

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, T., & Irawan, M. D., 2023. Analisis Penerapan Sistem Informasi Pengawasan dan Perlindungan Konsumen dengan Metode Think Aloud. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), pp.182-189.
- Ayuni, R., Ahsyar, T. K., & Hamzah, M. L., 2023. Evaluasi Usability Pada Sistem Informasi Beasiswa Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Think Aloud. *KLIK (Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer)*, 3(6), pp.737-745.
- Barnum, C., 2011. Usability Testing Essentials. *Usability Testing Essentials*. [online] Tersedia melalui Science Direct: <<https://www.sciencedirect.com/book/9780123750921/usability-testing-essentials?via=ihub=>> [Diakses 9 Januari 2024]
- Brown, T., 2008. Design Thinking. *Harvard Business Review*. [pdf] Readings Design. Tersedia di: <<https://readings.design/PDF/Tim%20Brown,%20Design%20Thinking.pdf>> [Diakses 25 Januari 2024]
- Budiawan, F. A., 2019. Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveler Menggunakan Pendekatan Design Thinking. S1. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Dharmawan, P., & Saputri, N. A. 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), pp.757-769.
- Gibbons, S., 2021. *Three Levels of Pain Points in Customer Experience*. Nielsen Norman Group. [online] Tersedia di: <<https://www.nngroup.com/articles/pain-points/>> [Diakses 2 Desember 2023]
- Hadi, A., Sukmono, Y., Harjanto, A., & Suprihanto, D., 2024. Redesigning The UI/UX Website For The Industrial Engineering Department At Mulawarman University Using Design Thinking Method. (*JUTIF*) *Jurnal Teknik Informatika*, 5(1), pp.105-119.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R., 2021. Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan (JITTER)*, 8(1), pp.111-117.
- Ismiyatin, S., 2015. Improvement Efforts Verbal Creativity Through Learning Cycle (5E) With Affinity Diagram At Biology Lesson In Class X6 At Sman 3 Boyolali In Academic Year 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), pp.5-15.

- Isnainrajab, I., Wijoyo, S. H., & Perdanakusuma, A. R., 2020. Evaluasi Usability Pada Aplikasi PermataMobile X Dengan Menggunakan Metode Usability Testing Dan System Usability Scale. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(10), pp.3383-3391.
- Kathleen, A., 2021. Analisis Perbandingan User Flow Dari Aplikasi E Catalogue iFURNHOLIC. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(18).
- Mas, P. A. Y. M., Perdanakusuma, A. R., & Az-Zahra, H. M., 2023. Perancangan Antarmuka Website E-commerce UMKM Pertenunan Pelangi Dengan Metode Design Thinking. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 10(4), pp.453-466.
- Nielsen, J., 2012, January 3. *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group. [online] Tersedia di: <<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability>> [Diakses 9 Januari 2024]
- Pitarto, Y. I., & Setiyawati, N., 2023. Perancangan Ulang UI/UX Pada Aplikasi Osaga Menggunakan Metode Design Thinking. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(4), pp.1154-1164.
- 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), pp.980-987.
- Pratama, M. I. F., Az-Zahra, H. M., & Setiawan, N. Y., 2019. Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Mobile Padiciti. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), pp.8390-8399.
- Putra, I. M., & Indah, D. R., 2023. Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel. *KLIK (Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer)*, 3(6), pp.688-697.
- Rahmasari, E. A., & Yanuarsari, D. H., 2017. Kajian Usability Dalam Konsep Dasar User Experience Pada Game “ABC Kids-tracing And Phonics” Sebagai Media Edukasi Universal Untuk Anak. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 2(1), pp.49–71.
- 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. *DEMANDIA (Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan)*, 3(2), pp.75-93.
- Subhiyakto, E. R., Pratiwi, M. R., & Hapsari, S. A., 2023. Redesigning Family Education Media Website Using Design Thinking Method and System Usability Scale. *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, 12(1), pp.81-94.

- Thaib, F., Papuangan, M., & Hizbullah, I., 2022. Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud Pada Aplikasi Mobile Mister Aladin. *Jurnal Teknik SILITEK*, 1(2), pp.80-89.
- Viebrock, S., 2023. *What Is the Design Thinking Process? | O8*. [online] Tersedia di: <<https://www.o8.agency/blog/what-design-thinking-process>> [Diakses 22 Februari 2024]
- Wardana, F. C., & Prisma, I. G. L. P. E., 2022. Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(4), pp.1-11.
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R., 2018. Desain Antarmuka (User Interface) pada Game Edukasi. *Imajinasi : Jurnal Seni*, 12(2), pp.133-140.