

DAFTAR PUSTAKA

- Adyati Rahmasari, E., & Hening Yanuarsari, D. (2017). *Kajian Usability Dalam Konsep Dasar User Experience pada Game “ABC Kids-Tracking and Phonics” Sebagai Media Edukasi Universal untuk Anak*. 52. <http://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/770>
- Agam, R., Achmad 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.55338/jikomsi.v7i1.2933>
- Alvian Kosim, M., Restu Aji, S., & Darwis, M. (2022). Pengujian Usability Aplikasi PeduliLindungi Dengan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31326/sistek.v4i2.1326>
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2021). User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method. *SISFOTENIKA*, 11, 26–36. <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1066>
- Bastien, J. M. C. (2010). Usability testing: a review of some methodological and technical aspects of the method. *International Journal of Medical Informatics*, 79(4). <https://doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2008.12.004>
- Dakhilullah, T. D. A., & Suranto, B. (2022). *Penerapan Metode User Centered Design Pada Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi I-Star*. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/24107>
- Dam, R. F., & Teo, Y. S. (2025, March 18). *Personas – A Simple Introduction*. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/article/personas-why-and-how-you-should-use-them>
- Dangkua, N. Y., Nandito, M. A., Jamil, F. H. P., & Rahayu, M. (2024). Implementing Human-Centric Design in Developing a Multifunctional Chair and Storage Solution for Children. *Jurnal Sistem Teknik Industri*, 26(2), 180–190. <https://doi.org/10.32734/jsti.v26i2.15362>

- DKV, A. (2022, May 25). *10 Makna Warna Berdasarkan Psikologi dalam Desain. Sistem Informasi Dan Pusat Data - Universitas Ma Chung*.
<https://machung.ac.id/artikel-prodi-dkv/makna-10-warna-berdasarkan-psikologi-dalam-desain/#:~:text=Warna%20ini%20umumnya%20disukai%20oleh,manusia%20berjalan%20logis%20dan%20analitis>.
- Goh, C. H., & Romainoor, N. H. (2019). User Goals, Behaviours and Attitudes: Developing Web User Personas of Art and Design Students. *Art and Design Review*, 07(01), 1–9. <https://doi.org/10.4236/adr.2019.71001>
- Hakim, A. R. (2015). *Pelaksanaan Paktek Micro Teaching Program Studi Pendidikan Agama Islam Di Laboratorium FAI UMS*. 259.
<http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/33522>
- Hendra, & Finsensia Riti, Y. (2023). Perancangan dan Implementasi Website Dengan Konsep UI/UX Untuk Mengoptimalkan Marketing Perusahaan. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3), 2830–7062.
<https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3%20s1.3430>
- Herawan, D. (2020). *Design Thinking dalam Proses Inkubasi Startup Suka-Grafis*.
<https://repository.bakrie.ac.id/id/eprint/3874>
- Katz, E., Blumber, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and Gratifications Research. *Oxford University Press*. <http://www.jstor.org/stable/2747854>
- Kesuma, D. P. (2021). *Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ* (Vol. 8, Issue 3). <http://jurnal.mdp.ac.id>
- Khadijah. (2022). *Studi Perbandingan Metodologi UI/UX (Studi Kasus: Prototype Aplikasi PDBI Academic Information System)*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.51878/knowledge.v2i4.1808>
- Khasanah, S., & Sutabri, T. (2023). Faktor-faktor Tampilan UI/UX Yang Mempengaruhi Psikologis Manusia. *Jurnal Sain Dan Teknik*, 5(Februari).
<https://doi.org/https://doi.org/10.37577/sainteks.v5i1.5>

- Kumar, R., Natarajan, S., Shariff, M. A. U., & Mani, P. V. (2023). Dynamic User Interface Composition. *SN Computer Science*, 4(3), 259. <https://doi.org/10.1007/s42979-023-01672-w>
- Kurniawan, F., Firmansyah, M., Rijaya, R., & Yesua Sutanto, S. (2022). *Penerapan Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Supplier Sayur*. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1761>
- Madawara, H. Y., Tanaem, P. F., & Bangkalang, D. H. (2022). *Perancangan UI/UX Aplikasi KTM Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking*. <https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v5i2.560>
- Maidatussohiba, E., Novil Maarij, M., Wahyu P, B., Lisnorviona, M. D., & Krisna, K. A. (2023). *Redesain Website Ventela untuk Meningkatkan User Experience Pengguna Menggunakan Lean UX*. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/coelite.v3i1.68504>
- Mardhatillah, R. (2022). *Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan Prototype UI/UX Aplikasi E-Event*.
- Müller-Roterberg, C. (2020). *Design Thinking For Dummies*. <https://www.researchgate.net/publication/343194047>
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2013). *Business Model Generation*.
- Pasau, A. (2022, August 23). *Gantari – Sans Serif Font*. Free Design Resources. https://freedesignresources.net/gantari-sans-serif-font/?utm_source=chatgpt.com
- Patrício, L., Fisk, R. P., Falcão e Cunha, J., & Constantine, L. (2011). Multilevel Service Design: From Customer Value Constellation to Service Experience Blueprinting. *Journal of Service Research*, 14(2), 180–200. <https://doi.org/10.1177/1094670511401901>
- Risqi Choirunnisa, & Sri Widiyanti. (2023). Implementasi Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Belajar Anak Berkebutuhan Khusus. *JURNAL PENELITIAN SISTEM INFORMASI (JPSI)*, 1(3), 66–74. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i3.669>

- Salamah, I. (2019). *Evaluasi Usability Website POLSRI Dengan Menggunakan System Usability Scale*. 8. www.polsri.ac.id.
- Setiawati, L., Aulia, E. S., Johan, R. C., Haiapurwa, A., & Ardiansyah. (2022). Studi Analisis Website Sistem Informasi Kearsipan Dinamis (SIKD) Universitas Pendidikan Indonesia dengan Metode WebQual 4.0. *Khazanah : Jurnal Pengembangan Kearsipan*, 15. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/khazanah.72775>
- Sugara, E. P. A. (2024, December 10). *Design Thinking Vs User Centered Design Vs Design Sprint Vs Lean UX: Advantages and Disadvantages*. Medium.Com. <https://medium.com/@sugara.adhy/design-thinking-vs-user-centered-design-vs-design-sprint-vs-lean-ux-advantages-and-disadvantages-83b0eae17b36>
- Syah, F. A. (2024). Mengoptimalkan Desain UI/UX: Perbandingan Antara Design Thinking dan User-Centered Design. *Seminar Nasional Informatika-FTI UPGRIS*, 2.
- Ulrich, K. T., Eppinger, S. D., & Yang, M. C. (2020). *Product Design and Development, Seventh Edition*. McGraw-Hill Higher Education.
- Wero, L. O., Sarman, Arsyad, L. F., & Arsyad, W. O. S. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penyelenggaraan Praktikum di Laboratorium Terpadu Unit Fisika Universitas Halu Oleo Semester Genap Tahun 2022. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 762–766. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/439>
- Wijaya, A., Wijaya, F., Agustria, K., Wijaya, M., Elean, R. T., Putra, R., & Pribadi, R. (2022). *Perancangan UI/UX Pada Website WE-CARE Menggunakan Metode Design Thinking*. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/download/1807/555/>
- Wijaya, V., Fadli, M., Dharma, Y. A., & Pribadi, M. R. (2022). *Pengembangan UI/UX pada aplikasi Go-Print Dengan menggunakan metode design thinking*. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1764>

Yani, T. K. (2025, July 24). *Navy Warna Apa? Pahami Makna, Kombinasi, dan Penggunaannya*. Media Indonesia.
https://mediaindonesia.com/fashion/794489/navy-warna-apa-pahami-makna-kombinasi-dan-penggunaannya#google_vignette