

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Ahiase, A. Umar, A. M. M. Saeed, M. A. Rasuman, and E. R. Do Rego Tilman Suri, “Research Trends in Digital Financial Inclusion: A Bibliometric Analysis using VoSviewer,” *J. Ilmu Keuang. dan Perbank.*, vol. 13, no. 2, pp. 185–198, 2024, doi: 10.34010/jika.v13i2.12551.
- [2] M. H. Susanto, F. N. Muizz, and M. H. M. Marwa, “Penerapan alternatif penyelesaian sengketa wanprestasi atas premi pemegang polis di PT. Asuransi Jasindo Yogyakarta,” *Borobudur Law Rev.*, vol. 3, no. 2, pp. 84–98, 2021, doi: 10.31603/burrev.5253.
- [3] R. Selina, Y. Yanti, and A. Suryono, “Analisis Yuridis Tanggung Jawab Perusahaan Asuransi Terhadap Asuransi Jiwa Kredit Rahma Selina Yustika Yanti Arief Suryono K / Pdt / 2019). Penolakan pembayaran klaim meninggal dunia dilakukan oleh pihak PT . Asuransi Jiwa Inhealth Indonesia kepada pemeg,” no. 1, 2024.
- [4] N. Aeni, “Faktor Risiko Kematian Ibu,” *Kesmas Natl. Public Heal. J.*, vol. 7, no. 10, p. 453, 2013, doi: 10.21109/kesmas.v7i10.4.
- [5] Andini, D. Yusup, and Susilawati, “Penerapan System Usability Scale Dalam Menganalisi Ui/Ux Pada Website Asuransi Mitra (Studi Kasus:Website Pasarpolis),” *J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 4, pp. 149–163, 2023.
- [6] S. Kemp, “Digital 2023: Indonesia,” *DATAREPORTAL*. Accessed: Jan. 21, 2025. Available: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- [7] Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, “Transformasi Kesehatan

- Mewujudkan Masyarakat Indonesia Sehat dan Unggul,” pp. 1–186, 2023.
- [8] R. Kurniawan and M. Budi, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [9] S. Alfaris and Y. Sartika Sari, “Analisa Dan Perancangan Aplikasi Penyewaan Gelanggang Olah Raga Berbasis Web (Studi Kasus: Gor Larangan),” *Sist. Inf. Dan E-Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 2655–7541, 2020. Available: <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/298>
- [10] J. H. P. Sitorus and M. Sakban, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar,” *J. Bisantara Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 1–13, 2021. Available: <http://bisantara.amikparbinanusantara.ac.id/index.php/bisantara/article/download/54/47>
- [11] S. Tita Faulina *et al.*, “Penerapan Metode Waterfall pada Aplikasi Pemesanan Soundsystem Dan Organ Tunggal Jefri,” *Jik*, vol. 12, no. 2, pp. 1–9, 2021. Available: www.polinpdg.ac.id
- [12] S. Sukatmi, “Aplikasi Absensi Siswa Berbasis Web Dengan Dukungan Sms Gateway Pada Smk Kridawisata Bandar Lampung,” *J. Inf. dan Komput.*, vol. 6, no. 1, pp. 20–29, 2018, doi: 10.35959/jik.v6i1.58.
- [13] M. A. Al Hawari Nasution, S. Siswanto, and E. Suryana, “Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android,” *J. Media Infotama*, vol. 19, no. 2, pp. 528–537, 2023, doi: 10.37676/jmi.v19i2.4771.

- [14] L. Dara Jayanti, ; Sri, and R. Zulaikha, “Analisis komponen desain user interface (UI) pada INLISLite di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Lubuklinggau ditinjau dari konsep Schlatter dan Levinson,” vol. 12, no. 1, pp. 71–84, 2023.
- [15] V. Issue and S. Hartanto, “JUTIN : Jurnal Teknik Industri Terintegrasi Analisis penerapan UI / UX dalam aplikasi media sosial : Dampaknya terhadap keterlibatan pengguna dan loyalitas platform,” vol. 7, no. 4, 2024, doi: 10.31004/jutin.v7i4.36161.
- [16] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, “Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co,” *J. Desain Komun. Vis.*, vol. 9, no. 1, pp. 73–78, 2022. Available: <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458>
- [17] Normah and F. Sihaloho, “Perancangan User Interface (UI) dan User Experince (UX) Aplikasi Pendistribution Alat-alat Kesehatan pada PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat,” *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 9, no. 1, pp. 33–38, 2023.
- [18] E. Prasetyo, K. Nugroho, and K. Hadiono, “Analisis Pengujian User Experience Website Stmik Aki Menggunakan Supr-Q Dalam Perspektif Human-Computer Interaction,” *Soscied*, vol. Vol. 6 No., no. 1, p. 11, 2023.
- [19] Muhammad Evirustandi, “Evaluasi dan Perbaikan Desain User Interface Aplikasi Mall Kiniku Menggunakan Metode Usability Testing dan Pendekatan Human Centered Design(HCD),” *Skripsi*, pp. i–123, 2023.
- [20] D. Saputra, A. Ivania, A. Sherill, ; Qanita, and M. Anindya, “Analisis UI dan UX Aplikasi Senayan Library Management System (SLiMS) dalam

- Pengelolaan Perpustakaan Digital,” *J. Librariansh. Inf. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 10–30, 2024.
- [21] K. Spiliotopoulos, M. Rigou, and S. Sirmakessis, “A comparative study of skeuomorphic and flat design from a ux perspective,” *Multimodal Technol. Interact.*, vol. 2, no. 2, 2018, doi: 10.3390/mti2020031.
- [22] M. K. Anam, E. T. Emerlada, S. Erlinda, T. Tashid, and T. Nasution, “The Application of Usability Testing to Analyze the Quality of Android-Based Acupressure Smart Chair Applications,” *MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 22, no. 2, pp. 217–226, 2023, doi: 10.30812/matrik.v22i2.2312.
- [23] P. Sukmasetya, A. Setiawan, and E. R. Arumi, “Penggunaan Usability Testing Sebagai Metode Evaluasi Website Krs Online Pada Perguruan Tinggi,” *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 9, no. 1, pp. 58–67, 2020, doi: 10.23887/jstundiksha.v9i1.24691.
- [24] L. J. Chen, B. A. Muthu, and S. cb, “Estimating snow depth Inversion Model Assisted Vector Analysis based on temperature brightness for North Xinjiang region of China,” *Eur. J. Remote Sens.*, vol. 54, no. sup2, pp. 265–274, 2021, doi: 10.1080/22797254.2020.1771217.
- [25] D. Purwanto and F. Setyo Utomo, “Implementasi Metode Design Thinking dalam Proses Perancangan Desain UI/UX Aplikasi ‘Rumah Tani,’” *J. Informatics Interact. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–38, 2024. Available: <https://doi.org/10.33395/sinkron.xxx.xxx>
- [26] B. David and R. Chalon, “Digitalization and Virtual Assistive Systems in

- Tourist Mobility: Evolution, an Experience (with Observed Mistakes), Appropriate Orientations and Recommendations,” *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 14049 LNCS, pp. 125–141, 2023, doi: 10.1007/978-3-031-35908-8_10.
- [27] I. Anggie, “5 Tahap Design Thinking Yang Perlu Kamu Pahami,” eduparx. Accessed: Jan. 17, 2025. Available: <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>
- [28] Y. Lamine and J. Cheng, “Understanding and supporting the design systems practice,” *Empir. Softw. Eng.*, vol. 27, no. 6, 2022, doi: 10.1007/s10664-022-10181-y.
- [29] M. Faizal, “Perancangan Simple Design System Canvas Sebagai Pedoman Antarmuka Pengguna Start Up Di Indonesia,” *Serat Rupa J. Des.*, vol. 5, no. 1, pp. 108–121, 2021, doi: 10.28932/srjd.v5i1.2100.
- [30] B. Wilton, “Cava Design System,” CAVA. Accessed: Jan. 10, 2025. [Online]. Available: <https://blakewilton.com/Cava-Design-System>
- [31] R. P. Sutanto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra,” *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- [32] A. Kathleen, R. P. Sutanto, and A. Pranayama, “Analisis Perbandingan User Flow Aplikasi E-Catalogue,” *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 18, pp. 1–9, 2021.
- [33] G. P. M. Billy Indra Irawan, “Perancangan User Interface dan User Experience Situs Web CreativePub dengan Metode User Centered Design,”

Automata, vol. 3, no. 2, 2022.

- [34] MindInventory, “How to Successfully Create User Flows for Seamless UX?,” Mindful Insights. Accessed: Jan. 18, 2025. Available: <https://www.linkedin.com/pulse/how-successfully-create-user-flows-seamless-ux-mindinventory/>
- [35] W. Hermawansyah and E. Kusmara, “Perancangan Desain User Interface & User Experience Pada Website Epic Tour Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD),” *Informatics, Sci. Technol. J. (Jurnal GERBANG STMIK Bani Saleh)*, vol. 12, no. 2, pp. 48–55, 2022.
- [36] M. S. Muli, “Perancangan Desain Layout Wireframing Website Kasakata Di PT. Inovasi Tanpa Batas Surabaya,” pp. i–39, 2021.
- [37] Dhian Sweetania and Achmad Hafidz, “Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Berbasis Mobile E-Ticket Museum Di Jakarta Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Tek. dan Sci.*, vol. 2, no. 3, pp. 57–70, 2023, doi: 10.56127/jts.v2i3.1124.
- [38] Uiuxdesigner, “I will design a wireframe for your mobile app and website,” Uiuxdesigner. Accessed: Jan. 18, 2025. Available: https://www.fiverr.com/uiux_designer1/design-a-wireframe-for-your-mobile-app-and-website
- [39] D. Purnomo, “Model Prototyping,” *JIMP-Jurnal Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54–61, 2017.
- [40] M. A. Senubekti, G. L. Dajoreyta, and N. Anggraini, “Pembuatan Desain UI/UX dengan Metode Prototyping pada Aplikasi Layanan Pengadilan

- Negeri Bale Bandung menggunakan Figma,” *J. Inform. Terpadu*, vol. 10, no. 1, pp. 1–10, 2024, doi: 10.54914/jit.v10i1.1001.
- [41] N. N. Arisa, M. Fahri, M. I. A. Putera, and M. G. L. Putra, “Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking,” *Teknika*, vol. 12, no. 1, pp. 18–26, 2023, doi: 10.34148/teknika.v12i1.549.
- [42] M. Okty Dea Pratama and S. Suwarni, “Pengembangan Prototipe Desain User Interface & User Experience (UI/UX) Pada Aplikasi OSS URINDO Menggunakan FIGMA,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 2, pp. 155–166, 2022, doi: 10.52643/jti.v8i2.2772.
- [43] A. Yahya and A. Nugroho, “Perancangan Ulang UI / UX Dengan Figma Pada Website OKE OCE Indonesia Menggunakan Metode Design Thinking,” vol. 6, no. 1, pp. 272–282, 2024, doi: 10.47065/josh.v6i1.5987.
- [44] J. Prima, “Figma: Fungsi, Fitur, Cara Kerja, dan Keunggulannya,” Suitmedia. Accessed: Jan. 18, 2025. Available: <https://suitmedia.com/ideas/figma-fungsi-fitur-cara-kerja-dan-keunggulannya>
- [45] N. N. Mazaya and S. Suliswaningsih, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi ‘Dengerin’ Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking,” *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 39–49, 2023, doi: 10.34010/komputa.v12i2.10157.
- [46] M. H. Rusydi and I. Nuryasin, “JOISIE licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA

4.0) PERANCANGAN UI/UX APLIKASI HIDUP SEHAT BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *J. Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 8, no. 1, pp. 54–64, 2024. Available: <https://doi.org/10.35145/joisie.v8i1.4168>

- [47] M. F. A. Rizqi, K. Prihandani, and A. Voutama, “Implementasi Design Thinking Dalam Perancangan Ui/Ux Aplikasi Kesehatan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Pt. Sintasi),” *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 16, pp. 555–569, 2023. Available: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8251429>
- [48] M. H. F. Chatib, H. Tolle, and L. Fanani, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Fitur Asuransi Jago Last Wish menggunakan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus Magang di PT. Impact Byte Teknologi Edukasi Challenge Partner Bank Jago),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 7, pp. 3541–3550, 2022.
- [49] M. N. Kalam, R. S. Sianturi, and A. P. Kharisma, “Perancangan User Experience Aplikasi Pemantauan Kesehatan Ibu Hamil di POLINDES berbasis Mobile menggunakan Metode Human Centered Design (HCD),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 7, pp. 3489–3498, 2022. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11377>
- [50] W. Aditama, H. Tolle, and R. I. Rokhmawati, “Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Investasi Pasar Modal berbasis Mobile menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 10, pp. 4286–4295, 2021. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- [51] E. Kurniasari, R. N. Reyhandera, and S. B. Kembaren, “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Tafsir Mimpi Menggunakan Figma,” vol. 13, pp. 2212–2221, 2025.
- [52] P. M. Renwarin and A. R. Jatmiko, “Perancangan UI / UX Aplikasi Mobile ‘ Tour Kei ’ Sebagai Pemandu Wisata Maluku Tenggara Menggunakan Metode Design Thinking,” vol. 24, no. 3, pp. 2436–2445, 2024, doi: 10.33087/jiubj.v24i3.5374.
- [53] I. G. Aldi, K. Putra, A. A. I. I. Paramitha, and I. N. Purnama, “Perancangan UI / UX Aplikasi Mobile Sangkara Menggunakan Metode Lean UX,” vol. 9, pp. 893–904, 2024.
- [54] S. Alfarabi and M. Muhammad, “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Berbasis Mobile TravelTrails Menggunakan Metode Design Thinking,” *Reputasi J. Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 1, pp. 69–76, 2024, doi: 10.31294/reputasi.v5i1.3439.

