DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Maritsa, U. Hanifah Salsabila, M. Wafiq, P. Rahma Anindya, and M. Azhar Ma'shum, 'Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan', *Al-Mutharahah*, vol. 18, no. 2, pp. 91–100, Dec. 2021, doi: 10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.

[2] A. R. Yusri, I. F. Hanif, M. D. Al-farel, N. Zaandami, and M. Yasin, 'Perancangan Desain UI/UX Berbasis Scan Barcode Dengan Metode Design Thinking Untuk Pemesanan Makanan', vol. 5, no. 2, 2024.

[3] M. Handayania, I. U. Sari, and P. Anggraini, 'Pengaruh UI/UX terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Rental Motor', vol. 3, no. 2, 2025.

[4] R. M. Maora and R. Mulyati, 'Optimalisasi Model Machine Learning Dalam Upaya Penyesuaian Kompetensi Tenaga Kerja Indonesia terhadap Tuntutan Pasar Kerja Digital di Era Peralihan Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0'.

[5] Andri Kristanto, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. 2018.

[6] Elfira Febriani Harahap; Sucipto Adisuwiryo; Rina Fitriana, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. 2022.

[7] Sena Wijayanto, *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

[8] Ben Shneiderman, Catherine Plaisant, Maxine Ccohen, Steven Jacobs, Niklas Elmqvist, Nicholas Diakopoulos, *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, 6th edn. Pearson Education, 2016

[9] Roger S. Pressman, Bruce R. Maxim, *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, 9th edn. McGraw-Hill Education, 2019.

[10] Jenifer Tidwell, Charles Brewer, Aynne Valencia, *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*, 3rd edn. O'Reilly, 2020.

[11] Helen Sharp, Jennifer Preece, Yvonne Rogers, *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, 5th edn. John Wiley & Sons, 2019.

[12] David Benyon, *Designing User Experience: A Guide To Hci, Ux And Interaction Design*, 4th edn. Pearson Education, 2019.

[13] Rini Mayasari, Nono Heryana, *KONSEP DAN TEORI DESAIN USER EXPERIENCE PERANGKAT LUNAK*. PT. Neo Santara Indonesia, 2023.

[14] Laura Musikanski, *How to Account for Sustainability: A Simple Guide to Measuring and Managing*. Routledge, 2017.

[15] Tonni Limbong, Sriadhi, *Pemrograman Web Dasar*. Yayasan Kita Menulis, 2021.

[16] Rintho Rante Rerung, *Pemrograman Web Dasar*. Deepublish, 2018.

[17] Heri Septya Kusuma, *Buku Ajar Konsep Teknologi*. Deepublish Digital, 2024.

[18] Arif Muhamad Nurdin *et al.*, *PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI*. PT SADA KURNIA PUSTAKA, 2024.

[19] Fergie Joanda Kaunang, Abdul Karim, Janner Simarmata, Akbar Iskandar, and Dewa Putu Yudhi Ardiana, Ri Sabti Septarini, Edi Surya Negara, Hazriani, Reni Dwi Widyastuti, *Konsep Teknologi Informasi*, 1st edn. Kita Penulis, 2021.
[20] Alfry Aristo Jansen Sinlae, S.Kom., M.Cs., *Referensi Kajian Praktis Perancangan Sistem Informasi Berbasis Design Thinking*. PT Media Penerbit Indonesia, 2024.
[21] Astri Ghina, Dodie Tricahyono, Jurry Hatammimi, *Design Thinking: Teori dan Contoh Kasus di Bidang Resort & Leisure*. Tel-U Press, 2024.
[22] Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer, *The Design Thinking Playbook*. Elex Media Komputindo, 2021.
[23] Carol M. Barnum, *Usability Testing Essentials*. Science Direct, 2020. [Online]. Available: https://doi.org/10.1016/C2018-0-01372-9
[24] Tenia Wahyuningrum, *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Deepublish, 2021. [Online]. Available: https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK23689/buku-referensi-mengukur-usability-perangkat-lunak
[25] Louis Rosenfeld, Peter Morville, Jorge Arango, *Information Architecture: For the Web and Beyond*. O'Reilly Media, Inc, 2015.
[26] P. Winly Apriliani and P. Sukmasetya, 'Rancangan User Interface/User Experience Pelacakan Hasil Panen Serai Wangi Menjadi Minyak Menggunakan Metode Design Sprint', *josh*, vol. 4, no. 2, pp. 346–356, Jan. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2375.
[27] S. Sugiharto, M. K. Wirawati, and D. N. Aini, 'Perancangan Wireframe UI/UX Aplikasi Mobile HyperCare bagi Penderita Hipertensi Menggunakan Metode Design Thinking', *SJRI*, vol. 4, no. 8, pp. 1114–1127, Aug. 2025, doi: 10.55681/sentri.v4i8.4334.
[28] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, and M. H. Aufan, 'PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA', *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, Aug. 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
[29] M. Suparman *et al.*, 'MENGENAL APLIKASI FIGMA UNTUK MEMBUAT CONTENT MENJADI LEBIH INTERAKTIF DI ERA SOCIETY 5.0', vol. 1, no. 6, 2023.
[30] M. Karimah, S. Supriyatna, and C. Rozali, 'Penggunaan Figma dalam Menggali Kreativitas Desain UI/UX Web pada SMK IT Bina Adzkia', *JIPM*, vol. 2, no. 1, pp. 6–10, Jan. 2024, doi: 10.55903/jipm.v2i1.139.
[31] F. Firjatullah, 'PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE EDUKAMI (PLATFORM PEMBELAJARAN IT). MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING.', *JITET*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6350.
[32] S. Tuwongkesong, F. J. Doringin, and M. Langie, 'Pengembangan UI/UX Platform E-Learning Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Manado', vol. 4, no. 1, 2025.
[33] Anang Pramono , Ahmad Indra Setiawan, *Eksplorasi Design Thinking dalam Pengembangan UI Prototyping*. 2024.