

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhiya Adha, I., Voutama, A., Ali Ridha, A., Ilmu Komputer, F., Singaperbangsa Karawang, U., HSRonggo Waluyo, J., Timur, T., & Barat, J. (2023). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(1).
- Agustin, J., & Koeshartono, D. (2014). *PENGARUH KARAKTERISTIK WEBSITE TERHADAP KEPUASAN DAN DAMPAKNYA PADA KEPERCAYAAN KONSUMEN*. <http://en.wikipedia.org/>
- Ahadi, M. F., & Amrulloh, A. (n.d.). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Aplikasi Pemesanan Galon. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual*, 8(2), 2023.
- Ananta, P., Mas, Y. M., Perdanakusuma, A. R., Muslimah Az-Zahra, H., Brawijaya, U., Veteran, J., Informasi, J. S., & Ub, F. (2023). *Perancangan Antarmuka Website E-commerce UMKM Pertenunan Pelangi Dengan Metode Design Thinking*. 10(4), 453–466. <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Andrew Smyk. (2020). *The System Usability Scale & How it's Used in UX*. <https://medium.com/thinking-design/the-system-usability-scale-how-its-used-in-ux-b823045270b7>
- Aprilia, I., Santoso, P. I., Ferdiana, R., Elektro, T., Informatika, T., Gadjah, U., & Yogyakarta, M. (2015). *Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale* (Vol. 17, Issue 1). <http://www.tegal>
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Ayu Nur Wulandari, D., & Kuspriyono, T. (2023). Design UI/UX Dengan Menggunakan Metode Design Thingking Pada Website UMKM Hendz Florist Aglonema. In *Jurnal* (Vol. 5, Issue 1). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech22>
- Buana Ayu, T., & Wijaya, N. (2023). *2 ND MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2023 PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN*

*PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT BERBASIS ANDROID.*  
<https://www.payoprint.id/>.

Candra Wardana, F., & Gusti Lanang Putra Eka Prisma, I. (n.d.). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *JEISBI*, 03, 2022.

Destian Pratama, S., & Syaodih, E. (2021). Analisis Perilaku Konsumen dalam Memanfaatkan Aplikasi KAI Access. *Jurnal Manajemen Jasa*, 3(1).  
<http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/jsj>

Devinpws. (2020, November 16). *User Journey Map*.  
<https://devinpws.medium.com/ui-ux-11-user-journey-map-aaa4c6ea5bcf>

Dewi, R., Dan, I., & Setyati, E. (2012). *DESAIN SIMPLE DAN MODERN DALAM PERANCANGAN WEBSITE PENJUALAN*.

Dicky Arya Pratama. (2023). *Low-Fidelity vs High-Fidelity Prototyping*.  
<https://www.dicoding.com/blog/low-fidelity-vs-high-fidelity-prototyping/>

Faisal, M., Muda, M. A., Septiana, T., & Komarudin, M. (2023). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN BERBASIS WEB PADA PERHITUNGAN LUASAN KUMUH BALAI PRASARANA PERMUKIMAN WILAYAH LAMPUNG. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(2). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i2.2921>

Fauzi, A. H. (2019). *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*.  
<https://doi.org/10.35138/organu>

Firdausi, F. A. (2021). *ANALISA DAN DESAIN KEMBALI UI/UX APLIKASI MARKETPLACE UMKM DIGIDESIA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING TUGAS" AKHIR*.

Interaction Design Fondation. (n.d.). *Design Thinking*. Retrieved May 22, 2025, from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking?srsId=AfmBOopJ30sT3TF9JpVLNFjxHuasTsNgrhFDuHrT8VZlJtcJNvZkV-HE>

Joni Kurniawan, W. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(3), 154–159.

- Marcius Lim, J. (2021). *Implementasi Algoritma Analytical Hierarchy Process (AHP) Dalam Aplikasi Penjualan Online Dengan Studi Kasus : Lauren's Clothes*.
- Muhammad Nauval El Ghiffary. (2018). *Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olride)*.  
<https://media.neliti.com/media/publications/496268-none-1d3d57b2.pdf>
- Muslim, I. A., Purnandi, H., Hazna, C. R., Atmaja, S. A., & Putra, I. E. (2021). *Penggunaan Sistem E-Commerce Dalam Meningkatkan Daya Saing Pelaku Bisnis Dalam Perkembangan Dunia Usaha Studi Kasus Aplikasi Onlineshop Tokomobile*. 8(3), 1651–1664. <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Nabila, G., & Wahyuni, S. (2022). *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas*.
- Nirwana, A. (2021). *ANALISIS PENGGUNA WEBSITE KLINIK UTAMA RAWAT INAP DAN BERSALIN SITI AISYAH MENGGUNAKAN USER PERSONA*.
- Nurjanah, S., Nurjannah, N., & Kristiani, S. P. (2022). *PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN DESIGN THINKING UNTUK ORGANISASI KAMPUS DAERAH PURWAKARTA*. *JSI : Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 14(1). <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>
- Pilgrim, C. J., & Pilgrim, C. J. (2007). *Trends in sitemap designs-A Taxonomy and survey*. <https://www.researchgate.net/publication/228654015>
- Rahmatika, A. K., Pradana, F., & Abdurrachman Bachtiar, F. (2020). *Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web (Vol. 4, Issue 8)*. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rizaldy, R., & Dirgahayu, R. T. (2020). *Pengembangan Front-End Sistem Informasi Pendataan Pendar Foundation Yogyakarta*.
- Rotama Marbun, R., Mufied, F., Anshary, A., Fauzi, R., Program, ), Informasi, S. S., Telekomunikasi, J., Buah, T., Bandung, B., & Barat, J. (2022). *PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE HELPMEONG UNTUK SHELTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN*.

- Sahi, A. (2020). *APLIKASI TEST POTENSI AKADEMIK SELEKSI SARINGAN MASUK LP3I BERBASIS WEB ONLINE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER* (Vol. 7, Issue 1). <http://www.php.net>.
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. In *Jurnal Infortech* (Vol. 4, Issue 2). <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Sarah Gibbons. (2018, January 14). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>
- Satrio Bagaskoro, A., Fauzi, R., & Ambarsari, N. (2020). *PERANCANGAN USER INTERFACE BERDASARKAN USER EXPERIENCE APLIKASI E-LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN UNTUK MENDUKUNG PROSES PEMBELAJARAN STUDI KASUS: SMA SANTA MARIA 3 CIMAHI USER INTERFACE DESIGN BASED ON USER EXPERIENCE OF E-LEARNING APPLICATIONS USING USER-CENTERED DESIGN METHOD TO SUPPORT LEARNING PROCESS CASE STUDY: SMA SANTA MARIA 3 CIMAHI*.
- Shafrida Kurnia, R. (2019). Implementasi User Journey Map pada Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Tunanetra. *Agustus*, 1(4).
- Shirvanadi, E. C. (2021). *SKRIPSI PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER)*.
- Sholihah, I., Program, W., Informatika, S., Amikom, S., Jalan, S., Notosuman, V., & Kartasura, S. (2019). Pengembangan E-Commerce Produk Fashion Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal IT CIDA*, 5(2).
- Sholikhan, M., Kom, S., & Kom, M. (2022). *CSS Javascript dan HTML*.
- SICILLYA SETYA JAYANI SANTOSA. (2020). *ANALISIS UI UX MAXIMOM BERBASIS USER PERSONA*.
- Sonny, S., & Rizki, S. N. (2021). PENGEMBANGAN SISTEM PRESENSI KARYAWAN DENGAN TEKNOLOGI GPS BERBASIS WEB PADA PT BPR DANA MAKMUR BATAM. In *JURNAL COMASIE* (Vol. 04, Issue 04).
- Stoev, P., & Stoeva, M. (2024). Building Empathy in Students by Developing Cyber-Physical Projects Through Design Thinking. *Journal of Physics:*

*Conference Series*, 2701(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2701/1/012041>

Suharni, E. S. F. P. (2023). PERANCANGAN WEBSITE RUMAH MAKAN NINIK SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE. *Jurnal Rekayasa Informasi*.

Suprayogi Adhyaksa Pratama, W., & Dwi Indriyanti, A. (2023). Perancangan Design UI/UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking. In *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence* (Vol. 04).

Suryaningsih, S., Riandika, Y., Hasanah, A., & Anggraito, S. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 20–29. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2402>

Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>