

DAFTAR PUSTAKA

- ABDUL GHANI, M. S. A., & WAN SHAMSUDDIN, S. N. (2020). Definitions and Concepts of User Experience (Ux): a Literature Review. *International Journal of Creative Future and Heritage (TENIAT)*, 8(1), 130–143. <https://doi.org/10.47252/teniat.v8i1.292>
- Akhmad, K. A., & Purnomo, S. (2021). Pengaruh Penerapan Teknologi Informasi Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Di Kota Surakarta. *Sebatik*, 25(1), 234–240. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i1.1293>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Anggoro, A., & L Mailangkay, A. B. (2021). “Towards Economic Recovery by Accelerating Human Capital and Digital Transformation” Perbanas Institute-
ONLINE MONITORING KUALITAS AIR (ONLIMO) DI BPPT MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN. 1–1. <https://id.techinasia.com/app->
- Ariani, I., Natania, L. P., & Al-fikri, D. T. (2023). Pengaruh Era Digital terhadap Dunia Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 375–380. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5305>
- Budi Hartono, & Danang Danang. (2021). Sistem Pemesanan dan Pembayaran Menggunakan Teknologi Quick Response Code (QR Code) Berbasis Web pada Kedai Cangkir Gubug. *Jurnal Manajemen Informatika & Teknologi*, 1(2), 62–81. <https://doi.org/10.51903/mifortekh.v1i2.34>
- Dharmawan, P., Adha, N., & Saputri, O. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Pada Website Employee Benefit PasarPolis Menggunakan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(2), 757–769. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1220>
- Dhian Sweetania, & Achmad Hafidz. (2023). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Berbasis Mobile E-Ticket Museum Di Jakarta Dengan Menggunakan Metode

- Design Thinking. *Jurnal Teknik Dan Science*, 2(3), 57–70.
<https://doi.org/10.56127/jts.v2i3.1124>
- Faisal, A., & Rachmatika, R. (2023). *Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Material Proyek Menggunakan Model Waterfall (Study Kasus : Pt. Sumber Cemerlang Kencana Permai)*. 1(5), 1210–1231.
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Farhan, A., & Shifa, A. W. (2023). Penggunaan Metode Pembayaran QRIS Pada Setiap UMKM di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1198–1206.
- Hamdy, M. I., & Putri, R. R. (2020). *Usulan Perbaikan Sistem untuk Meningkatkan Kualitas Layanan Sistem Administrasi Gudang Online (AGO) Menggunakan Standar ISO/IEC 9126 di PT. PLN (PERSERO) Rayon Duri System Improvement Proposal in Increasing the Service Quality of Online Warehouse Administ.* 7, 1.
<http://jrjsi.sie.telkomuniversity.ac.id>
- Hasibuan, A. T., Rosdiana Sianipar, M., Ramdhani, A. D., Putri, F. W., & Ritonga, N. Z. (2022). Konsep dan Karakteristik Penelitian Kualitatif serta Perbedaannya dengan Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(Penelitian Kualitatif), 8690. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3730>
- Herlita, Y. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Website Pada SMA Fajrul Islam Jakarta. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 8(1), 83–88.
<https://doi.org/10.30656/prosisko.v8i1.2701>
- Januar Adi Putra, Muhammad Yusuf Auliya, & Fahrobby Adnan. (2023). Perancangan Desain User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Metode Design Thinking. *Bulletin of Computer Science Research*, 3(2), 183–190.
<https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v3i2.228>
- Karlina, D., & Indah, D. R. (2022). *Perancangan User Interface dan User Experience Sistem Informasi E-learning Menggunakan Design Thinking User Interface and User Experience Design of E- learning Information System Using Design Thinking.* 8, 580–596.

- Kurniawan, R., & Budi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(1), 2–7.
- 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>
- Nugrah Leksono Putri Handayani, & Poppy Fitrijanti Soeparan. (2022). Peran Sistem Pembayaran Digital Dalam Revitalisasi UMKM. *Transformasi: Journal of Economics and Business Management*, 1(3), 20–32. <https://doi.org/10.56444/transformasi.v1i3.425>
- Nugroho, W. (2022). Evaluasi Kualitas Digital Payment OVO Berdasarkan Faktor Usability Standar ISO/IEC 9126. *Indonesian Journal Computer Science*, 1(1), 14–19. <https://doi.org/10.31294/ijcs.v1i1.1123>
- Putra, R. A. (2020). Peran Teknologi Digital dalam Perkembangan Dunia Perancangan Arsitektur. *Elkawanie*, 4(1). <https://doi.org/10.22373/ekw.v4i1.2959>
- Ratna Nur Fadilah, & Dhian Sweetania. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146. <https://doi.org/10.56127/juit.v2i2.826>
- Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>
- Rifli, S. F. (2022). *Perancangan ulang ui/ux aplikasi simpeldesa menggunakan metode goal-directed design*. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65128%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65128/1/SALMAN FARIS RIFLI-FST.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65128%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65128/1/SALMAN%20FARIS%20RIFLI-FST.pdf)
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prosocial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>

- Safwandi, S. (2021). Analisis Perancangan Sistem Informasi Sekolah Menengah Kejuruan 1 Gandapura Dengan Model Diagram Konteks Dan Data Flow Diagram. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains* 4.0, 2(2), 525. <https://doi.org/10.29103/tts.v2i2.4724>
- Sandi, Y. A., Nugroho, I. M., & ... (2022). Penerapan Metode Ucd Untuk Perancangan Ui Dan Ux Dalam Membangun Fitur Mentor on Demand Dan Live Chat Pada Website *Jurnal Ilmiah* ..., 03, 280–286. <http://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/article/view/505%0Ahttp://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/article/download/505/390>
- Sari, V. P., & Sayekti, I. C. (2022). Evaluasi Pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) pada Kompetensi Dasar Literasi Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5237–5243. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2907>
- Suprayitno1, E. (2019). Gambaran Status Tekanan Darah Penderita Hipertensi di Desa Karanganyar Kecamatan Kalianget Kabupaten Sumenep. *Journal Of Health Science (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 4(2), 20–24. <https://doi.org/10.24929/jik.v4i2.799>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Wahyudi, W. (2022). Analisa Kepuasan Konsumen Terhadap Sistem Informasi Penjualan Tiket Konser Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (Eucs) Pada Website Motikdong.Com. *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(4), 73. <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v7i4.1989>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.
- Wu, C. V., Hasniati, & Izmy Alwiah Musdar. (2022). Implementation of User Centered Design Approach in User Interface Design and User Experience Website Worker's. *KHARISMA Tech*, 17(2), 71–84. <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v17i2.246>

Zidhan, M., Finanta Okmayura, Haana Udtari Anjani, Nur Fadilah Achmad, & Febby Wilyani. (2024). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi Sayur Mayur Online (Samaron) Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Systems Management and Digital Business*, 1(2), 96–106. <https://doi.org/10.59407/jismdb.v1i2.347>