

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. E. Rosyadi, F. Amrullah, R. D. Marcus, and R. R. Affandi, "Rancang Bangun Chatbot Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Whatsapp dengan Metode NLP (Natural Language Processing)," *Briliant J. Ris. Dan Konseptual*, vol. 5, no. 3, p. 619, Aug. 2020, doi: 10.28926/briliant.v5i3.487.
- [2] D. Saputra, N. Martin, R. I. Susanto, Y. Andres, and M. R. Pribadi, "PENGEMBANGAN UI/UX PADA APLIKASI KERJA.IN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," 2022.
- [3] K. Kunci, "UI/UX DESIGN OF RESEARCH MANAGEMENT APPLICATION AND COMMUNITY SERVICE USING FIGMA APP," vol. 5, no. 1, 2022.
- [4] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *J. Digit*, vol. 10, no. 2, Art. no. 2, Dec. 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [5] F. Fariyanto and F. Ulum, "PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN)," *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, Jun. 2021.
- [6] F. Saputra, N. Khaira, and R. Saputra, "Pengaruh User Interface dan Variasi Produk terhadap Minat Beli Konsumen (Studi Literature)," *J. Komun. Dan Ilmu Sos.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–25, Jan. 2023, doi: 10.38035/jkis.v1i1.115.
- [7] D. Rifqi Taufiq Maulana, "PERANCANGAN USER INTERFACE USER EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA APLIKASI MOBILE AUCTENTIK," 2020, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/123456789/28891>
- [8] S. R. Henim and R. P. Sari, "Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Komput. Terap.*, vol. 6, no. 1, pp. 69–78, May 2020, doi: 10.35143/jkt.v6i1.3582.
- [9] N. Nurtsani and E. Sarvia, "Perancangan dan Analisis User Interface/User Experience Online Store dengan Menggunakan Pendekatan Ergonomi (Studi Kasus: Wods)," *J. Integr. Syst.*, vol. 5, no. 1, pp. 27–48, Jun. 2022, doi: 10.28932/jis.v5i1.4476.
- [10] A. F. M. Candra, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG PROTOTIPE APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM PEMINJAMAN DOKUMEN ARSIP DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA TIMUR," vol. 2, no. 04, 2022.

- [11] E. Susanti, E. Fatkhiyah, and E. Efendi, "PENGEMBANGAN UI/UX PADA APLIKASI M-VOTING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," 2019.
- [12] K. H. Lim and N. Setiyawati, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking," *J. Inf. Technol. Ampera*, vol. 3, no. 2, pp. 108–123, Aug. 2022, doi: 10.51519/journalita.volume3.issue2.year2022.page108-123.
- [13] J. A. Sucipto, "MULTI FAKTOR KUALITAS WEBSITE".
- [14] N. Huda, H. Suwardi, F. Syakti, and A. H. Mirza, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE KOMODITIKU MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," 2023.
- [15] R. B. Solichuddin, "PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA 202," Oct. 2021, [Online]. Available: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/37884>
- [16] K. Hasna, M. Defriani, and M. H. Totohendarto, "Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking".
- [17] Muhammad Divo Yursal and Dwi Mutia Sari, "User Interface Design Aplikasi Mobile Hola-Hola," *J. Ris. Rumpun Seni Desain Dan Media*, vol. 2, no. 2, pp. 136–147, Oct. 2023, doi: 10.55606/jurrsendem.v2i2.1600.
- [18] A. Anggarini and D. A. N. Bangun, "ALTERNATIF MODEL PENYUSUNAN MOOD BOARD SEBAGAI METODE BERPIKIR KREATIF DALAM PENGEMBANGAN KONSEP VISUAL," 2020.
- [19] A. P. Sari, S. Aisyah, A. Fauzi, N. A. Gustini, and M. R. Syuhada, "PERANCANGAN APLIKASI PORTAL UI/UX PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)," vol. 1, no. 1, 2022.
- [20] A. S. D. Adila and I. N. Nadhifah, "Pelatihan Keterampilan Desain UI/UX Bagi Karang Taruna dan Taman Bacaan Masyarakat Candiretno".
- [21] Ratna Nur Fadilah and Dhian Sweetania, "PERANCANGAN DESIGN PROTOTYPE UI/UX APLIKASI RESERVASI RESTORAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *J. Ilm. Tek.*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, May 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.826.
- [22] M. S. Hartawan, "PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM," *JEIS J. ELEKTRO DAN Inform. SWADHARMA*, vol. 2, no. 1, Art. no. 1, Jan. 2022, doi: 10.56486/jeis.vol2no1.161.

- [23] N. Sugiyarti and R. A. Hasani, "Re-Design UI/UX IBS Core dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna," vol. Vol 4, No 1, p. Hal 93-102, Aug. 2023, doi: DOI 10.30865/klik.v4i1.1028.
- [24] A. Churil and F. S. Utomo, "PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE DEAGLE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," vol. 01, no. 01.
- [25] Rani Puspita and Rina Astriani, "PERANCANGAN DESIGN UI/UX PADA WEBSITE TOKO MISTER SHOP ID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *J. Tek. Dan Sci.*, vol. 2, no. 3, pp. 35–46, Oct. 2023, doi: 10.56127/jts.v2i3.1047.
- [26] B. Setiawan and T. Triase, "IMPLEMENTASI DESAIN UI/UX APLIKASI OURTICLE KE DALAM APLIKASI BERBASIS ANDROID," *SIBATIK J. J. Ilm. Bid. Sos. Ekon. Budaya Teknol. Dan Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 805–818, Feb. 2023, doi: 10.54443/sibatik.v2i3.665.
- [27] D. K. Deni and F. Y. Ferida, "Usability Testing Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di Website Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta," *J. Teknol. Dan Manaj. Ind. Terap.*, vol. 2, no. I, pp. 41–52, Apr. 2023, doi: 10.55826/tmit.v2i1.57.
- [28] S. R. R I and S. A. Saputra, "PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA APLIKASI JASA FREELANCER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN," *J. Ilm. Matrik*, vol. 25, no. 1, pp. 7–14, Mar. 2023, doi: 10.33557/jurnalatrik.v25i1.2279.
- [29] I. A. Maosul, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENCARIAN PEKERJAAN DIDAMEL.ID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *J. Inform. Dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 2, Apr. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4159.
- [30] I. B. Karo Sekali, C. E. J. C. Montolalu, and S. A. Widiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking," *J. Ilm. Inform. Dan Ilmu Komput. JIMA-Ilk.*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, Sep. 2023, doi: 10.58602/jima-ilkom.v2i2.17.
- [31] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking," vol. 1, no. 4, 2023.
- [32] N. T. Kusumaningdyah and S. Sukadi, "Pengembangan Desain UI/UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software," *J. Softw. Eng. Ampera*, vol. 3, no. 3, pp. 145–152, Oct. 2022, doi: 10.51519/journalsea.v3i3.220.
- [33] M. Zidhan, Finanta Okmayura, Haana Udtari Anjani, Nur Fadilah Achmad, and Febby Wilyani, "PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI SAYUR MAYUR ONLINE (SAMARON) MENGGUNAKAN METODE DESIGN

THINKING,” *J. Inf. Syst. Manag. Digit. Bus.*, vol. 1, no. 2, pp. 96–106, Jan. 2024, doi: 10.59407/jismdb.v1i2.347.

[34] A. W. Bimantara and I. V. Paputungan, “PERANCANGAN UI/UX DESAIN APLIKASI MOBILE TAMAN SAMPAH DESA CEPOGO DENGAN METODE DESIGN THINKING,” *J. Sains Nalar Dan Apl. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–9, Sep. 2023, doi: 10.20885/snati.v2i2.20.