

DAFTAR PUSTAKA

- Agam R, Khan A, Alsauqi R, Darwis M, & Trisari W. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Tanify Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 273–285.
- Ashari, N. A., & Patria, A. S. (2021). PERANCANGAN KONTEN VISUAL INSTAGRAM TENUN IKAT “PARADILA” LAMONGAN. *Desain Komunikasi Visual Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 6(2), 237. <https://doi.org/10.25124/demandia.v6i2.3082>
- Bagaskara, W., & Voutama, A. (2023). Apriade Voutama INNOVATIVE. *Journal Of Social Science Research*, 3.
- Buky, N. S., Fanggidae, A. H. J., Makatita, R. F., Ndoen, W. M., & Manajemen, P. (2023). *ANALISIS STRATEGI PENGELOLAAN KEUANGAN USAHA MIKRO KECIL DAN MENENGAH (UMKM) PADA TENUN IKAT INA SABU DI KOTA KUPANG*.
- Bula, S., Tobu, M., Duka, Y. H., Nono, A. L., Aldi, J., Ngundjutalu, P., Wira, U. K., & Sumba, W. (2023). *Tenun Ikat Sumba Timur: Kesetaraan Gender dalam Pelestarian Warisan Budaya*. <https://doi.org/10.24952/gender.v7i2.8334>
- Febrianto, W. A., Ermawati, P., & Marah, S. (2021). *TENUN IKAT KEDIRI DALAM FOTOGRAFI DOKUMENTER*.
- Harlim, K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. Dalam *Journal of Information Technology Ampera* (Vol. 3, Nomor 2). <https://journal-computing.org/index.php/journal-ita/index>
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). ANALYSIS AND DESIGN OF USER INTERFACE/USER EXPERIENCE WITH THE DESIGN THINKING METHOD IN THE ACADEMIC INFORMATION SYSTEM OF JENDERAL SOEDIRMAN UNIVERSITY. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- Putra S. (2024). PEMBUATAN FRONTEND APLIKASI CARI KERJA BERBASIS WEBSITE DI UNIVERSITAS IBN KHALDUN BOGOR. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 05.

- Luthfi, A. H., & Arfiani, I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 24–36.
- Mako, D., Alor, B., Kecamatan, A., Barat, L., Kabupaten, A., & Provinsi, N. (2023). *Strategi Peningkatan Kompetensi Penenun Dalam Mendukung Pembangunan Sektor Industri Pada Sentra Tenun Ikat Gunung Mako Desa Alor Besar Kecamatan Alor Barat Laut Kabupaten Alor Provinsi NTT*.
- Mandala Putra, I., & Rosa Indah, D. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel. *Media Online*, 3(6), 688–697. <https://doi.org/10.30865/klik.v3i6.872>
- Matematika, P., Wira, K., & Sumba, W. (2020). *EKSPLORASI TENUN IKAT SUMBA TIMUR DITINJAU DARI ETNOMATEMATIKA*.
- Nawali I, & Suteja B. (2023). Pembuatan Sistem Aplikasi Berbasis Website Konsultasi Orang Tua dengan Psikolog untuk Kesehatan Mental Anak. *Jurnal Strategi*.
- Nugraha R, Novandi T, Wardhana A, & Bagus G. (2022). *Analisis Strategi Pengembangan Kain Tenun Ikat Sumba oleh Pelaku Kriya dan Komunitas*.
- Nugrahani T, Dianasari D, & Amalia K. (2023). IMPLEMENTASI DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PEMESANAN JAMU BERBASIS MOBILE. Dalam *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah* (Vol. 3, Nomor 3). <http://bajangjournal.com/index.php/JCI>
- Nurdin, Y., Savira, G. E., Shahib, H. M., Palippui, I., & Hasanuddin, M. R. (2023). Hal. 25 Nilai Budaya Lamaholot dalam Penentuan Harga Jual Kain Tenun Ikat: Studi pada Kelompok Perempuan Penenun “Tene Tuen” di Nusa Tenggara Timur Lamaholot Cultural Values in Determining the Sale Price of Woven Fabrics: A Study on the “Tene Tuen” Women Weaver Group in East Nusa Tenggara. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Finansial Indonesia*, 6(2).
- Sari A, Aisyah S, Fauzi A, Gustini N, & Syuhada M. (2022). PERANCANGAN APLIKASI PORTAL UI/UX PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK). Dalam *Politeknik Negeri Media Kreatif, Indonesia Jl. Guru Sinumba* (Vol. 1, Nomor 1).

- Puspita Hannah, M., & Nur Kholiza, R. (2024). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Perancangan UI/UX Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design. *Media Online*, 4(4), 2342–2356. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i4.1722>
- Rachman, A., Salim, B. S., Sodik, A., Iswanto, J., Vanchapo, A. R., & Manuhutu, M. A. (2023). *Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking*.
- Renaissan, P., Astawa, I. G. S., & Giri, G. A. V. M. (2023). *DESAIN FRONTEND APLIKASI WEBSITE PANGGIL TUKANG TERPERCAYA DI BALI*.
- Rizqi P, Kaniawulan I, & Sulistyio I. (2024). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI E-LEARNING BERBASIS WEBSITE DI SMAN 1 PURWAKARTA MENGGUNAKAN GOAL DIRECTED DESIGN. *Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer*. <https://doi.org/10.55123>
- Sari S, & Jamu M. (2023). PEMBERDAYAAN PEREMPUAN PENGRAJIN TENUN IKAT DI DESA POTUNGGO KABUPATEN ENDE UNTUK MENINGKATKAN PEREKONOMIAN KELUARGA DI MASA PANDEMI COVID 19. *PEMBERDAYAAN PEREMPUAN PENGRAJIN TENUN IKAT DI DESA POTUNGGO KABUPATEN ENDE UNTUK MENINGKATKAN PEREKONOMIAN KELUARGA DI MASA PANDEMI COVID 19*.
- Sekali I, Montolalu C, & Widiana S. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Sugiyanto, & Alqodri C. (2024). Pengembangan Frontend Website Pada Platform Survey Online Menggunakan Agile Scrum. *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(2). <https://doi.org/10.31284/p.semtik.2024-2.6239>
- Sweetania, D., & Hafidz, A. (2023). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI BERBASIS MOBILE E-TICKET MUSEUM DI JAKARTA DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JTS*, 2(3).

Utami, F., Wahyu, A., Emanuel, R., & Handarkho, Y. D. (2023). *utami Perancangan User Interface dan User Experience dengan Metode System Usability Scale dan Goal Directed Design.*

Zulva I, Susilo E, & Fazlie M. (2023). Perancangan Front And Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode HCD. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi.*