

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Rizki, L. H., & Trijaka, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Basis Data Industri Kecil Dan Menengah (Sidabikm) Kabupaten Demak Menggunakan Metode *Sens 4*, 4(Sens 4), 380–389.
<http://conference.upgris.ac.id/index.php/sens4/article/download/688/441>
- Casuary, C., Isabell, I., Djoni, D., & Nuraina, N. (2022). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Home Service Kendaraan Berbasis Mobile. *Remik*, 6(4), 640–653. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i4.11655>
- 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>
- Handayani, F. S., & Adelin, A. (2019). Interpretasi Pengujian Usabilitas Wibatara Menggunakan System Usability Scale. *Techno.Com*, 18(4), 340–347.
<https://doi.org/10.33633/tc.v18i4.2882>
- Juliansyah, I. (2022). *Metodologi Design Thinking*. 1–60.
- Mai Candra, R., & Almira Firdausi, F. (2021). Analisa dan Desain Kembali UI/UX Aplikasi Marketplace UMKM Digidesa menggunakan Metode Design Thinking. *SNTIKI Seminar | Nasional Teknologi Informasi Komunikasi Dan Industri, November*, 2579–5406.
- Muhammad azmi* (Vol. 258, Issue 1, p. 4). (2011).
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.
<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Multazam, M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. *Universitas*

Islam Indonesia, 1, 8.

<https://journal.uii.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>

- Nurmiati, S., & Hafidz, G. Al. (2021). Perancangan Sistem Pendaftaran Bengkel Untuk Pelayanan Home Service Berbasis Website. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 2(2), 59–81. <https://doi.org/10.55122/junsibi.v2i2.307>
- Pratama, M. A. D., Ramadhan, Y. R., & Hermanto, T. I. (2022). Rancangan UI/UX Design Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Pada Sekolah Menengah Atas Menggunakan Metode Design Thinking. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(4), 980. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4442>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan Ui/Ux Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Design Thinking Pada Platform Pendidikan Teknologi. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 835–849. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i3.3109>
- Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>
- Satria, S. (2018). Sistem Informasi Pencatatan Service Kendaraan Toyota Berbasis Web. *Kilat*, 7(2), 190–200. <https://doi.org/10.33322/kilat.v7i2.362>
- Sugie Armei Eka Saputra, M. R. (2020). *Perancangan Aplikasi Point of Sale Berbasis Web Pada Pt. Pelita Media Jaya Persada Menggunakan Aplikasi Desain Figma*. 23.

Suprayogi, W., Pratama, A., & Indriyanti, A. D. (2023). *Perancangan Design UI / UX E-Commerce TRINITY Berbasis Website Dengan Pendekatan Design Thinking*. 04(01), 50–61.

Yuwana, S. I. P. (2020). Coronanomics: Strategi Revitalisasi UMKM Menggunakan Teknologi Digital di Tengah Pandemi Covid-19. *Journal of Technopreneurship on Economics and Business Review*, 2(1), 47–59.
<https://doi.org/10.37195/jtebr.v2i1.58>