

DAFTAR PUSTAKA

- LLDIKTI IX. (2025). LLDIKTI IX - Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) Wilayah IX. Retrieved January 6, 2025, from <https://web.lldikti9.id>
- Nurul Azizah, E., Gito Resmi, M., & Alam, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Pengenalan Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo). *Jurnal Mnemonic*, 6(1), 71–76.
- Julian, D., Sutabri, T., & Negara, E. S. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Forum Diskusi Mahasiswa Universitas Bina Darma Dengan Menerapkan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi dan Ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP)*, 6(1), 33–40.
- Purnamasari, I., Kristianinggrum, V., & Voutama, A. (2023). Mobile Information Academic-Based UI/UX Design System Application Using the Design Thinking Method (Case Study: University of Singaperbangsa Karawang). 4th Borobudur International Symposium on Science and Technology 2022 (BIS-STE 2022), 684–695. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 8(1), 61–72.
- Juansyah, F., & Indah, D. R. (2023). Application of Design Thinking Method in Redesigning the UI/UX of SIMAK.
- Khasanah, S., & Sutabri, T. (2023). Faktor-Faktor Tampilan UI/UX Yang Mempengaruhi Psikologis Manusia. *Sainteks: Jurnal Sain dan Teknik*, 5(2), 28–33.
- Fadli, M. R. (2020). User Interface and User Experience of Indosport Mobile Applications Using a User Centered Design Approach. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 128-138.
- Santoso, M. H. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile yang User-Friendly: Strategi Desain UX. *literacy notes*, 1(1).
- Hita, H., Djoni, D., Culita, C., & Yunis, R. (2024). Pemanfaatan Figma dalam Perancangan User Interface E-Commerce. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 104-111.

- Jaya, A. C. I. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Pemotreran Berbasis Mobile (Studi Kasus: Studio Muezzart). *Jurnal Portal Data*, 2(1).
- Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 65-74.
- Prasetya, R. S. A., Rahmadewi, C. D., Nurdianto, M. A., Aziz, M. H., & Maulana, H. (2024). Perancangan User Interface Pada Aplikasi E-Commerce Petshop Happypals Dengan Metode Desain Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 3(2), 57-69.
- Ardiansyah, M. F., & Rosyani, P. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(4), 839-853.