

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, R., Nugroho, I. M., & Alam, S. (2022). REDESIGN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI WASTU MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 152–159. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.506>
- Anggiasari, Y. D. (2022). "PERAN TEKNOLOGI INFORMASI BAGI PERUSAHAAN DALAM MENGHADAPI PERSAINGAN" [Preprint]. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/jk869>
- Arianda, M. T. (2015). *REDESAIN MUSEUM PROVINSI KALIMANTAN BARAT*. 3.
- Buana, W., & Sari, B. N. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 5(2), 91. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v5i2.11669>
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). *Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) (Studi Kasus: PT Cipta Wisata Medika)*. 03(04). <https://fsitepoint.wordpress.com/>.
Indonesian Journal on Information System.
- Karnawan, G. (2021). IMPLEMENTASI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PROTOTYPE APLIKASI CLEANSTIC. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 61. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.540>
- Kurniawan, W. D., Budijono, A. P., & Yunus, Y. (2020). PENGEMBANGAN WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN TEKNIK MESIN JURUSAN TEKNIK MESIN UNESA. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 2(1), 41–49. <https://doi.org/10.26740/jvte.v2n1.p41-49>
- Laven, Y. (n.d.). *EVALUASI USABILITY BERDASARKAN NIELSEN MODEL MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING PADA WEB SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS TANJUNGPURA*.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Maricar, M. A., & Pramana, D. (2020). Usability Testing pada Sistem Peramalan Rentang Waktu Kerja Alumni ITB STIKOM Bali. *Jurnal Eksplora Informatika*, 9(2), 124–129. <https://doi.org/10.30864/eksp.lora.v9i2.326>
- Nurrohman, S., & Andrian, R. (2023). Mendesain Ulang Tampilan UI Website Desa Sukamukti Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 13(1), 29–43. <https://doi.org/10.34010/jati.v13i1.8756>
- Puteri, Y. A., Aulia, D., & Sari, A. A. K. (2022). *IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI ONLINE COURSE*. 8.

Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (n.d.). *PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI*. 07.

Rifqi, M., Az-Zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (n.d.). *Evaluasi Usability dan Rekomendasi Perbaikan Tampilan Aplikasi IBI Library menggunakan Metode Usability Testing*.

Rizky Rabbani, A. (2021). PENERAPAN DESIGN THINKING TERHADAP USAHA BAJU DI TOKO SETAL PANGKALPINANG DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI. *Rainstek Jurnal Terapan Sains dan Teknologi*, 3(3), 167–175. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i3.6046>

Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 1(3), 206–212. <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>

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), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>

Shirvanadi, E. C., Idris, M., Kom, S., & Kom, M. (n.d.). *Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*.

Sidik, A. (2018). Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 9(2), 83. <https://doi.org/10.31602/tji.v9i2.1371>

Taufik, M., Resmi, M. G., & Tamyiz, U. M. H. (2022). *UI/UX APLIKASI BUMDES SUKATANI MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DENGAN PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE*. 4(3).

Walhidayah, I., Pradnyana, I. M. A., & Raditya Putra, I. G. L. A. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi Rudaya Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire. *Techno.Com*, 21(3), 667–679. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i3.6392>

Wardana, F. C. (2022). *Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile*. 03(04).

Wardana, N. S., & Mandyartha, E. P. (2022). *PENGEMBANGAN APLIKASI INA-RSIK PERSONAL MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DENGAN FIGMA*.

Widodo, A. C., & Wahyuni, E. G.. *Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi*.

Yulia, R., Candra, R. M., Irsyad, M., & Darmizal, T. (2022). *UI/UX Redesign of INHIL Dukcapil Application Using the Design Thinking Method*. 10.

Zahra, A. E., Zaidiah, A., & Isnainiyah, I. N. (2021). *Redesign Aplikasi Gravote dengan Metode Design Thinking*.