

DAFTAR PUSTAKA

- Abdelrahman, M. (2022, January 25). *5 Types of Design frameworks*. Retrieved from Behance: <https://www.behance.net/gallery/135844897/5-Types-of-design-frameworks>
- Achmad, Y. F., & Yulfitri, A. (2020). Pengujian sistem pendukung keputusan menggunakan black box testing studi kasus E-Wisudawan di Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal. *Jurnal Ilmu Komputer*, 44.
- Aji, R., & Putri. (2023). Implementasi Teknologi Blockchain dalam Aplikasi E-Voting Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 219-222.
- Aji, S., & Putri. (2023). Implementasi Teknologi Blockchain dalam Aplikasi E-Voting Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 220-231.
- Amrulloh, F., & Asriningtias. (2023). Implementation of AES-256 Algorithm in Android-Based. *Journal of Research in Science Education*, 7757-7766.
- Arianti, G. (2023). Persepsi pemilih pemula mengenai penerapan sistem e-voting pada Pemilu 2024. *Jurnal CommLine*, 83-85.
- Auernhammer, J., & Roth. (2021). The origin and evolution of Stanford University's design thinking: From product design to design thinking in innovation management. *Journal of Product Innovation Management*, 625-627.
- Ayu, T. B., & Wijaya. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference (MSC)*, 70-74.
- Bibave, A., Patil, Dighe, Anuj, & Khalate. (2024). Decentralized E-Voting Application using Blockchain . *International Research Journal of Modernization in Engineering Technology and Science*, 5138-5144.
- Bramasto, S., Savitri, & Ratnawati. (2024). Electronic Voting (e-voting) sebagai Aplikasi Terdesentralisasi. *Faktor Exacta*, 96-106.
- Castanho, A., & et al. (2023). Design thinking for food: Remote association as a creative tool in the context of the ideation of new rice-based meals. *International Journal of Gastronomy and Food Science*, 1-2.
- Chairiza, S. L., Tabroni, M., Nurjihan, S. F., & Sutanto. (2024). Sistem Pemilihan Ketua RW Menggunakan e-KTP Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 177-183.

- Christyono, B. B., Widjaja, M., & Wicaksana, A. (2021). Go-Ethereum for electronic voting system using clique as proof-of-authority. *Telecommunication, Computing, Electronics and Control*, 1565-1572.
- Djamaris, A. (2023). Design Thinking: Menyelesaikan Masalah dengan Kreativitas. 5.
- Fahrudin, R., & Ilyasa. (2021). Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode Design Thinking Dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 39-42.
- Hanifatunnisa, R., & Ismail. (2020). Desain dan Implementasi Sistem Pencatatan Pemungutan Suara dengan Teknologi Blockchain pada Jaringan Peer-to-Peer. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 355-264.
- Hasan, M., Kahfi, & Syah. (2019). Analisis Pengaruh Mobile Application Dalam Menunjang Keberhasilan Wirausaha di Kota Bekasi. *Jurnal Informatika*, 48-49.
- Helmke, S. (2022). Where Do You Start When Everything Feels Urgent? Use An Effort-To-Impact Matrix. *Scholarly Journal*, 72.
- Hevner, A., Brocke, & Medche. (2020). Introduction to Design Science Research. 1-4.
- Hidayat, M., Zaman, & Bahri. (2022). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ladder Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Technology Research in Information System and Engineering*, 51.
- Huda, Manongga, Sedyono, Yulianto, Fauzi, Hananto, . . . Tarmuji. (2023). Implementation of UI/UX the Design Thinking Approach Method In Inventory Information System. *Icenis*, 4-7.
- Jumiati, E., & Anggreningrum. (2021). Mengoptimalkan metode usability testing dengan penambahan atribut comfortably. *Jurnal Teknik Informatika Musirawas*, 11-12.
- Jumma, M., & Shakir. (2022). Iraqi E-Voting System Based on Smart Contract Using Private Blockchain Technology. *Informatica*, 87-93.
- Katadata. (2024, February 26). *Organisasi Jaga Pemilu Temukan Dugaan Pelanggaran Pemilu 2024*. Retrieved from Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/politik/statistik/12ed905bcb82216/organisasi-jaga-pemilu-temukan-dugaan-pelanggaran-pemilu-2024>
- Kurniasari, E., Safitri, & Mardiana. (2020). Perancangan User Persona dan Customer Journey Map sebagai Representasi Pengguna Sistem Repository Perpustakaan Universitas Lampung. *Journal of Documentation and Information Science*, 22-23.
- Kurniawan. (2023). Perancangan Aplikasi E-Voting pada Pemilihan Ketua Osis Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 26-31.

- Kurniawan, E., Nofriadi, & Nata. (2022). Penerapan System Usability Scale (SUS) dalam pengukuran kebergunaan website program studi di STMIK Royal. *Journal of Science and Social Research*, 45-46.
- Kusuma, A., & Tricahyono. (2020). Analisis Customer Journey Mapping untuk Meningkatkan Customer Experience pada Aplikasi Dompot Digital OVO. *e-Proceeding of Management : Vol.7*, (pp. 2016-2017).
- LaFountain, C. (2021). Blockchain, Cryptocurrencies, and Non-Fungible Tokens: What Libraries Need to Know. 4-8.
- Lubis, A., Gea, & Muniifah. (2022). Application of Election Principles to Electronic Voting (E-Voting) in the 2024 Election. *Jurnal Ilmiah Penegakan Hukum*, 44-51.
- Maritz, L. (2023). Researching the invisible: troubling qualitative research approaches through information architecture and design thinking. 42.
- Moosavi, Taherdoost, Mohamed, Madanchian, Farhaoui, & Khan. (2024). Blockchain Technology, Structure, and Applications: A Survey. *Procedia Computer Science*, 650.
- Mubarok, F. (2023). Penerapan Prinsip Gestalt Dalam Desain Visual Untuk Meningkatkan Memori Dan Pemahaman Pesan. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 155-158.
- Muhyidin. (2020). Perancangan UI/UX aplikasi My CIC layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi Figma. *Journal DIGIT*, 209-211.
- Murod, S., & Suhirman. (2024). Aplikasi Keamanan E-Voting Pemilihan Ketua Osis menggunakan Metode AES 128 berbasis Android. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1142-1154.
- Pratama, Y. W., & Kurniadi, D. (2021). Implementasi Blockchain dalam Aplikasi Pemilu. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 123-128.
- Pratama, Z., Sari, & Mitro. (2023). Maze Design Usability Testing Pada Prototipe Aplikasi IOT Urban Farming HIPS. *Jurnal Polektro: Jurnal Power Elektronik*, 175.
- Prayoga, R. A. (2022). Pemodelan proses bisnis coffee shop menggunakan business model canvas dan empathy . *Journal Industrial Servicess*, 308-309.
- Priyono, Y., Aryotejo, & Adhy. (2023). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototype Lost and Found . *Jurnal Masyarakat Informatika*, 97-105.

- Rivano, M., Syahputra, & Jefri. (2024). Implementasi Sistem E-Voting berbasis Blockchain: Mendefinisikan Masa Depan Demokrasi yang Lebih Inklusif. *Jurnal Restorasi Hukum*, 30-54.
- Rizaldi, Ramadhan, Majid, & Yulianti. (2020). Pengujian black box pada Sistem Informasi Praktek Kerja Industri (PRAKERIN) dengan menggunakan metode boundary value analysis. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 166-167.
- Sanubekti, Dajoreyta, & Anggraini. (2024). Pembuatan desain UI/UX dengan metode prototyping pada aplikasi layanan Pengadilan Negeri Bale Bandung menggunakan Figma. *Jurnal Informatika Terpadu*, 2-6.
- Sasmita, A. (2024). Evaluasi Ketergunaan E-Journal Menggunakan Usability Testing di Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya . *Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan*, 70-72.
- Schmidt, S., & Oelsnitz. (2020). Innovative business development: identifying and supporting future radical innovators. *Leadership, Education, Personality: An Interdisciplinary Journal*, 16-18.
- Shirvanadi, E. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). 26-28.
- Soedewi, S., Mustikawan, & Swasty. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci. 86.
- Statista. (2024, October 9). *Market share of mobile operating systems in Indonesia from January 2021 to September 2024*. Retrieved from Statista: <https://www.statista.com/statistics/262205/market-share-held-by-mobile-operating-systems-in-indonesia/>
- Taufiqurrahman, & Amal. (2022). Integritas Komisi Pemilihan Umum (KPU) dalam Mewujudkan Pemilu Berkualitas dan Bermartabat. *Jurnal Darma Agung*, 406-409.
- Welda, Putra, & Dirgayusari. (2020). Usability Testing Website dengan menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *International Journal of Natural Science and Engineering*, 154-155.
- Wicaksono, S. (2023). *Usability Testing*. Malang: CV Seribu Bintang.
- Wihidayat, & Maryono. (2020). Pengembangan aplikasi Android menggunakan Integrated Development Environment (IDE) App Inventor 2. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1-2.

- Yudistira, A., Hadinegoro, Ahmad, & Huda. (2023). Pengenalan Wajah untuk Mempercepat Proses Pemilihan Umum: Studi Kasus Implementasi Metode HoG Dan CNN Pada Sistem E-Voting. *Information System Journal (INFOS)* |, 11-17.
- Zannu, T., Ayo, Tatama, & Misra. (2020). Implementing a Mobile Voting System Utilizing Blockchain Technology and Two-Factor Authentication in Nigeria. *Proceedings of First International Conference on Computing*, 857-870.