

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Siaputra, N. Christianti, dan G. Amanda, “ANALISA IMPLEMENTASI FOOD WASTE MANAGEMENT DI RESTORAN ‘X’ SURABAYA,” *Jurnal Manajemen Perhotelan*, vol. 5, no. 1, hlm. 1–8, Agu 2019, doi: 10.9744/jmp.5.1.1-8.
- [2] Food and Agriculture Organization of the United Nations, “Food Loss and Waste Database.” Diakses: 22 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.fao.org/platform-food-loss-waste/flw-data/en/>
- [3] The Economist Intelligence, “Food loss and its intersection with food security.” Diakses: 22 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: https://www.eiu.com/public/topical_report.aspx?campaignid=foodloss14
- [4] Interaction Design Foundation, “Design Thinking.” Diakses: 18 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
- [5] E. Nur Maulana, “Perancangan User Interface dan User Experience Website Pusat Informasi Makanan Halal di Bandung Indonesia Modul Kontributor Dengan Metode Design Thinking,” 2023.
- [6] A. Susila, “Aplikasi Point Of Sales (POS) Berbasis Website Dengan Menggunakan Laravel (Studi Kasus: Bakmi Djowo),” *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, vol. 1, no. 7, hlm. 1821–1828, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [7] J. Nielsen, “Introduction to Usability.” Diakses: 18 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- [8] J. Sauro, “Why you only need to test with five users.” Diakses: 18 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://measuringu.com/five-users/#many>
- [9] M. Reza Maulana, “Aplikasi Untuk Point of Sales Untuk Usaha Rumah Makan (Modul Booking Dan Delivery) Berbasis Web,” *Aplikasi Untuk Point of Sales Untuk Usaha Rumah Makan (Modul Booking Dan Delivery) Berbasis Web*, 2023.
- [10] A. Pranata Kusuma, “PERANCANGAN APLIKASI POINT OF SALES BERBASIS WEBSITE PADA FITUR MANAJEMEN PEMESANAN UNTUK KANTIN UNIVERSITAS TELKOM MENGGUNAKAN METODE SCRUM,” 2023.
- [11] N. Aulya, “PENGEMBANGAN APLIKASI E-WALLET UNTUK DISABILITAS TUNANETRA LOW VISION BERFOKUS PADA FITUR TOP UP BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *PENGEMBANGAN APLIKASI E-WALLET UNTUK DISABILITAS TUNANETRA LOW VISION BERFOKUS PADA FITUR TOP UP BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*, hlm. 108, 2023.

- [12] V. Amabella, “Perancangan Mobile Website Cloud Kitchen Laa Zuru Menggunakan Metode Design Thinking,” 2023.
- [13] M. Praditya, “PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE WEBSITE PLATFORM ‘TELKOM MENTORING’ PADA MODULE MENTEE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING,” *PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE WEBSITE PLATFORM “TELKOM MENTORING” PADA MODULE MENTEE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*, hlm. 119, 2023.
- [14] R. Ardhi dan G. Farell, “Perancangan Website Point of Sales menggunakan Teknologi QR Code (Studi Kasus Gofha Studio Parfum Danguang-Danguang),” 2023.
- [15] GoBiz, “6 Harga Mesin Kasir Android Terbaru & Jenis Kasir untuk Usaha.” Diakses: 8 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://gobiz.co.id/pusat-pengetahuan/mesin-kasir/>
- [16] I. Budianto, “Apa yang Dimaksud Sistem Point Of Sales (POS).” Diakses: 8 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://winstarlink.com/sistem-point-of-sales-adalah/>
- [17] M. Multazam, I. V Papatungan, dan B. Suranto, “Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design,” 2020.
- [18] A. Segara, “Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web,” 2019.
- [19] H. Kang, “Application Study on Android Application Prototyping Method using App Inventor,” *Indian J Sci Technol*, vol. 9, no. 1, hlm. 1–5, Jan 2016, doi: 10.17485/ijst/2015/v8i19/75919.
- [20] 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/>.
- [21] D. Pacholczyk, *UI DESIGN FROM THE EXPERTS WEB UI DESIGN BEST PRACTICES*. UXPin, 2021.
- [22] Interaction Design Foundation - IxDF, “Personas,” Interaction Design Foundation. Diakses: 21 Oktober 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/personas>
- [23] F. Yamiza Akbar, A. Suci Dian Martha, dan D. Dwi Jatmiko, “KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Re-Design Tryout Wangsit Mobile Apps using Learner Centered Design Method,” *Media Online*, vol. 3, no. 6, hlm. 852–860, 2023, doi: 10.30865/klik.v3i6.923.

- [24] F. Fariyanto dan F. Ulum, “PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, hlm. 52–60, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [25] S. Gibbons, “Design Thinking 101,” nngroup. Diakses: 8 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>