

DAFTAR PUSTAKA

- Adytia, R., Rahman, I., Kartika Dewi, R., & Muslimah Az-Zahra, H. (2022). *Perancangan User Experience Aplikasi Pembelajaran Digital Marketing Youtube untuk UMKM menggunakan Metode Human-Centered Design* (Vol. 6, Issue 4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- 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>
- Ash Oliver. (2024). *5 Examples of user persona templates*. Maze.
- Åsne Stige, P. M. , Y. Z. (2024). *Artificial Intelligence (AI) and User Experience (UX) design: A systematic literature review and future research agenda Artificial Intelligence (AI) for User Experience (UX) design: A systematic literature review and future research agenda*.
- Balkis, P., & Oktaviani, N. (2023). *Re-Design User Interface Website PT. Gozco Menggunakan Design Thinking*. <http://www>.
- 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. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *JEISBI*, 03, 2022.
- Desolda, G., Esposito, A., Lanzilotti, R., & Francesca Costabile, M. (2022). *Interplay between AI and HCI for UX evaluation: the SERENE case study*.
- El Ghiffary, M. N. (2018). *Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol Pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Orlide)*.
- Eriana, E. S., Kom, S., Kom, M., & Zein, D. A. (2023). *Artificial Intelligence (AI) Penerbit Cv. Eureka Media Aksara*.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2023). Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(1), 456–463. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4779>
- Fajri, H., Wulandari, B., Bogor Jl Sholeh Iskandar Kedungbadak, K., & Bogor, K. (2024). Implementasi Metode User Centered Design Dalam Perancangan

- UI/UX Purwarupa Aplikasi Lacakin. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 5).
- Fan, M., Yang, X., Yu, T. T., Liao, Q. V., & Zhao, J. (2022). Human-AI Collaboration for UX Evaluation: Effects of Explanation and Synchronization. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(CSCW1). <https://doi.org/10.1145/3512943>
- Faridha, S., Yulianti, S., & Sugiarti, Y. (2024). Metode Perancangan User Interface yang Paling Umum Digunakan: Systematic Literature Review. *Binary Digital-Technology*, 7(1). <https://doi.org/10.32877/bt.v7i1.1467>
- Febrianto, F., & Andhika, W. (2021). Penggunaan Metode User Persona dalam Upaya Penambahan Kebutuhan Fitur Learning Management System. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7), 1245–1256. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i7.274>
- Guilherme Guerino, Luiz Rodrigues, Bruna Capeleti, Rafael Ferreira Mello, André Freire, & Luciana Zaina. (2025). *Can GPT-4o Evaluate Usability Like Human Experts? A Comparative Study on Issue Identification in Heuristic Evaluation*.
- Hardiansyah, A., Rosmawati, H., & Vandika, Y. A. (2024). Kecerdasan Buatan Sebagai Mitra Dalam Penilaian Dan Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 4.
- Hasna, K., Defriani, M., & Totohendarto, M. H. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking. *Media Online*, 4(1), 84–92. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1072>
- Hidayat, T., Nurdiawan, O., & Wijaya, Y. A. (2023). ANALISA WEBSITE PORTAL INFORMASI SEKOLAH DENGAN MENGGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 1).
- Jakob Nielsen. (2024). *10 Usability Heuristics for User Interface Design*.
- Jihan Shafira. (2022). *Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Website Manajemen Material Scaffolding Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus PT. Graha Mandala Sakti)*.
- Jusman, Hajar Andi, & Habibi Anwar. (2024). *Analisis Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Berbasis Chat GPT Untuk Membantu Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Di Universitas Muhammadiyah Bone*.
- Kelley Gordon, & Kate Moran. (2023). *How to Conduct a Heuristic Evaluation*.

- Kuang, E. (2023, April 19). Crafting Human-AI Collaborative Analysis for User Experience Evaluation. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3544549.3577042>
- Lupita Dyayu, A., & Yani, H. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(1). <http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jms>
- Mahardika, I. G. A., Putra, I. G. J. E. P., & Tiawan, T. (2022). SOLUSI INOVATIF DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING UNTUK MENGGALI POTENSI EKONOMI DESA (STUDI KASUS BUMDES ARTHA KARA MAS). *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, 5(2), 197. <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v5i2.532>
- Mardhatillah, R. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi E-Event*.
- Marieke McCloskey. (2014). *Turn User Goals into Task Scenarios for Usability Testing*.
- Metris Diksi, & wakhidah nur esti. (2024). *14192-40162-1-PB*.
- Michael Wong. (2023). *Low-Fidelity vs. High-Fidelity Wireframes: Which to Choose and When?* [Www.TheDesignership.Com](http://www.thedesignteam.com).
- Nurfahriza, R., Sianturi, R. S., & Muslimah Az-Zahra, H. (2023). *Perancangan User Experience Website Penjualan Batik Madura dengan Pendekatan Human-Centered Design (Studi Kasus: Industri Batik Canteng Koneng)* (Vol. 7, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nurlailah, E., & Nova Wardani, K. R. (2023). PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI OLEH-OLEH KHAS KOTA PAGARALAM. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(4), 1175–1185. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i4.4006>
- Permata Sari, A. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TALENT FILM BERBASIS APLIKASI WEB. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 29–37. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- Prasetya, Y. A., & Manongga, D. (2024). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) Journal homepage: https://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/jupi* *ROLE-BASED ACCESS CONTROL (RBAC) UNTUK SISTEM OTORISASI TERPUSAT*

- BERBASIS FLASK STUDI KASUS PT. XYZ*. 9(4), 1768–1778.
<https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.5403>
- Pratama, Z. A., Sari, A. P., & Mitro, S. (2023). Maze Design Usability Testing Pada Prototipe Aplikasi IOT Urban Farming HIPS. *Jurnal POLEKTRO: Jurnal Power Elektronik*, 12(3), 2023.
- Rapri, H. P., Rokhmawati, R. I., & Hanggara, B. T. (2022). *Perancangan dan Pengembangan User Experience Sistem Penilaian Karyawan 360 Derajat PT. Kaltim Daya Mandiri* (Vol. 6, Issue 4). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). *PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI*.
- Rochmawati, I. (2019). *ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM*. www.iwearup.com
- Russell, S., & Norvig, P. (2020). *Artificial Intelligence A Modern Approach Fourth Edition Global Edition*.
- Sarah Gibbons. (2018a). *Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking*. Nngroup.Com.
- Sarah Gibbons. (2018b, January 14). Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking. <https://www.Nngroup.Com/Articles/Empathy-Mapping/>.
- Sobron, M., Lubis Bidang, Y., Manufaktur, T., Teknik, P., Jurusan, M., Industri, T., & Kunci, K.-K. (2021). *IMPLEMENTASI ARTIFICIAL INTELLIGENCE PADA SYSTEM MANUFAKTUR TERPADU*.
- Sulistiya, M., Mu'afi #2, Z., Rahayu, S., #3, N., #4, H., & Yusuf, M. (2021). Penerapan Metode Think Aloud untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO. *Jurnal Telematika*, 16(1).
- Triayomi, R., Wibagso, S. S., Setiahati, I. P., & Sukarman, S. (2023). Analisis Kebutuhan Perancangan Website Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1446–1453. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5231>
- User Experience. (2019, March). *The design thinking process for better UX design*. Justinmind.
- Wardani, P. T., & Pratama, A. (2023). SISFO : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi HEURISTIC EVALUATION PADA APLIKASI JMO (JAMSOSTEK MOBILE) (STUDI KASUS: BPJS KETENAGAKERJAAN BINJAI). *SISFO : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 7(1).

Zukhri, Z. (n.d.). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track.*