

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G. (2024). *Pengantar Desain UI/UX* (1 ed.). Elex Media Komputindo.
<https://doi.org/724050514>
- Aziz, F., Uki, D., Saputri, E., Khasanah, N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan). *Jurnal Infortech*, 5(1), 1–8.
<https://doi.org/10.31294/INFORTECH.V5I1.15156>
- Catur Rahmawati, P. S. C. S. S. M. R. A. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in. *Jurnal teknologi informasi dan komunikasi*, Vol. 12(No. 02), 157–169.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36342/teika.v12i02.2922>
- DAMIYATI, M. D. (2023). *Implementasi User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Pada Aplikasi Kaki Keenam Menggunakan Metode Design Thinking* [UIN Syarif Hidayatullah Jakarta].
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/67538>
- FAUZIAH, S. (2023). *Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pengelolaan Perumahan Klaster Villa Gading Mayang Kota Jambi Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking* [UNIVERSITAS JAMBI].
<https://repository.unja.ac.id/id/eprint/60149>
- Kosim, M. A. (2022). Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, Vol 4(No 2), 3–4.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>
- Kurnia, F. (2023). *UI (User Interface): Pengertian, Fungsi, dan Karakteristiknya* / DailySocial.id. <https://dailysocial.id/post/ui-user-interface>
- Lukman Hakim, Y. D. U. (2021). Manajemen Program Kelas Unggulan untuk Meningkatkan Citra Madrasah Tsanawiyah 1 Kabupaten Madiun. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, Vol. 2(No. 1), 1–14.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21154/sajiem.v2i1.37>

- Ngurah Rangga Wiwesa. (2021). User Interface dan User Experience untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).
- Ni Luh Putri Ari Wedayanti. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, VOL. 7(2), 113. <https://doi.org/https://doi.org/10.24843/JIM.2019.v07.i02.p03>
- Pratama, M. A. D. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Riset Komputer*, Vol. 9(No. 4), 980–987. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442>
- Pressman, A. (2019). *Design Thinking* (1st Editio). <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315561936>
- Putra, D. H. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web pada LAPORTEA Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Sahadi, S., Ardhiansyah, M., & Husain, T. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Siswa/i Kelas Unggulan Menggunakan Metode AHP dan TOPSIS. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 1(2), 153–167. <https://doi.org/10.35957/JTSI.V1I2.513>
- Satria, C., & Anggrawan, A. (2021). Aplikasi K-Means berbasis Web untuk Klasifikasi Kelas Unggulan. *MATRIX : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*. <https://doi.org/10.30812/matrik.v21i1.1473>
- Shirvanadi, E. C. (2021). *Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)* [UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA]. <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/34156>
- Sundari, U. Y. (2024). *Metodologi Penelitian* (P. A. D. Suhardi (ed.); 1 ed.). CV.

Gita Lentera.

- Suparman, M. (2023). Mengenal Aplikasi Figma untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di era Society 5.0. *Abdi Jurnal Publikasi*, 01, 552–555. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/view/283/191>
- SUSILO, E. (2019). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- Yudhanto, Y. (2024). *Panduan UI/UX Aplikasi Digital* (Rafika (ed.); 1 ed.). Elex Media Komputindo. <https://doi.org/724050489>