DAFTAR PUSTAKA

[1] R. Ramadani dan D. Mahdiana, "SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW ON THE APPLICATION OF UI/UX DESIGN METHODS IN SYSTEM DEVELOPMENT," *J. Tek. Inform. (JUTIF)*, vol. 5, no. 4, hlm. 103–111, Jul 2024, doi: 10.52436/1.jutif.2024.5.4.2073.

[2] E. D. Wananda, R. Hendriyanto, dan G. P. Kusuma, "Perancangan Desain UI/UX Website SEAQIS Task Tracker untuk Mengelola Tugas Karyawan SEAQIS," *JTSIA*, vol. 7, no. 3, hlm. 1319–1328, Jul 2024, doi: 10.32493/jtsi.v7i3.42015.

[3] M. R. Sipayung, S. Wahyuni, dan H. Hermansyah, "Desain UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Absensi Dan Pengumpulan Tugas Mahasiswa MBKM di PT OYO Rooms Indonesia," *jmp*, vol. 14, no. 1, hlm. 832–839, Jun 2025, doi: 10.33395/jmp.v14i1.14905.

[4] M. I. Alifudin, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Tugas Multi-Peran Berbasis Web," *JUPIKOM*, vol. 4, no. 3, hlm. 74–85, Agu 2025, doi: 10.55606/jupikom.v4i3.5228.

[5] K. Kunci, "UI/UX DESIGN OF RESEARCH MANAGEMENT APPLICATION AND COMMUNITY SERVICE USING FIGMA APP," vol. 5, no. 1, 2022.

[6] "Azis, N., Pribadi, G., & Savitrie Nurcahya, M. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. IKRA-ITH Informatika Jurnal Komputer Dan Informatika, 4(3), 1-5. R."

[7] L. Nurlaela, "RANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY BARANG BERBASIS WEB STUDI KASUS PADA CV. LIMOPLAST".

[8] A. Salsabila Nasution, M. Ridwan, A. Teguh Wibowo, dan A. Kunaefi, "RANCANG ULANG DESAIN UI (USER INTERFACE) AUDIT CHECKLIST BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE UCD (USER CENTERED DESIGN)," *jati*, vol. 8, no. 6, hlm. 12015–12022, Nov 2024, doi: 10.36040/jati.v8i6.11760.

[9] I. Rochmawati, "IWEARUP.COM USER INTERFACE ANALYSIS," *Visualita*, vol. 7, no. 2, hlm. 31–44, Feb 2019, doi: 10.33375/vslt.v7i2.1459.

[10] M. N. Ashiddiq, "PERANCANGAN UI/UX LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) APLIKASI MOBILE EDU-LEARN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *JITET*, vol. 12, no. 1, Jan 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3693.

[11] A. Rachman, Y. A. D. Saputra, M. Hafidz, Z. A. I. Sugiman, dan Y. Sahria, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI INTEGRASI TEKNOLOGI FINANSIAL 'FIHUB' MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN," *JITET*, vol. 12, no. 1, Jan 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3884.

[12] R. Fahrudin dan R. Ilyasa, "Perancangan Aplikasi 'Nugas' Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development," *jitter*, vol. 8, no. 1, hlm. 35–44, Des 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714.

[13] Fauziah, Miftakhul Jannah, Amanda Putri Lestari, dan Amanda Putri Lestari, “Task Monitoring Information System: Case Study of Task Minder Implementation in PTIK A Class Students Class 2022 Makassar State University,” *j. of digital technol. and comput. sci.*, vol. 2, no. 1, hlm. 51–69, Nov 2024, doi: 10.61220/digitech.v2i1.20242.
[14] A. B. Setiawan dan M. Hermansyah, “Smart Reminder: Sistem Pengingat Tugas Berbasis ReactJS dan Google Apps Script untuk Manajemen Proyek Tim,” vol. 6, no. 6, 2025.
[15] A. Rachmadany, “EMPLOYEE ATTENDANCE APPLICATION AT UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO BASED ON WHATSAPP,” *IPTEKS*, vol. 2, no. 1, hlm. 12–19, Jan 2025, doi: 10.61796/ipteks.v2i1.301.
[16] I. P. Nalendra dan G. Swalaganata, “Perancangan prototype UI/UX aplikasi home service kendaraan berbasis mobile dengan pendekatan Design Thinking,” *J. of Information System and Application Development*, vol. 2, no. 1, hlm. 31–41, Jun 2024, doi: 10.26905/jisad.v2i1.11044.
[17] M. A. A. Hawari Nasution, S. Siswanto, dan E. Suryana, “RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID,” *J. n.a Infotama*, vol. 19, no. 2, hlm. 528–537, Okt 2023, doi: 10.37676/jmi.v19i2.4771.
[18] A. T. B. Adifatha, L. Fanani, dan R. I. Rokhmawati, “Perancangan User Experience Aplikasi Mobile MECHANIC (Vehicle Maintenance Report) menggunakan Metode Design Thinking Studi Kasus CV. CNS (Cirebon Niaga Sejahtera)”.
[19] F. Effendi *dkk.*, “Perancangan Antarmuka Aplikasi Monteer dengan Metode,” 2022.
[20] V. Silvia, A. Salsabila, N. Tasya, dan D. I. Sari, “PENGABDIAN KKN BINA DESA: KONSEP DESIGN THINKING TERHADAP UMKM DI GAMPONG LAMSIDAYA,” vol. 2, 2024.
[21] F. Azzahra, N. Dayanah, dan M. R. Pribadi, “Desain Antarmuka Pada Aplikasi StudyVerse Dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” 2022.
[22] F. S. Putra, H. M. Az-Zahra, dan L. Fanani, “Evaluasi Usability Aplikasi Perangkat Bergerak AlgoritmaKopi menggunakan Metode Usability Testing”.
[23] M. A. Maricar dan D. Pramana, “Usability Testing pada Sistem Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni ITB STIKOM Bali,” *eksplora*, vol. 9, no. 2, hlm. 124–129, Mar 2020, doi: 10.30864/eksplora.v9i2.326.
[24] “Erna Sulistyowati, ‘EVALUASI TERHADAP SISTEM PENDAPATAN ALUMNI SMA NEGERI1RANDUBLATUNG DENGAN METODE USABILITY TESTING,’ 2018.”
[25] D. E. J. Harahap, B. Subana, dan S. Raihan, “SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN NILAI BERBASIS WEB PADA SD NEGERI DUREN JAYA 6,” 2021.
[26] L. Judul, “PERANCANGAN UI/UX APLIKASI AYO BERAKSI (BELAWAN BERSIH ANTI KORUPSI) DENGAN METODE DESIGN THINKING”.
[27] D. A. Fatah, F. A. Mufarroha, dan O. M. A. Husnah, “PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS

WIREFRAMING WIREFRAMING-BASED ACADEMIC INFORMATION SYSTEM USER INTERFACE DESIGN," vol. 11, no. 1, 2022.
[28] M. F. Santoso, "Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma," vol. 4, no. 2, 2022.
[29] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, dan A. Sevtiana, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA," *JD*, vol. 10, no. 2, hlm. 208, Des 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
[30] D. Oleh, "Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan UI/UX Aplikasi Bergerak".
[31] I. F. Pasaribu, "Xiosena: Figma-Based Prototype Design and Development for Boutique Dress Ordering Using UI/UX," *JIGE*, vol. 6, no. 4, hlm. 2420–2434, Nov 2025, doi: 10.55681/jige.v6i4.4571.
[32] A. Alfina, A. Lathifah, dan U. I. Kurnia, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN FIGMA SEBAGAI ALAT PROTOTYPING DALAM MATA KULIAH INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER," *Diteksi*, vol. 3, no. 2, hlm. 40–45, Jun 2024, doi: 10.30604/diteksi.v3i2.1629.
[33] M. Satrio, N. P. Handoko, dan S. Ernawati, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB PADA M.I AL-KHAIRIYAH JAKARTA SELATAN," vol. 9, no. 3, 2025.
[34] W. P. Mustika, J. T. Kumalasari, Y. Fitriani, dan A. Abdurohim, "Sistem Informasi Administrasi Kependudukan (SIASIK) Pada Kelurahan Berbasis Web," vol. 5, 2021.
[35] R. H. Aipassa, V. R. Palilingan, dan I. Rianto, "Pengembangan Sistem Informasi Kuliah Kerja Nyata di Universitas Negeri Manado," *EduTIK*, vol. 3, no. 4, hlm. 436–445, Agu 2023, doi: 10.53682/edutik.v3i4.7489.
[36] P. Iqlima, Z. Ardian, dan R. P. Phonna, "Implementasi Sistem Informasi Lembur untuk Outsourcing Berbasis Website di Rumah Sakit Pertamina Pangkalan Brandan," vol. 9, no. 2, 2025.
[37] D. Oleh, "PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA SITUS WEB 'KALOGRAFI'".
[38] R. P. Sutanto, "Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra," *nirmana*, vol. 22, no. 1, hlm. 41–51, Jun 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
[39] M. N. M. Al-Faruq, S. Nur'aini, dan M. H. Aufan, "PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, hlm. 43–52, Agu 2022, doi: 10.21580/wjit.2022.4.1.12079.
[40] A. A. Chairunnisa, S. Widodo, dan N. W. A. Majid, "PERANCANGAN DESAIN UI/UX SISTEM E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *JOISM*, vol. 6, no. 1, hlm. 1–9, Jul 2024, doi: 10.24076/joism.2024v6i1.1632.
[41] M. N. Ashiddiq, "PERANCANGAN UI/UX LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) APLIKASI MOBILE EDU-LEARN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *JITET*, vol. 12, no. 1, Jan 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3693.

[42] G. D. P. Haryanto, A. A. Ridha, dan T. Ridwan, “PERANCANGAN UI/UX SIM DAN MONITORING TUGAS AKHIR MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG),” vol. 7, no. 2, 2023.
[43] M. N. Ashiddiq, “PERANCANGAN UI/UX LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) APLIKASI MOBILE EDU-LEARN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *JITET*, vol. 12, no. 1, Jan 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i1.3693.
[44] F. Malkan dan A. Pramadjaya, “Perancangan Ulang UI/UX Learning Management System (LMS) di Alhazen Academy Menggunakan Metode Design Thinking,” *JTSI*, vol. 6, no. 2, hlm. 334–347, Sep 2025, doi: 10.35957/jtsi.v6i2.13486.
[45] N. D. Shidiq dan A. P. Wibowo, “SMART ANGKRINGAN: PERANCANGAN UI/UX SISTEM PEMESANAN MANDIRI PADA ANGKRINGAN OJO KUWATIR,” *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 07, 2025.
[46] W. Andiani dan A. Wahyui, “PERANCANGAN DESAIN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *JASIKA*, vol. 4, no. 01, hlm. 1–10, Mei 2024, doi: 10.31294/jasika.v4i01.3145.
[47] J. H. Imin, M. Fajar, dan Hasniati, “Perancangan UI/UX Website Search Buddy Menggunakan Pendekatan Design Thinking,” *Media Sisfo*, vol. 18, no. 1, hlm. 89–98, Apr 2024, doi: 10.33998/mediasisfo.2024.18.1.1642.
[48] A. G. Lestari, F. A. Sariasih, E. Prayitno, C. Bahri, dan C. Setiawan, “UI/UX Design Using the Design Thinking Method in the Development of a New Student Registration Information System Website at Raudhatul Athfal (RA) Qurrotul ’Uyun,” *jist*, vol. 6, no. 1, hlm. 677–689, Feb 2025, doi: 10.59141/jist.v6i1.8905.
[49] Ahmad Alfis Syifa’ dan Eka Putri Rachmawati, “Redesign UI UX Aplikasi Info BMKG Menggunakan Metode Design Thinking,” *JIP*, vol. 11, no. 2, hlm. 11–20, Feb 2025, doi: 10.33795/jip.v11i2.6702.
[50] N. Alam, F. Ariani, dan K. Rizal, “Penggunaan Metode Design Thinking untuk Perancangan UI/UX Aplikasi Rainbow Kids,” *ijcs*, vol. 2, no. 1, hlm. 16–21, Apr 2023, doi: 10.31294/ijcs.v2i1.1890.
[51] D. H. Wijaya, S. Pinem, dan M. Ridwan, “Optimalisasi User Interface dan User Experience Aplikasi Whoosh dengan Design Thinking dan UEQ,” *JATISI*, vol. 12, no. 3, Sep 2025, doi: 10.35957/jatisi.v12i3.11925.
[52] T. Raharjo, D. Kuswoyo, dan S. Tyas, “Optimalisasi Desain UI/UX WEBSITE DemiFilm.co Dengan Metode Design Thinking Dan Usability Testing,” *j.komputer, j.informasi, j.teknologi*, vol. 5, no. 1, hlm. 11, Jun 2025, doi: 10.53697/jkomitek.v5i1.2662.
[53] Salsabila Nada Adzani, Erik, dan Sandhika Galih Amalga, “Evaluasi UI/UX Aplikasi Web Deteksi Kecurangan Ujian Online Berbasis Video Dengan Sistem Usability Scale,” *PasInformatik*, vol. 3, no. 1, Feb 2024, doi: 10.23969/pasinformatik.v3i1.12545.