

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, M. H., Setiawan, D., & Trisnawati, L. (2021). Model Rancangan Aplikasi Promosi Usaha Rempah Menggunakan Design Thinking. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 5(1), 29–36.
- Adoe, A. P. M., & Muvid, M. B. (2023). Desain UI/UX Aplikasi Pendaftaran Pasien Rumah Sakit Berbasis Website Dengan Metode Design Thinking. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 9(2), 125–133. <https://doi.org/10.33372/stn.v9i2.1031>
- Aha. (2025, February 5). *Wireframe vs. Mockup vs. Prototype: What Is the Difference?* <https://www.aha.io/roadmapping/guide/product-management/wireframe-mockup-prototype>.
- Andrian, R., Ardiansyah, A., & Fitria, M. (2020). Rancangan Prototipe Aplikasi Informasi Penyewa Gedung Pernikahan di Banda Aceh. *Jurnal Komputer, Informasi Teknologi, Dan Elektro*, 5(1). <https://doi.org/10.24815/kitektro.v5i1.15573>
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Temat. J. Teknol. Inf. Komun*, 9(1), 70–78.
- Arifin, Y. (2016). Pengenalan tentang persona. *Retrieved from School Of Computer Science*.
- Azzahra, S., Purbaningrum, S. C., & Prima Mustika, W. (2023). ANALISA DESAIN UI/UX APLIKASI PEMESANAN GAS ELPIJI (APALJI) BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Sosial Dan Teknologi (SOSTECH)*, 3(10). <https://sostech.greenvest.co.id/index.php/sostech>
- Brooke, J. (1996). *System usability scale (sus). Usability Evaluation in Industry*. London: Taylor and Francis.
- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8(2).
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84.
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan aplikasi" nugas" menggunakan metode design thinking dan agile development. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44.
- Galitz, W. O. (2007). *The essential guide to user interface design: an introduction to GUI design principles and techniques*. John Wiley & Sons.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Notice of Rights Notice of Liability*.
- Gibbons, S. (2024, January 24). *Empathy Mapping: the first step in design thinking*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping/>

- Haase, F. A. (2010). 'The State of the art' as an Example for a Textual Linguistic 'Globalization Effect'. Code Switching, Borrowing, and Change of Meaning as Conditions of Cross-Cultural Communication. *Let. Magna Rev. Eletrônica Divulg. Científica Em Língua Port. Lingüística e Lit*, 13, 1–12.
- Hadi, S. (1986). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. C., & Widiani, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Khadijah, K., NA, C., Choiriyati, N., Sanwasih, M., Pohan, A. H., & Husna, R. (2023). UI/UX design of the PDBI digital art gallery web application using design thinking method. *Priviet Social Sciences Journal*, 3(11), 34–40. <https://doi.org/10.55942/pssj.v3i11.258>
- Ksbadmin. (2024, June 27). Pengertian dan Jenis-jenis Kuesioner. *Kampus Kwik Kian Gie*. <https://kwikkiangie.ac.id/2024/06/27/pengertian-dan-jenis-jenis-kuesioner/>.
- Lewis, J. R. (2012). *Usability testing. Handbook of Human Factors and Ergonomics*, 1267–1312.
- McLellan, S., Muddimer, A., & Peres, S. C. (2012). The effect of experience on System Usability Scale ratings. *Journal of Usability Studies*, 7(2).
- Morville, P., & Rosenfeld, L. (2006). *Information Architecture: The structural design of shared information environments*.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 10(2), 208–219.
- Mustajib, A., & Kurniawati, I. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Rancang Bangun UI/UX Pada Website Rumah Sakit Pusdikkes Puskesmas Menggunakan Figma. *JoMMiT: Jurnal Multi Media Dan IT*, 7(1), 048–057. <https://doi.org/10.46961/jommit.v7i1.805>
- Nabawi, M. R., Wulandari, F., Safaat, N., & Darmizal, T. (2024). Penerapan desain UI/UX pada aplikasi buku kas laundry menggunakan metode Lean UX. *ejurnal.seminar-id.com*. <https://doi.org/10.47065/josh.v5i3.5082>
- Nielsen, J. (1996). Usability metrics: Tracking interface improvements. *IEEE Software*, 13(6), 1–2.
- Nielsen, J. (2000). *Usability testing with 5 Users (Jakob Nielsen's Alertbox)*. *Jakob Nielsen's Website*.
- Nielsen, J. (2012a). *Usability 101: Introduction to usability*.

- Nielsen, J. (2012b). *Usability 101: Introduction to usability*.
- Nielsen, J., & Loranger, H. (2006). *Prioritizing web usability*. Pearson Education.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and expanded edition*. Basic books.
- Nurhasanah, L. (2024). *Redesign User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Aplikasi ECC Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: PT. ECC.CO.ID)*.
- Pramono, W. A., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019). Evaluasi Usability pada Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Metode *Usability testing*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2951–2959.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- RSA UGM. (2021a). *APLIKASI RSA UGM ONLINE*. <https://Rsa.Ugm.Ac.Id/>. <https://rsa.ugm.ac.id/aplikasi-rsa-ugm-online-tidak-perlu-antri-panjang-untuk-mendaftar/>
- RSA UGM. (2021b). *Sejarah Rumah Sakit Akademik UGM*. <https://Rsa.Ugm.Ac.Id/>. <https://rsa.ugm.ac.id/sejarah-rs-akademik-ugm-yogyakarta/>
- RSA UGM. (2024). *Rumah Sakit Akademik UGM Perkenalkan Layanan Terdepan dan Inovasi Medis Baru*. <https://Rsa.Ugm.Ac.Id/>. <https://rsa.ugm.ac.id/rumah-sakit-akademik-ugm-perkenalkan-layanan-terdepan-dan-inovasi-medis-baru/>
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan *User experience* Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode *Usability testing*. *Teknika*, 7(1), 50–59.
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (2016). *Systems analysis and design in a changing world*. Cengage learning.
- Setiyana, C. P., & Siregar, J. (2023). ANALISA UI/UX WEBSITE PADA PAPAYA FRESH GALLERY MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Kohesi: Jurnal Multidisiplin Saintek*, 01(06), 81–90. <https://doi.org/10.3785/kjst.v1i6.347>
- Shantika, A. (2016). *Kenali Design Thinking Sebelum Bikin StartUp*.
- Smith, J. (1988). Is ‘*State of the art*’ patently ill defined. *Los Angeles Times*, 15.
- UXPin, & UXPin. (2023, April 3). *What is a mockup — the final layer of UI design*. Studio by UXPin. <https://www.uxpin.com/studio/blog/what-is-a-mockup-the-final-layer-of-ui-design/>
- Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *Automata*, 1(2).

- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti*, 19(1), 120–136.
- Zidhan, M., Okmayura, F., Udtari Anjani, H., Fadilah Achmad, N., Wilyani, F., & of Muhammadiyah Riau, U. (2024). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI SAYUR MAYUR ONLINE (SAMARON) MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. Hal. 96 *Journal of Information Systems Management and Digital Business (JISMDB)*, 1(2).
- Yunita, N., Aini, L. N., & Marlina, S. (2024). Analisa Usability User Interface Dan User Experience Aplikasi Simrs Khanza Pada Rsia Ibnu Sina Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Digit*, 14(1), 41. <https://doi.org/10.51920/jd.v14i1.36>