 728–745. Retrieved from <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/4420>

Azkiyah, Aslamatur. (2023, Agustus 3). Dibanding Gen Z, Milenial Justru Lebih Banyak yang Tak Berencana Menikah. *Goodstats*. <https://goodstats.id/article/jumlah-generasi-milenial-justru-lebih-banyak-yang-tidak-berencana-untuk-menikah-F22k1>

Perancangan UI/UX Aplikasi Berbasis Mobile Penggalangan Dana Menggunakan Metode User Centered Design dan Usability Testing . (2024). *Jurnal Intelek Dan*

Cendikiawan                      Nusantara,                      1(5),                      6932-6946.  
<https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/1174>

Liulinuha, Q. A., Mochamad Zidan Nur Kamal, Atika Nurlaeli, Anindya Novia Ramadani, & Deva Afandi Maulana. (2024). Metode Design thinking Dalam Pengembangan UI/UX Aplikasi Hijrah Untuk Meningkatkan Kunjungan Masjid. *Journal of Informatics and Interactive Technology*, 1(2), 117–126. Retrieved from <https://acsit.org/index.php/jiite/article/view/33>

Rayhaan Yusri, A., Faqihuddin Hanif, I., Daffa Al-farel, M., Zaandami, M. N., & Yasin, M. (2024). Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 5(2), 102 - 113. <https://doi.org/10.47065/bit.v5i2.1340>

Andini, A., Yusup, D., & Susilawati, S. (2023). Penerapan System Usability Scale Dalam Menganalisis Ui/Ux Pada Website Asuransi Mitra (Studi Kasus : Website Pasarpolis). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 149–163. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3500>

Prihatin, erna E. (2021). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN, HARGA, DAN PERSONAL SELLING TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN PADA EVENT ORGANIZER CLEOPATRA MANAGEMENT. *Jurnal Ekonomi Manajemen Dan Bisnis*, 2(1), 43–47. <https://doi.org/10.32815/jubis.v2i1.446>

Fahrudin, R., & Ilyasa, R. . (2021). PERANCANGAN APLIKASI "NUGAS" MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>

Rama Febrianto, A., Wulansari, A., & Latipah, L. (2020). Pengembangan Sistem Pengelolaan dan Pemantauan Proyek dengan Metode Agile Pola Scrum. *Jurnal*

Teknik Informatika Dan Sistem Informasi, 6(2).  
<https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i2.2592>

Ratna Nur Fadilah, & Dhian Sweetania. (2023). PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>