

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. A. Utami dan A. Kafabih, “SEKTOR PARIWISATA INDONESIA DI TENGAH PANDEMI COVID 19,” *Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan*, vol. 4, no. 1, hlm. 383–389, Jan 2021, doi: 10.33005/jdep.v4i1.198.
- [2] I. Dwina, “MELEMAHNYA EKONOMI INDONESIA PADA SEKTOR PARIWISATA, AKIBAT DAMPAK DARI PANDEMI COVID-19,” 2020.
- [3] Desy Tri Anggarini, “UPAYA PEMULIHAN INDUSTRI PARIWISATA DALAM SITUASI PANDEMI COVID -19,” *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 2021.
- [4] N. Ketut Sutrisnawati, N. Gusti Ayu Nyoman Budiasih, I. Ketut Ardiasa, dan A. Pariwisata Denpasar, “UPAYA PEMULIHAN SEKTOR PARIWISATA DI TENGAH PANDEMI COVID 19,” 2020. [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.akpar-denpasar.ac.id>
- [5] U. Dirgantara dan M. Suryadarma, “SEKTOR INDUSTRI PARIWISATA DENGAN MEDIA DIGITAL DI MASA PANDEMI COVID-19 Luh Suryatni.”
- [6] Mukhtaromin dan Widyaiswara, “Mengenal Design Thinking,” *BDK Pontianak*, 2022.
- [7] C. E. Zen, S. Namira, dan T. Rahayu, “Rancang Ulang Desain UI (User Interface) Company Profile Berbasis Website Menggunakan Metode UCD (User Centered Design),” 2022.

- [8] N. A. Ningsih dan M. R. Abidin, “PERANCANGAN DESIGN USER INTERFACE WEBSITE PADA PET SHOP AZRIA DI KABUPATEN LAMONGAN,” *Jurnal Barik*, vol. 2, no. 3, hlm. 202–216, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [9] I. Rochmawati, “ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM,” 2019. [Daring]. Tersedia pada: www.iwearup.com
- [10] R. Donaroe Munthe, K. Candra Brata, dan L. Fanani, “Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya),” 2018. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [11] S. L. Ramadhan, I. Fitri, dan A. Rubhasy, “Perancangan User Experience Aplikasi Pengajuan E-KTP Menggunakan Metode UCD Pada Kelurahan Tanah Baru”, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [12] F. Kesuma Bhakti, I. Ahmad, dan Q. J. Adrian, “PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KOTA BANDAR LAMPUNG),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 3, no. 2, hlm. 45–54, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [13] F. S. Putra, H. Muslimah Az-Zahra, dan L. Fanani, “Evaluasi Usability Aplikasi Perangkat Bergerak AlgoritmaKopi menggunakan Metode Usability Testing,” 2019. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [14] M. A. Maricar dan D. Pramana, “Usability Testing pada Sistem Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni ITB STIKOM Bali,” *Jurnal Eksplora Informatika*, vol. 9, no. 2, hlm. 124–129, Mar 2020, doi: 10.30864/eksplora.v9i2.326.

- [15] Erna Sulistyowati, “EVALUASI TERHADAP SISTEM PENDATAAN ALUMNI SMA NEGERI 1 RANDUBLATUNG DENGAN METODE USABILITY TESTING SKRIPSI,” 2018.
- [16] A. Thaariq, B. Adifatha, L. Fanani, dan R. I. Rokhmawati, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile MECHANIC (Vehicle Maintenance Report) menggunakan Metode Design Thinking Studi Kasus CV. CNS (Cirebon Niaga Sejahtera),” 2022. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [17] F. Effendi *dkk.*, *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Perancangan Antarmuka Aplikasi Monteer dengan Metode Design Thinking*. 2020.
- [18] F. Azzahra, N. Dayanah, M. Rizky Pribadi, I. Komputer, U. Multi Data Palembang, dan K. Kunci, *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Desain Antarmuka Pada Aplikasi StudyVerse Dengan Menggunakan Metode Design Thinking*. 2020.
- [19] Therese Fessenden, “Design Systems 101,” *Nielsen Norman Grup*, 2021.
- [20] Rianthi Sianturi, “User Interface Standards,” 2021.
- [21] Nurul, “Style Guide UI UX Design,” 2021.
- [22] Ramadhana Bagus Solichuddin, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA SITUS WEB ‘KALOGRAFI,’” 2021.

- [23] A. Kathleen, R. P. Sutanto, dan A. Pranayama, “ANALISIS PERBANDINGAN USER FLOW DARI APLIKASI E-CATALOGUE IFURNHOLIC,” 2021.
- [24] R. P. Sutanto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra,” *Nirmana*, vol. 22, no. 1, hlm. 41–51, Jun 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- [25] D. Estri, J. Harahap, B. Subana, dan S. Raihan, “SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN NILAI BERBASIS WEB PADA SD NEGERI DUREN JAYA 6,” 2021.
- [26] Nadiyah Rahmalia, “Yuk, Kenalan dengan Wireframing untuk Desain UI UX,” 2023.
- [27] Akademi Desainer, “Wireframing dalam Desain UI UX,” 2020.
- [28] Dyandra Ayu KSP, “PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE E-LEARNING SMK BPI BANDUNG MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” 2023.
- [29] H. Nurfauziah dan D. Setiyawati, “SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB PADA MADRASAH DINIYAH AL-IZDIHAR PAGUYANGAN,” *Jl. Kelapa Dua Wetan Ciracas*, vol. 8, no. 2, 2022.
- [30] M. F. Santoso, “Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma.” [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- [31] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, dan A. Sevtiana, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK

MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA,” 2020. [Daring].
Tersedia pada: <https://my.cic.ac.id/>.

[32] E. Ulfada, N. Nurfiana, dan R. D. Handayani, “Perancangan Desain UI/UX Pada Implementasi Sistem Kontrol Smart Farming Berbasis Internet of Things (IoT)”, [Daring]. Tersedia pada: <https://otomasi.sv.ugm.ac.id/2018/06/02>