

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, M., Arianto, W., & Murdani, R. T. (2020). User Interface Design And User Experience Kuysedekah. Id Mobile Applications. *SMATIKA JURNAL: STIKI Informatika Jurnal*, 10(02), 109-114.
- Alazhari, M. R. 2022. Penerapan metode *Design Thinking* pada model perancangan UI/UX aplikasi Daur Minyak. *Skripsi*. Program Studi Magister Akuntansi Program Sarjana Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Ananda, M. A. F., & Hidayati, R. (2022). Analisis Tingkat Kepuasan Mahasiswa FTI Universitas Merdeka Malang Terhadap Sistem *E-Class*. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 6(1), 3321 - 3326. Retrieved from <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/414>.
- As'ad, I. (2021). Miro Sebagai Alternatif Efektifitas Pembelajaran Online. *JNSTA Adpertisi Journal*, 1(1), 54–59. Retrieved From <https://Jurnal.Adpertisi.Or.Id/Index.Php/Jnsta/Article/View/149>.
- Avindra, A., Cahyani, C. M., & Ningsih, L. R. (2021). Rancangan UI/UX Aplikasi Analytics Pada Toko Online Wao. Sneakers Menggunakan Aplikasi Figma. *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability*, 1(2), 44-49.
- Chumairoh, M. S. (2014). Perancang Bangun Aplikasi Mobile Pada Platform Android Berbasis Html5 Studi Kasus Layanan Informasi Website Unipdu Jombang. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 1(1).
- Doorley, S., Holcomb, S., Klebahn, P., Segovia, K., & Utley, J. (2018). *d.school Design Thinking Bootleg Deck*, s.I.:Institute of Design at Stanford University.
- El Ghiffary, M. N., Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis komponen desain layout, warna, dan kontrol pada antarmuka pengguna aplikasi mobile berdasarkan kemudahan penggunaan (studi kasus: Aplikasi Olride). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), A143-A148.
- Elmuna, E. A. F. 2021. Pemodelan UI/UX Aplikasi Belajar Nahwu Sharaf Berbasis Mobile App Menggunakan Metode User Centered Design. *Undergraduate Thesis*. Program Studi Teknik Informatika Program Sarjana Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Faizal, M. (2021). Perancangan Simple Design System Canvas Sebagai Pedoman Antarmuka Pengguna Untuk Startup Indonesia. *Serat Rupa Journal of Design*, 5(1), 108–121. <https://doi.org/10.28932/srjd.v5i1.2100>.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89.

- Hartawan, M.S. (2022). Penerapan User Centered Design (UCD) Pada Wireframe Desain User Interface Dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika*, 2 (1), 43-47.
- Junilla, A. V. 2021. Perancangan UI/UX Microservice Sistem Informasi Akademik Kampus dengan metode perancangan Five Planes. *Skripsi*. Program Studi Teknik Informatika Program Sarjana Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39.
- Mursyidah, A., Aknuranda, I., & Az-Zahra, H. M. (2019). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, e-ISSN, 2548, 964X.
- Poluan, F. M., Mandey, S., & Ogi, I. W. (2019). Strategi Marketing Mix Dalam Meningkatkan Volume Penjualan (Studi Pada Minuman Kesehatan Instant Alvero). *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 7(3).
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), 149-154.
- Reynaldi, A. (2019). Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost. *Skripsi*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Program Sarjana Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.
- Rori, Y. 2018. Aplikasi Mobile Web Penjualan Produk Goddesskin Pada Athena Skincare Menggunakan Metode Fast. *Tugas Akhir*. Program Studi DIV Manajemen Informatika Program Diploma Fakultas Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Rosidin, R., & Sulthon, M. (2021). Pendidikan Karakter Nabawi sebagai Strategi Problem Solving Pendidikan di Kota Malang. *AJMIE: Alhikam Journal of Multidisciplinary Islamic Education*, 2(2), 1-20. doi: <http://dx.doi.org/10.32478/ajmie.v2i2.840>.
- Santoso, S., & Hutahaean, J. (2018). Aplikasi Toko Buku Online Berbasis Mobile E-Commerce. *Seminar Nasional Royal (SENAR)*, 1 (1) pp. 339-344.
- Sarasmitha, C., Sugiarto, E., Rohmah, W., & Hutagaol, K. A. (2022). Determinan Penggunaan E-Class sebagai Learning Management System oleh Tenaga Pendidik di Masa Pandemi Covid-19: Pendekatan Model UTAUT. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 11(3), 400-406.

- 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.
- Satrio, A. D. 2019. Smart Fish Feeder. *Skripsi*. Program Studi Teknik Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
- Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Skripsi*. Program Studi Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
- Suryaningsih, S., Riandika, Y. A., Hasanah, A.N., & Anggraito, S. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 20-29.
- Utama, B. S. 2020. Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada *Website Cosmic Clothes*. *Skripsi*. Program Studi Teknik Informatika Program Sarjana Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.
- Utami, J. A. 2021. Sistem Informasi Praktikum Mahasiswa (SIPRAMA) Studi Kasus Laboratorium Jurusan Informatika Universitas Siliwangi. *Skripsi*. Program Studi Teknik Informatika Program Sarjana Fakultas Teknik Universitas Siliwangi.
- Widhiani, D. A. P. A., Arthana, I. K. R., & Pradnyana, I. M. A. (2018). Analisa user experience pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pendidikan Ganesha ditinjau dari pengguna mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(1), 92-102.