

DAFTAR PUSTAKA

- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX *Website* CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Bracey, K. (2024). *What is Figma?* <https://webdesign.tutsplus.com/what-is-figma--cms-32272a>
- Brooke, J. (1996). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. In *Usability Evaluation In Industry* (Issue January 1996, pp. 207–212). <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 49(3), 171–173.
- Brown, T. (2008). *Applying Design Thinking*: 19–19. <https://doi.org/10.1145/3347709.3347775>
- Christover, F. F., Magdalena, L., Fahrudin, R., & Hatta, M. (2023). Perancangan Web Portal Landing Page Klinik Utama Luthfi Medical Center Dengan Metode Lean Ux. *Jurnal Digit*, 13(1), 67. <https://doi.org/10.51920/jd.v13i1.322>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking dan Agile Development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Gibbons, S. (2016). *Design Thinking 101*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
- Gumulya, D. (2023). Desain User Interface Ramah bagi Austism Spectrum Disorder melalui Pengembangan *Website* Aplikasi “Teman Inklusi”. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(03), 343–359. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.6966>
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26. <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2021.2.1.30>
- ISO 9614-2. (2019). INTERNATIONAL STANDARD Ergonomics of human system interaction Part 210 : Human-centred design for interactive. *International Organization for Standardization*, 10406-1:20, 3–6.
- Jalaluddin, F., & Permatasari, A. N. (2021). Peran Aplikasi “Visiting Jogja” dalam Mengembalikan Kepercayaan Wisatawan untuk Berwisata ke Yogyakarta. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 5(2), 128. <https://doi.org/10.22146/jpt.63462>
- Kelly, A., Chandra, M. M., Ariansyah, N., Djunaidi, S., & Pribadi, M. R. (2022). Pengembangan UI / UX Pada Aplikasi Ka . Com Menggunakan Metode Design

- Thinking. *MDP Student Conference, 1*(The 1st MDP Student Conference 2022), 450–456.
- Kholifah, A. N., Rahardja, D. M., & Karnita, R. (2023). Perancangan Aplikasi Edukasi Berbasis Mobile tentang Pengenalan Bumbu Rempah Masakan Khas Indonesia bagi Generasi Z. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(01), 58–73. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i01.7584>
- Kurniawan, P., & Rani, S. (2022). Perancangan Desain UI/UX Aplikasi PeduliPanti Menggunakan Metode Human-Centered Design. *Automata*, 3(2), 1–8.
- Mali, M. G. (2021). Peran Pemerintah Dalam Pengembangan Pariwisata Era New Normal Di Daerah Istimewa Yogyakarta Melalui Aplikasi Visiting Jogja. *Destinesia : Jurnal Hospitaliti Dan Pariwisata*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.31334/jd.v3i1.1796>
- Multazam, M., Paputungan, I. V, & Susanto, B. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan Pendekatan User Centered Design. *Universitas Islam Indonesia*, 1, 1–8. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15528/10233>
- Naser, A., Syafwandi, & Ahdi, S. (2018). Perancangan User Interface Dan User Experience Halaman *Website* Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), i–23. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/100136>
- Prasetyo, M. A., Rozikin, M. C., & Dewi, R. S. (2021). Perancangan User Interface (Ui) & User Experience (Ux) Aplikasi Pencari Kost Abc Di Kota Xyz Menggunakan Metode Design Thinking. *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering*, 3(1), 36–44. <http://jti.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJIEE>
- 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>
- 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 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.
- Speziale, H. S., Streubert, H. J., & Carpenter, D. R. (2011). *Qualitative Research in Nursing: Advancing the humanistic imperative* (H. Surrena (ed.); 5th ed.). Lippincott Williams & Wilkins.
- 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), 81–94. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v12i1.52791>
- Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

- Syafiq, M. H. I., & Rahma, F. (2021). Usability *Testing* pada Fitur Saved Design dalam *Website E-Commerce*. *Automata*, 2(2).
- Titan, T., Luhukay, D., & Kurniawan, Y. (2014). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Sma Negeri Xyz. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(1), 387. <https://doi.org/10.21512/comtech.v5i1.2632>
- Turban, E., King, D., Lee, J. K., Liang, T.-P., & Turban, D. C. (2015). *Electronic Commerce A Managerial and Social Networks Perspective Eighth Edition, Revised Edition*. <http://www.springer.com/series/10099>
- Vivian, A. (2022). *Figma Adalah: 4 Fitur, Fungsi, Cara Kerjanya, serta Bedanya dengan UI/UX Lainnya*. EKRUT Media. <https://www.ekrut.com/media/figma-adalah>