

## Daftar Pustaka

- Aji, Hafidz Pudyastawa, and Nur Rochmah DPA, S.T, M.Kom. 2020. "Analisis Perbandingan Website Digilib Dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS." *Jurnal Buana Informatika* 11(1): 63.
- Amalina, Sabika et al. 2017. "Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking." *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*: 50–55.
- Andrews, Ali. 2019. "디자인 씽킹(Design Thinking) 프로세스를 활용한 프로젝트 기획." (April): 21–24.
- Azmi, Muhammad, Agi Putra Kharisma, and Muhammad Aminul Akbar. 2019. "Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 3(8): 7963–72.
- Budiaji, Weksi. 2013. "SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)." *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan Desember* 2(2): 127–33.
- Ependi, Usman, Tri Basuki Kurniawan, and Febriyanti Panjaitan. 2019. "System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 10(1): 65–74.
- Fariyanto, Feri, Suaidah Suaidah, and Faruk Ulum. 2021. "Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode UX Design Thinking." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi* 2(2): 52–60.
- Kesuma Bhakti, Fernando, Imam Ahmad, and Qadhli Jafar Adrian. 2022. "Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 3(2): 45–54.
- M.Lahandi Baskoro 1, Bayyinah Nurrul Haq 2. 2020. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Mata Kuliah Desain Pengembangan Produk Pangan." *Jurnal IKRA-ITH Humaniora* 4(2): 83–93.
- Pamungkas, Nurhuda Budi, Dedi Darwis, Ditha Nurjayanti, and Agung Tri Prastowo. 2020. "Perbandingan Algoritma Pixel Value Differencing Dan Modulus Function Pada Steganografi Untuk Mengukur Kualitas Citra Dan Kapasitas Penyimpanan." *Jurnal Informatika* 20(1): 67–77.
- Pudjoatmodjo, Bambang, and Rahmadi Wijaya. 2016. "Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale." *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016*: 37–42.
- Razi, Aria Ar, Intan Rizky Mutiaz, and Pindi Setiawan. 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.
- Sari, Intan Permata et al. 2020. "Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, 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 Cl." *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia* 2(1): 45–55.

- Siregar, Muhammad Hasim, Helpi Nopriadi, and Sri Chairani. 2021. "Perancangan Infrastruktur Jaringan RTRW.NET Desa Geringing Baru Dengan Central Universitas Islam Kuantan Singingi." *INFORMATIKA* 13(1): 18.
- Soedewi, Sri. 2022. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website Umkm Kirihuci." *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual* 10(02): 17.
- Wiryawan, Mendiola B. 2011. "User Experience (Ux) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual." *Humaniora* 2(2): 1158