

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Octavia dan Y. Kusumarini, “Perancangan pet furniture ramah anak untuk meningkatkan interaksi antara anak dan hewan peliharaan,” *Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, vol. Vol 5 No 2, pp. 59-66, 2022.
- [2] A. Maulidina, “Hewan Terlantar dan Perannya Dalam Masyarakat,” *animalwelfare.id*, 2024. [Online]. Available: <https://animalwelfare.id/hewan-terlantar-dan-perannya-dalam-masyarakat/>. [Diakses 10 April 2025].
- [3] C. Bautista, A. A. Putri, V. J. A. D. Lin, S. C. Saputra dan M. R. Pribadi, “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi PawsCare Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, Vol. %1 dari %2Vol. 4, No. 2, pp. 65-72, 2024.
- [4] B. R. Arsad dan S. S. Pribadi, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Klinik Hewan Berbasis Web Pada Homey Pet Care,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, Vol. %1 dari %2Volume 7, Nomor 2, pp. 349-358, 2024.
- [5] N. A. Stainer dan K. Danbee, “Spooky Sample Sizes: Choosing “The Right” Number of Research Participants,” *People Nerds*, 28 Oktober 2021. [Online]. Available: <https://www.dscout.com/people-nerds/sample-size>. [Diakses 9 Mei 2025].

- [6] N. dan F. Sihaloho, “Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi pendistribusi alat-alat kesehatan pada perusahaan PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat,” *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, Vol. 9, No. 1, pp. 33-38, 2023.
- [7] M. Azmi, A. P. Kharisma dan M. A. Akbar, “Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, pp. 7963-7972, 2019.
- [8] Khadijah, “Studi Perbandingan Metodologi UI/UX (Studi Kasus: Prototype Aplikasi PDBI Academic Information System),” *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, vol. 2 No. 4, pp. 292-301, 2022.
- [9] C. Browne, “ Design Thinking vs. User-Centered Design: What's the difference?,” *careerfoundry*, 5 Agustus 2021. [Online]. Available: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/design-thinking-vs-user-centered/>. [Diakses 6 Mei 2025].
- [10] M. R. Darmawan dan H. Ma'sum, “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Informasi Kost di Kota Bandung Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Tanra Desain Komunikasi Visual*, vol. 11 Nomor 1, pp. 2715-4629, 2024.
- [11] C. Bautista, A. A. Putri, V. J. A. D. Lin, Shela, C. Saputra dan M. R. Pribadi, “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi PawsCare Menggunakan Metode Design

- Thinking,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, Vol. %1 dari %2Vol. 4, No. 2,, pp. 65-72, 2024.
- [12] A. Nuraisyah, F. W. Muhibuddin, A. Taryana dan Suhendi, “Design Thinking Approach in Designing “Care-Pet” Crowdfunding Platform For Abandoned Cats and Dogs in Indonesia,” *Business review and Case Studies*, vol. Vol. 3 No. 2, pp. 138-151, 2022.
- [13] G. Kurniawan, F. Adnan dan J. A. Putra, “Perancangan User Interface dan User Experience aplikasi E-Commerce Kain Batik Pada UMKM Rezti's Batik Menggunakan Pendekatan Design Thinking,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. %1 dari %2Vol. 10, No. 3, pp. 551-560, 2023.
- [14] F. d. Novitasari dan R. M. Arief, “Perancangan UI/UX Aplikasi Pemesanan PetCare Berbasis Android Menggunakan Figma di Jombang,” *Jurnal Teknologi Technoscientia*, vol. Vol. 16 No. 02, pp. 41-49, 2024.
- [15] N. R. Putri, S. Rahardjo dan G. P. Nabila, “Perancangan Interior Pet Care di Bogor Sebagai Sarana Rekreasi Bagi Pets dan Pet Lovers,” *e-Proceeding of Art and Design*, Vol. %1 dari %2Vol.7, No.2, pp. 4333-4344, 20220.
- [16] R. F. Irfani, “Perancangan user Interface Website "website X" Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design,” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. Vol. 7 No. 3, pp. 2084-2087, 2023.

- [17] F. Fernando, "Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Pencari Indekost di Kota Padangpanjang," *Jurnal Tanra*, vol. Volume 7 Nomor 2, pp. 101-111, 2020.
- [18] M. Soegaard, The Basics of User Experience Design, interaction-design.org.
- [19] A. Yasmin dan A. Voutama, "Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Stayzy Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. Vol. 8 No. 3, pp. 2756-2763, 2024.
- [20] M. Gekeler, A Practical Guide to Design Thinking, India: Friedrich Ebert Stiftung, 2019.
- [21] D. Saputra dan R. Kania, "Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital," *Prosiding The 13th Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13-14 Juli 2022.
- [22] P. Sukmasetya, Nuryanto dan E. M. Widodo, "Design Thinking dalam Inovasi Layanan hewan Peliharaan: Studi Pengembangan Aplikasi UnityPet," *Jurnal TeIKA*, Vol. %1 dari %2Volume 14, Nomor 2, pp. 159-172, 2024.
- [23] F. P. a. Praja, R. Afwani dan N. Alamsyah, "Perancangan User Interface dan User Experience AplikasiPengelolaan Keuangan BUM Desa di Kek Mandalika Menggunakan Design Thinking (Studi Kasus Desa Kuta)," *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer dan Aplikasinya*, Vol. %1 dari %2Vol. 5, No. 1, pp. 92-103, 2023.

- [24] M. Saefudin, Sudjiran dan M. A. Mawarti, "Improving User Experience Through Greenpeace Website UI/UX Redesign With Thinking Design Method," *Journal of Information System, Informatics and Computing*, vol. Vol.7 No.2, pp. 419-435, 2023.
- [25] N. N. Mayaza dan Suliswaningsih, "Perancangan UI/UX Aplikasi "Degerin" Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, Vol. 12, No. 2, pp. 39-49, 2023.
- [26] R. F. Dam dan T. Y. Siang, "Define and Frame Your Design Challenge by Creating Your Point Of View and Ask "How Might We"," Interaction Design Foundtion, 2021. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/define-and-frame-your-design-challenge-by-creating-your-point-of-view-and-ask-how-might-we>. [Diakses 28 April 2025].
- [27] C. Foundry, "User Persona: Definisi, Cara Membangun, dan Tujuannya," PT. Populix Informasi Teknologi, 2023. [Online]. Available: <https://info.populix.co/articles/user-persona-adalah/>. [Diakses 20 Maret 2025].
- [28] R. Veal, "How to Define a User Persona," Careerfoundry, 11 Mei 2023. [Online]. Available: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/how-to-define-a-user-persona/>. [Diakses 28 April 2025].

- [29] Interaction-Design.org, “What is How Might We (HMW)?,” Interaction Design Foundation, [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/how-might-we>. [Diakses 20 Maret 2025].
- [30] “Perancangan UI/UX Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi,” *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, Vol. 1 dari 2 Volume 07, Nomor 03, pp. 835-849, 2022.
- [31] R. Fahrudin dan R. Ilyasa, “Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development,” *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Vol. 1 dari 2 Volume 8, No 1, pp. 35-44, 2021.
- [32] M. T. R. Hentihu, “Perbedaan antara IA (Information Architecture) vs IxD (Interaction Design),” sis.binus, 8 Oktober 2021. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2021/10/08/perbedaan-antara-ia-information-architecture-vs-ixd-interaction-design/>. [Diakses 20 Maret 2025].
- [33] I. D. F. -. IxDF, “What are Mood Boards in UX Design?,” Interaction Design Foundation - IxDF, [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/mood-boards>. [Diakses 20 Maret 2025].
- [34] L. Yang, “Mood Boards in UX: How and Why to Use Them,” nngroup, 23 Februari 2023. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/mood-boards/>. [Diakses 29 April 2025].

- [35] M. S. Hartawan, "Penerapan User Centered Design (UCD) Pada Wireframe Desain User Interface dan User Experience aplikasi Sinopsis Film," *Jurnal Elektro & Informatika*, Vol. 1 dari 2 Volume 02, Nomor 01, pp. 43-47, 2022.
- [36] A. R. Yusri, I. F. Hanif, M. D. Al-farel dan N. Z. M. Yasin, "Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan," *Bulletin Of Information Technology (BIT)*, Vol. 1 dari 2 Vol. 5, No. 2, pp. 102-113, 2024.
- [37] S. R. R I dan S. A. Saputra, "Perancangan UI/UX Design Pada Aplikasi Jasa Freelancer Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design," *Jurnal Ilmiah MATRIK*, vol. Vol.25 No.1, pp. 7-14, 2023.
- [38] C. Browne, "What are User Flows in User Experience (UX) Design?," careerfoundry, 22 Januari 2024. [Online]. Available: <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-are-user-flows/#why-do-we-use-user-flows-in-ux-design>. [Diakses 29 April 2025].
- [39] I. B. K. Sekali, C. E. Montolalu dan S. A. Widiiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer*, Vol. 1 dari 2 Volume 2, Nomor 2, pp. 53-64, 2023.
- [40] G. Naseva dan J. Hughes, "What is a Design System? A 2025 Guide With Best Practice Examples," UntitledUI, 3 Januari 2024. [Online]. Available:

- <https://www.untitledui.com/blog/what-is-a-design-system>. [Diakses 29 April 2025].
- [41] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera dan M. G. L. Putra, “Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking,” *TEKNIKA*, vol. Volume 12(1), pp. 18-26, 2023.
- [42] I. D. F. -. IxDF, “What are Mockups?,” Interaction Design Foundation - IxDF, [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/mockups>. [Diakses 29 April 2025].
- [43] Interaction Design Foundation - IxDF, “Usability Testing,” [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/usability-testing>. [Diakses 21 Maret 2025].
- [44] A. Anirudha, “7 Metode Usability Testing,” sis.binus, 18 Agustus 2022. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2022/08/18/7-metode-usability-testing/>. [Diakses 29 April 2025].
- [45] K. T. Nugroho, B. Julianto dan D. F. N. MS, “Usability Testing Pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale,” *Jurnal Nasional Pendidikan teknik Informatika*, Vol. %1 dari %2Volume 11, Nomor 1, pp. 74-83, 2022.
- [46] M. E. M. Pangkey, X. B. N. Najooan dan S. D. E. Paturusi, “Designing UI/UX of UPT Bahasa Website using Heuristic Evaluation and User-Centered Design,” *Jurnal Teknik Informatika*, vol. Vol.19 no.2, pp. 161-172, 2024.

- [47] E. Wong., “Heuristic Evaluation: How to Conduct a Heuristic Evaluation,” Interaction Design Foundation - IxDF, [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/heuristic-evaluation-how-to-conduct-a-heuristic-evaluation>. [Diakses 21 Maret 2025].
- [48] H. Dafitri, E. Panggabean, N. Wulan, A. J. Lubis, S. Khairani dan A. P. Humaira, “Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, vol. Vol.3 No.2, pp. 1972-1980, 2023.
- [49] W. B. Pratiwi, G. S. Nugraha dan Muliantini, “Redesign Pada Tampilan Website Dinas Pariwisata Kota Mataram,” *JBegaTI*, vol. Vol. 4 No 2, pp. 161-168, 2023.
- [50] S. Nursyifa, T. Ridwan dan A. A. Ridha, “Perancangan UI/UX Prototype Sistem Pencatatan Pelanggan Berbasis Mobile Application menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus CV. Kahla Global Persada),” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, vol. Vol. 7 No. 3, pp. 1939-1945, 2023.
- [51] R. N. Fadilah dan D. Sweetania, “Perancangan Design Prototype UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Teknik*, Vol. %1 dari %2Vol. 2, No. 2, pp. 132-146, 2023.

- [52] J. Nielsen, “Why You Only Need to Test with 5 Users,” nngroup, 2000. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>. [Diakses 25 Maret 2025].
- [53] A. Blandford, D. Furniss dan S. Makri, *Qualitative HCI Research*, London, United Kingdom: Springer Cham, 2016.
- [54] S. Gibbons, “Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking,” nngroup, 14 Januari 2018. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>. [Diakses 26 Maret 2025].
- [55] A. Rifda, “11 Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya,” 2022. [Online]. Available: <https://www.gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/>. [Diakses 2025].
- [56] L. Kramer, “Color meanings and the art of using color symbolism,” 2022. [Online]. Available: <https://99designs.com/blog/tips/color-meanings/>. [Diakses 2025].
- [57] “graphic design,” [Online]. Available: <https://graphicdesignresource.com/poppins-font-history/>. [Diakses 25 Desember 2025].
- [58] M. Adriana, “Penggunaan Heart Framework Untuk Ukur Performa Design,” sis.binus, 2 Agustus 2021. [Online]. Available:

<https://sis.binus.ac.id/2021/08/02/penggunaan-heart-framework-untuk-ukur-performa-design/>. [Diakses 10 April 2025].

- [59] O. V. T. Utami, C. Wiguna dan D. M. Kusumawardani, “Implementasi dan Pengukuran Pengalaman Pengguna Sistem Informasi Rehabilitasi Korban Penyalahgunaan NAPZA Menggunakan HEART Framework,” *Jurnal Sistem Informas*, Vol. %1 dari %2Volume 10, Nomor 2, pp. 460-469, 2021.
- [60] M. A. Syainal, A. Pratama dan A. S. Fitri, “Analisis User Experience Pada Aplikasi J&T EXPRESS Menggunakan Metode Heart Matrics.,” *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Vol. %1 dari %2v. 12, n. 1, pp. 367-375, 2023.
- [61] R. Agam, A. A. Khan, R. Alsauqi, M. Darwis dan W. Trisari, “Perancangan UI/UX Aplikasi Tanify Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, Vol. %1 dari %2Volume 7, Nomor 1, pp. 273-285, 2024.
- [62] R. P. Sutanto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra,” *NIRMANA*, Vol. %1 dari %2Vol. 22, No. 1, pp. 41-51, 2022.
- [63] A. R. Firdaus, N. H. Wardani dan L. Fanani, “Evaluasi dan Rekomendasi Perbaikan Usability pada System Autoworksys pada PT. Prima Berkat Gemilang dengan menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System

- Usability Scale (SUS),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 6, pp. 5799-5807, 2019.
- [64] H. Y. Pratama, B. T. Hanggara dan N. Y. Setiawan, “Evaluasi Usability dengan Menerapkan Metode Heuristic Evaluation pada Website Dinas Pendidikan Kota Batu,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 6, No. 3, pp. 1350-1359, 2022.
- [65] A. P. Ruminto, R. S. Sianturi dan K. C. Brata, “Perancangan Pengalaman Pengguna Mobile Learning menggunakan Metode Human Centered Design (Studi Kasus: Madrasah Ibtidaiyah Hidayatul Athfal),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 6, No. 3, pp. 253-1263, 2022.
- [66] A. Julianti, I. Kaniawulan dan I. Sulistio, “PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB) DI SD PLUS AL-MUHAJIRIN BERBASIS WEB DENGAN METODE DESIGN THINKING,” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 8 No. 5, pp. 9948-9953, 2024.