

DAFTAR PUSTAKA

- Admin, A., & Marsuki Ali, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Mendukung E-Government di Desa Tongke-Tongke Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai. *Al Qisthi: Jurnal Sosial dan Politik*, 23–31. <https://doi.org/10.47030/jaq.v10i1.149>
- Almayda, R. A., & Luthfi, A. (n.d.). *Perancangan Aplikasi Ayo Beraksi Dengan Metode Design Thinking*.
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2020). User Experience Design Of Mobile Charity Application Using Design Thinking Method. *SISFOTENIKA*, 11(1), 26. <https://doi.org/10.30700/jst.v11i1.1066>
- 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.
- Destriani, R., & Heroza, R. I. (n.d.). *Penerapan Design Thinking Dengan Gamifikasi Guna Meningkatkan Motivasi Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak*. 17(1).
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- 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>
- Lestari, Y. D., Nugraha, J. T., & Fauziah, N. M. (2019). Pengembangan E-Government melalui Layanan Aspirasi Masyarakat di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Magelang. *Jurnal Ilmu Administrasi: Media Pengembangan Ilmu dan Praktek Administrasi*, 16(2), 163–178. <https://doi.org/10.31113/jia.v16i2.230>
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (n.d.). *Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi*. 07.
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). *Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital*.
- 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)*.
- Sianturi, R. A. (2021). Penerapan user Experience Design Pada Pengembangan Aplikasi Mobile Markopi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(4), 703. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021842840>
- Sukatmi, S., & Afriyanto, A. (2019). Impleemntasi e-government berbasis service oriented aechitecture (SOA) pada kantor kecamatan natar

- lampung selata. *Jurnal Informasi dan Komputer*, 7(1), 75–82.
<https://doi.org/10.35959/jik.v7i1.126>
- Syafriyani, I. (n.d.). *Implementasi e-government dalam menjawab tantangan pelayanan publik di kabupaten sumenep*.
- Taufik, M., Resmi, M. G., & Tamyiz, U. M. H. (2022). *UI/UX aplikasi BUMDES Sukatani mobile menggunakan etode design thinking dengan pengujian system usability scale*. 4(3).
- Wardana, N. S., & Mandyartha, E. P. (2022). *Pengembangan aplikasi INA-RSIK personal menggunakan metode design thinking dengan figma*.
- Widodo, A. C., & Wahyuni, E. G. (n.d.). *Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi*.
- Zahra, A. E., Zaidiah, A., & Isnainiyah, I. N. (2021). *Redesign Aplikasi Gravote dengan Metode Design Thinking*.



