

## DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Kristiani, S. P. (2023). Redesain dan Evaluasi Website Bisa Design Menggunakan Pendekatan Design Thinking. In *UPI Repository*.
- Martin, S. (2021, April 28). Pariwisata Sumsel Dalam Genggam dengan Aplikasi GIWANG. *Tribunsumsel.Com*.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *DIGIT*, 10(2), 208–219. <https://my.cic.ac.id/>.
- Pasaribu, M., Nobaban, V. C., & Sijabat, D. K. (2022). *Perancangan User Interface Aplikasi Peduli Sehat Menggunakan Pendekatan Metode Design Thinking dan Usability Testing (Maze Design)*. Universitas Mikroskil.
- Putri, S. T., & Fatmasari. (2022). Analisis Penerimaan Teknologi Aplikasi Giwang Sumsel Menggunakan Metode TAM. *Bina Darma Conference on Computer Science*, 4(3), 568–592.
- Renaldo, F., Dwinora Cahyati, I., Dody, M., Rizky Pribadi, M., Fajriati, R., Kurniawan, R., Komputer dan rekayasa, I., & Multi Data Palembang, U. (2022). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Hello Life Dengan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022*, 273–278.
- Sanjaya, D., & Ibadi, T. (2023). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Jual Beli Hasil Pertanian Pasar Tani Ogan Ilir Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *KESATRIA: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)*, 4(3), 556–565.
- Santina, R. O., Hayati, F., Oktarina, D. R., Bina, U., & Getsempena, B. (2021). ANALISIS PERAN ORANGTUA DALAM MENGATASI PERILAKU SIBLING RIVALRY ANAK USIA DINI. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* (Vol. 2, Issue 1).
- Sirait, F. N., & Hanifati, G. (2022). Analisis User Experience terhadap User Interface Website dengan Design Thinking. *Magenta*, 2(2), 971–991.
- Solahuddin. (2022). Model Perancangan Aplikasi Makanan Ringan Cemilan Akbar Store Berbasis Android. *Jurnal Global Multicom Komaksi*, 1(1), 16–22.
- Ulfada, E., Nurfiana, N., & Handayani, R. D. (2022). Perancangan Desain UI/UX Pada Implementasi Sistem Kontrol Smart Farming Berbasis Internet of Things (IoT). *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 144–155. <https://otomasi.sv.ugm.ac.id/2018/06/02>

Umiga, M. (2022). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi e-Learning Studi Kasus SMK N Jenawi dengan Pendekatan User Centered Design. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 56-62. <https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.242>

Wardana, F. C., & Prisma, I. G. L. P. E. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *JEISBI*, 03(04), 1-12.

