

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Z. Mukaffi and T. Haryanto, “Faktor-Faktor Penentu Pariwisata yang Mempengaruhi Pertumbuhan Ekonomi: Tinjauan Sistematis,” *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, vol. 22, no. 3, p. 1598, Oct. 2022, doi: 10.33087/jiubj.v22i3.2590.
- [2] R. A. Kumaji, L. Hakim, and E. Pangestuti, “ECOLOGGE SEBAGAI SARANA AKOMODASI PARIWISATA BERKELANJUTAN.” [Online]. Available: <https://profit.ub.ac.id>
- [3] R. M. Syahadat and H. A. Kusworo, “KETIDAKBERLANJUTAN DALAM KONSUMERISME PARIWISATA: SEBUAH TINJAUAN KRITIS”, [Online]. Available: <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/parbud>
- [4] J. P. Sosial, B. Rusyidi, and M. Fedryansah, “Pembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat,” vol. 1, no. 3, pp. 155–165, 2018.
- [5] S. Saepudin, E. Pudarwati, C. Warman, S. Sihabudin, and G. Giri, “Perancangan Arsitektur Sistem Pemesanan Tiket Wisata Online Menggunakan Framework Zachman,” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 11, no. 2, pp. 162–171, Aug. 2022, doi: 10.32736/sisfokom.v11i2.1415.
- [6] Wijaya K, “Perancangan User Interface Pada Aplikasi Microlearning Berbasis Website Dengan Metode User-Centered Design,” Thesis, Universitas Teknologi Digital Indonesia, D.I. Yogyakarta, 2023.
- [7] A. S. Wahyuni and A. O. P. Dewi, “Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Antarmuka Pengguna (User Interface) Aplikasi Perpustakaan Digital ‘iJogja’ Berbasis Android,” 2018.
- [8] I. Rochmawati, “User Interface Design of Mobile Photo Editors,” 2018.
- [9] Norman D and Nielsen J, “The Definition of User Experience (UX),” nngroup.com. Accessed: Jan. 06, 2024. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- [10] R. Donaroe Munthe, K. Candra Brata, and L. Fanani, “Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya),” 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [11] S. Gabriel Vanness Kenrick Erwi *et al.*, *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI V&F MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.*

- [12] AH Fauzi and I Sukoco, "Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa," *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, vol. 2, no. 1, pp. 37–45, 2019, doi: 10.35138/organu.
- [13] "Penerapan Design Thinking dalam Proses Pembelajaran," <https://socrates.id/>. Accessed: Jan. 05, 2024. [Online]. Available: /2019/06/26/penerapan-design-thinking-dalam-proses-pembelajaran/
- [14] K. Angelina, E. Sutomo, and V. Nurcahyawati, "Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking," *TEMATIK*, vol. 9, no. 1, pp. 70–78, Jun. 2022, doi: 10.38204/tematik.v9i1.915.
- [15] K. M. Ghufron, W. A. Kusuma, and F. Fauzan, "PENGUNAAN USER PERSONA UNTUK EVALUASI DAN MENINGKATKAN EKSPEKTASI PENGGUNA DALAM KEBUTUHAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK," *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 90–99, Oct. 2020, doi: 10.31598/sintechjournal.v3i2.587.
- [16] R. F. A. Aziza, "ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY," *Information System Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 6–10, Jul. 2021, doi: 10.24076/infosjournal.2020v3i2.420.
- [17] S. Gibbons, "Journey Mapping 101," [nngroup.com](https://www.nngroup.com/articles/journey-mapping-101/). Accessed: Jan. 05, 2024. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/journey-mapping-101/>
- [18] R. Shafrida Kurnia, "Implementasi User Journey Map pada Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Tunanetra," *INTECHNO Journal*, vol. 1, no. 4, pp. 9–14, Aug. 2019.
- [19] A. Nurfitri, I. Aknuranda, and H. Muslimah Az-Zahra, "Pemetaan User Journey untuk Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [20] Gordon K, "How to Draw a Wireframe (Even if You Can't Draw)," [nngroup.com](https://www.nngroup.com/articles/draw-wireframe-even-if-you-cant-draw/). Accessed: Jan. 05, 2024. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/draw-wireframe-even-if-you-cant-draw/>
- [21] M. S. Hartawan, "PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM," *JEIS: JURNAL ELEKTRO DAN INFORMATIKA SWADHARMA*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, Jan. 2022, doi: 10.56486/jeis.vol2no1.161.

- [22] S. L. Ramadhan, "Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP menggunakan Metode UCD pada Kelurahan Tanah Baru," *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, vol. 8, no. 1, pp. 287–298, Mar. 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i1.633.
- [23] R. N. Fadilah and D. Sweetania, "Perancangan Design Prototype UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking," *JUIT*, vol. 2, no. 2, 2023.
- [24] N. Sugiyarti and R. Abul Hasani, "Re-Design UI/UX IBS Core dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna," *Media Online*, vol. 4, no. 1, pp. 93–102, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1028.
- [25] A. Kathleen, R. P. Sutanto, and A. Pranayama, "ANALISIS PERBANDINGAN USER FLOW DARI APLIKASI E-CATALOGUE IFURNHOLIC," 2021.
- [26] R. P. Sutanto, "Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra," *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, Jun. 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- [27] S. Paea and R. Baird, "Information Architecture (IA): Using Multidimensional Scaling (MDS) and K-Means Clustering Algorithm for Analysis of Card Sorting Data," 2018.
- [28] Fessenden T, "Design Systems 101," nngroup.com. Accessed: Jan. 05, 2024. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/design-systems-101/>
- [29] Dlomah M, "Analisis Konsep Brand Identity Batik Ponoragan Sebagai Salah Satu Identitas Kabupaten Ponorogo," Skripsi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo, 2020.
- [30] A Saputro, "PENGARUH DIGITAL MARKETING DAN BRAND AMBASSADOR DALAM MEMBENTUK BRAND IDENTITY SEBAGAI VARIABEL INTERVENSI TERHADAP PURCHASE INTENTION PADA PRODUK MARKOBAR," *Jurnal Strategi Pemasaran*, vol. 5, no. 2, pp. 1–8, 2018.
- [31] D Wirawan, P Pratiwi, and BS Utami, "PERANCANGAN BRAND IDENTITY BAND COOL AND THE GANG," *Imajinasi: Jurnal Seni*, vol. 13, no. 1, pp. 57–68, 2019.
- [32] M. Yusup and D. Aryani, "Desain Aplikasi Tracer Study Berbasis Web Menggunakan Laravel Framework," vol. 5, no. 2, pp. 215–222, 2019.

- [33] M. Program, S. T. Informatika, S. Dinamika Bangsa, J. J. Jendral, and S. Thehok -Jambi, "Perancangan Prototype Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang," 2018.
- [34] H. I. T. Simamora, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN CV MITRA TANI MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE," *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, vol. 6, no. 2, pp. 173–178, Apr. 2020, doi: 10.33330/jurtekxi.v6i2.552.
- [35] S. Hidayatulloh, M. A. R. Widyanto, A. D. Tsabita, and M. A. Yaqin, "Survey Teknik-Teknik Design User interface Menggunakan Systematic Literature Review," *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, vol. 5, no. 2, pp. 99–117, Aug. 2023, doi: 10.28926/ilkomnika.v5i2.221.
- [36] E. Retnoningsih and N. F. Fauziah, "Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata Di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire," *BINA INSANI ICT JOURNAL*, vol. 6, no. 2, pp. 205–216, 2019.
- [37] H. Abiwardani, B. T. Hanggara, and B. S. Prakoso, "Evaluasi Usability Aplikasi Usaha Laundry Berbasis Web Menggunakan Metode Usability Testing (Studi Kasus: Aplikasi Smartlink Bos)," 2020. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>