

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Salman, "Website Kaderisasi salman." Accessed: Jan. 11, 2024. [Online]. Available: <https://salmanitb.com/tentang>
- [2] S. Website, "<https://kaderisasi.salmanitb.com/about-us>." Accessed: Jan. 11, 2024. [Online]. Available: <https://kaderisasi.salmanitb.com/about-us>
- [3] Rubiyanti, "Kaderisasi pemuda Masjid Salman : Studi deskriptif pada program Salman Spiritual Camp Masjid Salman ITB," pp. 1–11, 2023.
- [4] Nandy, "Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Contoh Penerapannya." Accessed: Jan. 08, 2024. [Online]. Available: <https://www.gramedia.com/literasi/design-thinking/>
- [5] Anis Najmunnisa, "IMPLEMENTASI MODEL KADERISASI MAHASISWA UNTUK MEMBANGUN KARAKTER UNGGUL DI MASJID SALMAN ITB," 2017.
- [6] R. F. Sinaga, "Redesign Ui/Ux Website Universitas Medan Area Dalam Upaya Meningkatkan Layanan Informasi Terhadap Mahasiswa Dengan Pendekatan Design Thinking To ...," 2023.
- [7] Fini Charisa, *jurnal Skripsi aplikasi skripsiku metode usability testing*. 2022.
- [8] S. Nur Hamidah, "Penerapan Design Thinking Pada Kehidupan Sehari-hari Di Era Pandemi," *Fak. Ilmu Pendidikan, Univ. Negeri Malang*, no. 180153603008, 2018.
- [9] A. H. Fauzi and I. Sukoco, "Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa," *Organum J. Saintifik Manaj. dan Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 37–45, 2019, doi: 10.35138/organum.v2i1.50.
- [10] MySkill, "Design Thinking: Memecahkan Masalah dengan Kreativitas dan Empati." Accessed: Jan. 09, 2024. [Online]. Available: <https://blog.myskill.id/istilah-penting/design-thinking-memecahkan-masalah-dengan-kreativitas-dan-empati/>
- [11] kwikkiangie, "Apa Itu User Persona? Bagaimana Cara Buatnya." Accessed: Jan. 09, 2024. [Online]. Available: <https://kwikkiangie.ac.id/home/2023/08/07/apa-itu-user-persona-bagaimana-cara-buatnya/>
- [12] Fathia Firlyana, "Persona Pengguna: Definisi, Tujuan, dan Jenisnya." Accessed: Jan. 09, 2024. [Online]. Available: <https://dailysocial.id/post/user-persona>

- [13] Nadia L Kamila, "User Journey Map Adalah Kunci Sukses Strategi UX, Mengapa?" Accessed: Jan. 09, 2024. [Online]. Available: <https://dibimbing.id/blog/detail/user-journey-map-adalah-kunci-sukses-strategi-ux-mengapa>
- [14] GreatNusa, "Mengenal User Journey yang Penting dalam Proses Produksi." Accessed: Jan. 09, 2024. [Online]. Available: <https://greatnusa.com/artikel/user-journey-adalah/>
- [15] R. Sofwan, "Apa dan Mengapa: Pemetaan Perjalanan Pengguna." Accessed: Jan. 09, 2024. [Online]. Available: <https://definite.co.id/blogs/apa-dan-mengapa-user-journey-mapping1/>
- [16] Dicoding, "Apa itu Wireframe? Perbedaan Wireframe, Mockup, dan Prototype." Accessed: Jan. 09, 2024. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/wireframe-adalah/>
- [17] DYANDRA AYU KSP, "PERANCANGAN ULANG UI/UX WEBSITE E-LEARNING SMK BPI BANDUNG MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," pp. 1–14, 2023.
- [18] E. Ulfada, N. Nurfiana, and R. D. Handayani, "Perancangan Desain UI/UX Pada Implementasi Sistem Kontrol Smart Farming Berbasis Internet of Things (IoT)," *Semin. Nas. Darmajaya*, vol. 1, pp. 145–155, 2022.
- [19] 2019) (FANNYN, "BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64," *Gastron. ecuatoriana y Tur. local.*, vol. 1, no. 69, pp. 5–24, 2019.
- [20] M. T. R. Hentihu, "Perbedaan antara IA (Information Architecture) vs IxD (Interaction Design)," 2021.
- [21] S. Huldand and A. Finandhita, "Pengembangan Design System Pada Perangkat Lunak Ibid Design System in Ibid ' S Software With an Atomic Design Approach," *JUPITER J. Penelit. Mhs. Tek. Dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, 2021.

