

DAFTAR PUSTAKA

- Alakel, W. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Obat Metode First in First Out (Studi Kasus: Rumah Sakit Bhayangkara Polda Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 36. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.269>
- Anisa Sri Winarsih, N., & Harry Murti Dwi Kurniawan, P. (2019). Penerapan *User-Centered Design* pada Sistem Informasi Dewan Masjid Indonesia (DMI) Kota Semarang Berbasis Web untuk Mengelola Potensi Masjid Kota Semarang. *Jurnal Ilmu Komputer*, 13(1), 1-8. <http://simas.kemenag.go.id/index.php/search/?keyword=kota+semarang&filter=CARI>.
- BPS. (2019). Analisis Hasil SE2016 Lanjutan: Potensi Peningkatan Kinerja Usaha Mikro Kecil. In *Badan Pusat Statistik*.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode *Design thinking* dan *Agile Development*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1). <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Ferreira, B., Silva, W., Oliveira, E., & Conte, T. (2015). Designing personas with empathy map. *Proceedings of the International Conference on Software Engineering and Knowledge Engineering, SEKE, 2015-January*. <https://doi.org/10.18293/SEKE2015-152>
- Hakim, F. N., Febriani, Y., & Solechan, A. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Persediaan Berbasis Web. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 1(2), 155-160. <https://doi.org/10.24176/sitech.v1i2.2625>

- Indriasari, E., Prabowo, H., Gaol, F. L., & Purwandari, B. (2022). Adoption of *Design thinking, Agile Software Development* and Co-creation: A Qualitative Study towards Digital Banking Innovation Success. *International Journal of Emerging Technology and Advanced Engineering*, 12(1).
https://doi.org/10.46338/IJETAE0122_11
- Isadora, F. R., Hanggara, B. T., & Mursityo, Y. T. (2021). Perancangan *User experience* Pada Aplikasi Mobile HomeCare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode *Design thinking*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(5).
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844550>
- Kharisma, B., & Santoso, N. (2020). Pengembangan Aplikasi Manajemen Proyek Perangkat Lunak Kolaboratif Menggunakan Scrum. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 4(3).
- Novianto, A. R. (2022). *Pengembangan Desain UI / UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design*. 2, 21–32.
- Oktasari, A. J., Kurniadi, D., Pendidikan, P., Informatika, T., Teknik, F., Negeri, U., Teknik, J., Universitas, E., & Padang, N. (2019). *106536-35721-1-Sm Manajemen Kegiatan Mahasiswa Berbasis Web*. 7(4).
- Przybilla, L., Schreieck, M., Klinker, K., Pflügler, C., Wiesche, M., & Krcmar, H. (2018). Combining *Design thinking* and *Agile Development* to Master Highly Combining *Design thinking* and *Agile Development* to Master Highly Innovative IT Projects. *Lecture Notes in Informatics, October*.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan *Design thinking* dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1).
<https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>

- Sari, W. M., Amran, A., & Lingga Wijaya, H. O. (2020). Penerapan E-Commerce Menggunakan Metode Extreme Programming Pada Umkm Kabupaten Muratara. *Jusikom: Jurnal Sistem Komputer Musirawas*, 5(2), 136–144. <https://doi.org/10.32767/jusikom.v5i2.1095>
- 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>
- Wardana, F. C., Lanang, I. G., & Eka, P. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode *Design thinking* Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 03(04), 1–12.
- Wicaksono, R. P., & Widodo, A. (2020). Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada CV . Patriot Kencana Medika Kudus. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sistem Basis Data*, 3(1), 42–50.