

DAFTAR PUSTAKA

- (SNAST), P. S. N. A. S. & T. (2014). Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) 2014 Yogyakarta, 15 November 2014 ISSN: 1979-911X. *Snast, November*, 159.
- Ali, R., Odero, D. J. N., & Milgo, E. (2017). Design and Implementation of Mobile Portal for Kenyan Pastoralists. *Journal of Software Engineering and Applications*, 10(12), 884–890. <https://doi.org/10.4236/jsea.2017.1012050>
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2023). *Jurnal Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking using Design Thinking Approach*. 5, 70–78.
- Aulia, D. D., Aminah, S., Sundari, D., Komputer, F. I., Studi, P., Informasi, S., & Ali, U. D. (2022). *Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Berbasis Web Mobile Pada Toko Amira Kosmetik*. 5(1), 29–40.
- Aulia, M. Y., & Syafira, P. C. (2020). Design Thinking 디자인 사고 (Design Thinking). *IEEE Software*, 37(2), 21–24.
- Aulia Putri Prasetyo, Z., Virgantara Putra, O., & Harmini, T. (2022). Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Situs Olah-Oleh TPS3R Kota Batu. *Ikraith-Informatika*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v7i2.2245>
- CAVANAUGH, A. B. (2021). *ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA WEBSITE DLU FERRY*.
- Dam, B. R., & Siang, T. (n.d.). *What is Design Thinking and Why Is It So Popular ?*
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/853/351>
- Hakam, N. (2022). *Hakam, Perancangan UI/UX Aplikasi Amaze Layanan Online Travel Agent Menggunakan Apilasi Figma 87 I*. 87–92.
- Hartawan, M. S. (2022). *DESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE*. 02, 43–47.
- Hendini, A. (2016). *PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK)*. IV(2), 107–116.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). User Experience Evaluation of Student Academic Information System of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(Vol. 6 No. 1 (2020)), 69–78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- Herawati, H., & Mulyani, D. (2016). Pengaruh Kualitas Bahan Baku Dan Proses Produksi Terhadap Kualitas Produk Pada Ud. Tahu Rosydi Puspan Maron Probolinggo. *UNEJ e-Proceeding*, 463–482.
- Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). Pengujian sistem informasi pendaftaran dan pembayaran wisuda online menggunakan black box testing dengan metode equivalence partitioning dan boundary value analysis. *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, 6(1), 2252–5351. www.ccsenet.org/cis

- Irsan, M. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintahan. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika*, 1(1), 115–120. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/9984/9752>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Kamilah, E. N. (2015). Pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Universitas. *Pengaruh keterampilan mengajar guru terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Universitas*, 91.
- Laisani, A., & Putra, M. S. (2022). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Penjualan Buku Pada CV.Shabilul Haq Offset. *Jurnal Jupiter*, 14(2), 539–548.
- Laya, E. L., & Rosyadi, H. E. (2022). Perancangan User Interface (UI) pada Website Katalog Produk Usaha Swimsuit Zwanzig Menggunakan Figma. *Seminar Nasional Sistem Informasi ...*, September, 3293–3305. <https://www.jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/412%0Ahttps://www.jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/download/412/366>
- Lienardo, S., Bisnis, P. M., Manajemen, P. S., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2017). *5280-10056-1-Sm*. 5(1).
- Muhammad Shulhan Khairy. (2022). Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Ui/Ux Marketplace Sistem Rantai Pasok “Panen- Panen.” *Jurnal Informatika Polinema*, 8(3), 39–44. <https://doi.org/10.33795/jip.v8i3.818>
- Novan, A., Hari, Y., & Darmanto. (2017). *MOBILE COMMERCE UNTUK KOMUNITAS KAMPUNG KUE*. 1–6.
- Pamungkas, G. N. A. (2018). *User Experience Pada Desain Aplikasi Booking Personal Photographer Dengan Penerapan Ux Heuristic Principles*. 6–17. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/10329>
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Dina, S. (2021). *PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI / UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK*. 3(1), 149–154.
- Pribadi, W. (2023). *No Title*.
- Putra, D. W. T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. *Jurnal TeknoIf*, 7(1), 32. <https://doi.org/10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39>
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.
- 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>
- Seidl, M. (2015). UML@Classroom: An introduction to object-oriented modeling. In *CEUR Workshop Proceedings* (Vol. 1555).
- Shally Nurmaharani, & Heriyanto. (2023). *Analisa Dan Perancangan Ui / Ux Aplikasi Penjualan*. 9(1), 46–53.
- Susanti, O. R. (2005). *SAMPLING DALAM*. 16, 187–208.
- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). *Perancangan dan Evaluasi User*

- Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application*. 7(2), 150–157.
- Tanujaya, C. (2017). Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffeein. *Jurnal Manajemen dan Start-Up Bisnis*, 2(1), 90–95.
- Ulfa, R. (2021). *Mengukur Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Bimbingan Konseling (E-BK) Menggunakan System Usability Scale (SUS) Di SMK Negeri 1 Banda Aceh*. 1–77.