

DAFTAR PUSTAKA

- Aida Muflihah, Bagja Nugraha, A. A. R. (2024). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI TOKO KUE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4).
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Virtual Tourism Semarang menggunakan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52.
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. ., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 41–52. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- Engineering, I., Adha, I. A., Voutama, A., Ridha, A. A., Komputer, F. I., Karawang, U. S., & Timur, T. (2023). *Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo*. 7(1), 55–70.
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2), 151–157. <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Istiqomah Br Karo Sekali, Chriestie E.J.C Montolalu, & Siska Ayu Widiana. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (Jima-Ilkom)*, 2(September), 53–64.
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108–123. <https://doi.org/10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123>

- Muhiddah, A., Novia, L., Noni, N., Mahmud, R., & Selviyani. (2025). Pelatihan Pembuatan Modul Digital Interaktif dengan Menggunakan Figma di SMK Telkom Makassar. *BAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Mas.* |, 5(1), 59–69.
- Muttafaqun Alaik, L., Sodik, A., & Arief Rachman Hakim. (2023). Perancangan User Interface Dan User Experience Pada Website Paid Newsletter XYZ Dengan Model User Centered Design. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan XI*, 1–6.
- Novita Kurnia Ningrum, Wahyu Mulyono, I. U., & Umami, Z. (2022). Rancang Bangun Design UI/ UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 15(2), 422–433. <https://doi.org/10.51903/elkom.v15i2.940>
- Sari, R. M., Nugroho, I. M., & T, M. H. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar Dengan Metode Design Thinking. *Information Management for Educators and Professionals*, 6(2), 121–130.
- Sugiharti, T. I., & Mujiastuti, R. (2023). Pembuatan Prototype Aplikasi Mimopay Dengan Metode Design Thinking. *Just IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 13(3), 191–198. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>
- Widiyantoro, M. F., Heryana, N., Voutama, A., & Sulistiyowati, N. (2022). Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.51211/imbi.v7i1.1949>