

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Dharma Wijaya *dkk.*, “Perancangan Sistem Absensi Mahasiswa Berbasis Smart Card dan Fingerprint Menggunakan Framework ITIL,” *JUPITER*, vol. 16, no. 1, hlm. 239–251, Apr 2024.
- [2] F. Nimita dan A. Rosetia, “SMART LIBRARY DESIGN FOR FLOWAUTOMATIONANDEFFICIENCY IMPROVEMENT,” *Idealog: Ide dan Dialog Desain Indonesia*, vol. 8, no. 1, hlm. 1, Apr 2023, doi: 10.25124/idealog.v8i1.5546.
- [3] Gamal Thabroni, “Perancangan Produk dan Jasa: Pengertian, Tahapan, Siklus, dsb.”
- [4] Nur Cahyani Ida, “Kampus pintar pelopor lingkungan cerdas berbasis teknologi.” Diakses: 21 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.antaranews.com/berita/2371866/kampus-pintar-pelopor-lingkungan-cerdas-berbasis-teknologi>
- [5] H. Jusuf *dkk.*, “Perancangan Prototype Tempat Sampah Pintar Berbasis Internet of Things,” 2022.
- [6] N. Jaini dan E. Asri, “Fitri Nova 48 Sistem Manajemen Kehadiran Menggunakan Metode Face Recognition Berbasis Web JITSi,” 2021. [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal-itsi.org>
- [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] Salma Haniah Aryanda Putri, “‘Ease of Learning’ for UI Design,” Medium.com. Diakses: 11 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://medium.com/@salmahaniah/ease-of-learning-for-ui-design-5646968d3ae1>
- [9] J. Pendidikan dan D. Konseling, “Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design.”
- [10] 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>

- [11] Habib Hidayat, "User Experience (UX): Pengertian, Contoh, Tujuan, Cara Kerja, Hingga Manfaatnya," myrobin.id. Diakses: 7 Juni 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://myrobin.id/untuk-bisnis/user-experience/>
- [12] Nur Ihsan Fajar Ramadhan, "Rancang ulang ui/ux pada aplikasi taxsee driver menggunakan user centered design (ucd)," Jul 2024.
- [13] M. A. Jaffar, P. Purwantoro, dan A. A. Ridha, "Aplikasi Kehadiran Mahasiswa Menggunakan NFC Card Berbasis Mobile Android," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 6, no. 1, hlm. 7, Mar 2021, doi: 10.32493/informatika.v6i1.7368.
- [14] D. Gita Purnama, D. R. Mahendra Djuanda, dan N. Albart, "Pengembangan Aplikasi Pencarian Artikel Ilmiah Berbasis Mobile," *Technomedia Journal*, vol. 8, no. 2SP, hlm. 135–150, Jun 2023, doi: 10.33050/tmj.v8i2sp.2010.
- [15] M. Farhat Mu dkk., "EVALUASI USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE WEBSITE JUMPSTART COFFEE MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING DAN SYSTEM USABILITY SCALE," 2024.
- [16] Therese Fessenden, "Design Systems 101," NNGroup.com. Diakses: 26 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.nngroup.com/articles/design-systems-101/>
- [17] T. Esti Rahayu dkk., "Perancangan User Interface Pada Website Promosi Ekonomi Kreatif Menggunakan Metode Design Thinking Di Banyuwangi Designing the User Interface for a Creative Economy Promotion Website in Banyuwangi Using the Design Thinking Method," 2025.
- [18] J. Theomas, M. R. Kurniawan, S. N. Novianti, T. Humaira, S. Informasi, dan I. T. Kalimantan, "Perancangan Desain Aplikasi Tempat Sampah Digital 'E-Trash Bin' dengan Metode SCAMPER."
- [19] A. Fadil Al Fatin dan B. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, "PRINSIP DAN METODE DESIGN THINKING."
- [20] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, dan M. H. Aufan, "PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," *Walisono Journal of Information Technology*, vol. 4, no. 1, hlm. 43–52, Agu 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
- [21] 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/>.

- [22] H. Dafitri *dkk.*, “Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma,” 2023.
- [23] Budi Kurniawan dan M Romzi, “Perancangan UI/UX aplikasi manajemen penelitian dan pengabdian kepada masyarakat menggunakan aplikasi figma,” *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, vol. 5 (1), hlm. 1–7, Jun 2022.
- [24] M. F. Santoso, “Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma.” [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- [25] Malabay, “Pemanfaatan Flowchart untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis,” jakarta, Mar 2016. Diakses: 18 Maret 2025. [Daring]. Tersedia pada: Jurnal Ilmu Komputer, Volume 12 Nomor 1, Maret 2016
- [26] S. Ansori, P. Hendradi, dan S. Nugroho, “Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, hlm. 1072–1081, Jul 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [27] P. Diamanti Samantha dan N. Nini Anggalih, “PERANCANGAN DESAIN UI/UX FITUR FUN APLIKASI BERBAGI LOKASI SECARA REAL-TIME,” 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/>
- [28] N. Kahar, S. Puspitorini, dan A. B. Iswandi, “PENERAPAN UI/UX SISTEM INFORMASI SPONSORSHIP EVENT PT INDOSAT OOREDOO DENGAN METODE DESIGN THINKING.”
- [29] A. Maulana Yusuf *dkk.*, “Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pembayaran Penggunaan Air Dengan Metode Design Thinking,” *Januari*, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>
- [30] M. Muslih dan N. Destria Arianti, “PERANCANGAN UI/UX DESIGN SMART GENUSIAN MOBILE APP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” 2023.