

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K. (2018). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Mi Al-Mursyidiyyah Al-'Asyirotusyafi'lyyah. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(2), 207–217. <https://doi.org/10.15408/jti.v11i2.8867>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Arief, S. F., & Sugiarti, Y. (2022). Literature Review: Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 8(2), 87–93. <https://doi.org/10.35329/jiik.v8i2.229>
- Azizi, F., & Anggalih, N. N. (2023). Perancangan Ui/Ux Digital Innovation Sustainable Tourism Mobile Apps Desa Kemiren Banyuwangi. *Junal Desgrafia*, 1(1), 80–93. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/>
- Hamidli, N. (2023). *Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles*. 1–30.
- Hasna, K., Defriani, M., & Totohendarto, M. H. (2023). KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking. *Media Online*, 4(1), 84–92. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1072>
- J Sauro, J. L. (2016). *Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research*. Morgan Kaufmann.
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. ., & Widiانا, S. A. (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>
- Kesuma Bhakti, F., Ahmad, I., & Adrian, Q. J. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(2), 45–54. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Maharani, D., Helmiyah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa Pandemi Covid-19. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.25008/abdiformatika.v1i1.130>
- Nadia Rutbah Hardimura. (2022). Rancang Ulang Aplikasi Marketplace Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design (UCD) (Studi Kasus Pasar Ujung Berung Bandung). *Pasinformatik*, 3(1), 37–43.
- Pita Sari, A., Aisyah, S., Fauzi, A., Afifah Gustini, N., & Randa Syuhada, M. (2022). Perancangan

- Aplikasi Portal Ui/Ux Pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (Smk). *Politeknik Negeri Media Kreatif, Indonesia Jl. Guru Sinumba*, 1(1), 35–42. <https://ejournal.kreatifcemerlang.id/index.php/jbpmm/article/view/45/16>
- Pradana, F. A. A., Sabariah, M. K., & Adrian, M. (2022). User Interface Design Improvement and Usability Evaluation for Evolution Web Application of Telkom Indonesia Using User-centered Design. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 3(4), 191–198. <https://doi.org/10.47065/josyc.v3i4.2035>
- 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>
- Ratna Nur Fadilah, & Dhian Sweetania. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Ridwan, M., AM, S., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42. <https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Saputro, B., Prasida, T. A. S., & Utami, B. S. (2024). Perancangan UI/UX Pada Rebranding Website Line Wisata Karimunjawa Sebagai Media Informasi Pariwisata Kepulauan Karimunjawa. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(2), 512–530. <https://doi.org/10.31539/intecom.v7i2.9926>
- Setiawan, R., Defriani, M., Sri, L., & Muni, A. (2024). Perancangan Ui / Ux Aplikasi Layanan Sistem Informasi Siswa Berbasis Mobile Menggunakan Metode Keep It Simple Stupid (Kiss) (Studi Kasus : SMK PURNAWARMAN Purwakarta) Program Studi Teknik Informatika , Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana , Indonesia aplikasi PN Mobile menggunakan metode Keep It Simple Stupid (KISS). Metode ini mengutamakan desain yang sederhana namun efektif, mendukung pengalaman pengguna yang ada . Tetapi bagaimana interaksi antara user dengan produk , seperti pengalaman. 2(5), 101–115.
- Setiyanto, R., Nurmaesah, N., Sri, N., & Rahayu, A. (2019). 288089183 Jurnal Perancangan Menurut Setiyanto. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 137–142.
- Suryo Prayogo, J., Kriswibowo, R., Ariatna Alia, P., Widha Febriana, R., Budi Setyawan, A., & Anwar Medika, U. (2024). Perancangan Ulang Desain Ui/Ux Website Universitas Dengan Metode Design Thinking. *Journal of Information Systems Management and Digital Business (JISMDB)*, 1(4), 407–416.
- Utami, M. P. (2023). Pemanfaatan Desain Interaksi Antar Muka Pengguna Dengan Implementasi Model Goms Pada Aplikasi Mobile Elma. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 8(1), 16–25. <https://doi.org/10.36341/rabit.v8i1.2967>
- Wardana, N. S., & Mandyartha, E. P. (2022). Pengembangan Aplikasi INA-RISK Personal Menggunakan Metode Design Thinking Dengan Figma. *SCAN: Jurnal Informasi Dan Komunikasi*, 17(3), 33–42.

- Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2023). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 165–174. <https://doi.org/10.35912/yumary.v3i3.1536>
- Widoseno, D., Voutama, A., & Ridwan, T. (2023). Perancangan Ui/Ux Berbasis Website Pada Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb) Di Smk Taruna Karya 1 Karawang. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1401–1409. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6864>
- Khasanah, S., & Sutabri, T. (2023). Faktor-Faktor Tampilan Ui/Ux Yang Mempengaruhi Psikologis Manusia. *Sainteks: Jurnal Sain dan Teknik*, 5(2), 28-33.
- Rasmila, R., Sutabri, T., & Adila, N. (2023). DESAIN DAN IMPLEMENTASI UI/UX KURSUS PROGRAMMING ONLINE DENGAN PENDEKATAN ERGONOMI BERBASIS MOBILE. *J-Icon: Jurnal Komputer dan Informatika*, 11(2), 203-209.
- Febriani, S., Sutabri, T., & Abdillah, L. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Layanan Administrasi dalam Perspektif Psikologi Menggunakan Metode Prototype. *arXiv preprint arXiv:2311.17345*.
- Sutabri, T., & Napitupulu, D. (2019). Sistem Informasi Bisnis.
- Sutabri, T. (2017). Sistem Informasi Manajemen Edisi Revisi.