

DAFTAR PUSTAKA

- Andryadi, A. A., & Fatonah, N. H. (2021). Analisis *User Experience* dan *User Interface* (Ui/Ux) Pada *Website* Menggunakan Metode *Google Design Sprint*. *Jurnal Teknologi dan Bisnis*, 137- 144.
- Anggara, D.A., Harianto, W. and Aziz, A. (2021) ‘*Prototipe Desain User Interface* Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan *Lean Ux*’, *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 4, pp. 58–74.
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Arisa, N.N. et al. (2023) ‘Perancangan Prototipe UI/UX *Website* CROWDE Menggunakan Metode *Design thinking*’, *Teknika*, 12(1), pp. 18–26. Available at: <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>.
- Aynayya, Q. (2017). *Evaluasi Usability Dan Rekomendasi Perbaikan Tampilan Website* Seleksi Mahasiswa (Selma) Universitas Brawijaya. Malang: Universitas Brawijaya.
- Aziza, R.F.A. (2021) “Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan *User persona* dan *User Journey*,” *Information System Journal*, 3(2), hal. 6–10. Tersedia pada: <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.420>.
- Binus University. (2019, Juni 21). *Human Centered Design* dan Perbedaan dengan *User Centered Design*. Retrieved from [sis.binus.ac.id: https://sis.binus.ac.id/2019/06/21/human-centered-design-dan-perbedaan-dengan-user-centered-design-2/](https://sis.binus.ac.id/2019/06/21/human-centered-design-dan-perbedaan-dengan-user-centered-design-2/)
- Buzan, T., (2006). *Buku Pintar Mind map*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Buzan, T. (2010). *Buku Pintar Mind map Untuk Anak*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- DeAmicis, C. (2017, Oktober 25). *Why Professors at Stanford and UC Berkeley Use Figma to Teach Design*. Retrieved Januari 6, 2022, from <https://medium.com/figma-design/why-professors-at-stanford-and-berkeley-use-this-tool-to-teach-design-4df495445cd>
- d.school at Stanford University. (2022, Juli 04). *Design thinking Bootleg*. Retrieved from [dschool.stanford.edu: https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg](https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg)

- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi "Nugas" Menggunakan Metode *Design Thinking* dan *Agile Development*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 35-44.
- Faulkner, L. (2003), *Beyond the five-user assumption: Benefits of increased sample sizes in usability testing*, *Behav. Res. Methods, Instruments, Comput.*, vol. 35, no. 3, pp. 379–383.
- Fikri, M. F. (2020). Konsep Pengembangan Kampung Wisata Peneleh: Pendekatan Fenomenologi Dan *Design thinking*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- Firdausi, F. A. (2021). Analisa Dan Desain Kembali Ui/Ux Aplikasi *Marketplace* Umkm Digidesa Menggunakan Metode *Design Thinking*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Firmansyah, Y., Puwrawaningtias, D., & Pratiwi, L. (2019). *Prototype* Sistem Informasi Pengolahan Dana Bos (Sip Bos) Berbasis Web (Studi Kasus: SMAN 1 Sekayam Kabupaten Sanggau). *Informatika*, 11.
- Firmansyah, M. T., Fauzi, R., & Gumilang, S. F. (2020). Perancangan User Interface Dan User Perancangan *User Interface* dan *User Experience Mobile Application* Sibengkel untuk Memenuhi Kebutuhan Pengguna Dengan Metode *User Centered Design* (Ucd). *e-Proceeding of Engineering*, 7574
- Freitag, S. (2022, Juli 05). *Choosing the right UX metrics can make or break your EdTech product* research. Retrieved from openfieldx.com: <https://openfieldx.com/choose-ux-metrics-for-edtech-product>
- Gibbons, S. (2016). *Design Systems* 101. <https://www.nngroup.com/articles/design-systems-101/>
- Handiwidjojo, W., & Ernawati, L. (2016). Pengukuran *Usability* Sistem Informasi Keuangan. *JUISI Vol 02 No 1*.
- H. Noprisson dan Budiarti. (2018). Aplikasi Manajemen Pemeliharaan Produk Perangkat Lunak. *J. Sci. Appl. Informatics*, 1, 1-6.
- Ian Sommerville. (2016). *Software Engineering*, (10th ed.). Pearson.
- ideo. (2012, Juni 25 Juni 2021). <https://www.ideo.com/post/design-kit>. Retrieved from [www.ideo.com](https://www.ideo.com/post/design-kit): <https://www.ideo.com/post/design-kit>
- IDEO. (2022, Juli 05). *IDEO Design thinking*. Retrieved from designthinking.ideo.com: <https://designthinking.ideo.com/>

Indonesia Mendesain. (2020). Pahami *User flow* Agar Menjadi Desainer Lebih Baik! indonesia mendesain.

https://indonesiamendesain.com/2020/07/02/pahami-user_flow-agar-menjadi-desainer-lebih-baik/

Interaction Design Foundation. (2022, April 4). *Design thinking*. Retrieved from Interaction-design.org:

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Juliansyah, I. A., & Paputungan, I. V. (2022). Perancangan *User experience* Pada *Website* Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi *Design thinking*. Automata.

Kelly, A., Chandra, M. M., Ariansyah, N., Djunaidi, S., & Pribadi, M. R. (2022). Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi Ka.Com Menggunakan Metode *Design thinking*. 450–456.

Knapp, J. (2016). *Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days*. New York: A NEW YORK TIMES and WALL STREET JOURNAL.

Martinez, W., Threatt, A. L., Rosenbloom, S. T., Wallston, K. A., Hickson, G. B., & Elasy, T. A. 2018. *A Patient-Facing Diabetes Dashboard Embedded in a Patient Web Portal: Design sprint and Usability testing*. JMIR Human Factors.

Maruf, B. R. (2021). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Ukmku Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Design Sprint*. Surabaya: Universitas Dinamika.

Muhammad Fadhil, Umar Ali Ahmad and R. Rogers Dwiputra Setiady (2022) ‘Perancangan Ui/Ux Aplikasi “Salur” Berbasis Android Menggunakan Metode *User-Centered Design* Ui/Ux *Design of Android-Based “Salur” Application Using User -Centered Design Method*’, e-Proceeding of Engineering, 9(3), pp. 1238–1245. Available at:<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/18088/17717>.

Mulyani, S. (2016). *Sistem Informasi Management Rumah Sakit: Analisis Dan Perancangan*. Bandung: Abdi Sistematika.

- Nabila, G., Stephanie, & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design thinking Pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. MDP Student Conference, 231–238.
- Nielsen, J. 2012. How Many Test Users in a Usability Study? <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>, 30 Desember 2016
- Nielsen, J. (2000, 18 Maret). Why You Only Need to Test with 5 Users. Retrieved Januari 7, 2022, from nngroup.com: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- No, V. and Cahyo, M.N. (2022) ‘Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika Implementation of Search Engine Optimization (SEO) on the Village-Owned Enterprises Luhur Sembada Website ’, 6(2), pp. 186–194. Available at: <https://doi.org/10.29408/edumatic.v6i2.6259>.
- Putra, A. R., Az-Zahra, M. H., & Wijoyo, S. H. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Aplikasi e-TPT KPP Pratama Malang Utara Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design (HCD). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, 6052-6061.
- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis Web Pada Laportea Company. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, 8(1), 111–117.
- Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implementasi *User Experience* Pada Perancangan *User interface Mobile E-learning* Dengan Pendekatan Design thinking (Studi Kasus: Amikom Center). Automata.
- Pradipta, N. (2017). Portal Berita Wisata Kabupaten Kulon Progo. Kearsipan Digital Skripsi SMTIK AKAKOM Yogyakarta
- Pramudita, R., Arifin, R. W., Alfian, A. N., Safitri, N., & Anwariya, S. D. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya. Buana Pengabdian, 149-154.
- Pristantiningdiah, R. (2020). Perancangan *User Experience* Aplikasi E-Health Pelayanan Kesehatan dan Kecantikan dengan Metode *Lean Ux* dan

- Usability Testing*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Rahman, N. A. (2020). *Pocketuisi: Desain UX Aplikasi Mobile Dengan Metode Design Thinking*. Gresik: Universitas International Semen Indonesia.
- Razi, A. A., Mutiaz, R. I., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. *DEMANDIA*, 75-93.
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan *User experience* Aplikasi *Mobile* Lelenesia (*Marketplace* Penjualan Lele) Menggunakan Metode *Design thinking*. *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 10848-10493.
- Santosa, S. S. (2020). Analisis UI UX Maximom Berbasis User persona Dengan Menggunakan Pendekatan Google Design Sprint. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Sauro, J. (2022, Juli 05). *10 Things To Know About The Single Ease Question (SEQ)*. Retrieved from measuringu.com: <https://measuringu.com/seq10/>
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (*Layout Pattern*) pada Wireframing Halaman Situs Web, *ilmiah Komunikasi Dan Media*, 3(1).
- Septiandri, W. (2017). Perancangan dan Pengembangan *Website* Untuk Pemesanan Pastel Ondrowino di Legend Coffe. Kearsipan Digital Skripsi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Setiadi, A. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada *website* Thriftdoor. Automata
- Shrivandi, C. E., & Idris, M. (2021). Perancangan Ulang UI/UX *Website* E-Learning Menggunakan Metode *Design thinking*. Automata
- Sibero, Alexander F.K. 2013. *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: Mediakom.
- Solichuddin, R. B., & Wahyuni, E. G. (2021). Perancangan *User interface* dan *User experience* dengan Metode *User Centered Design* pada Situs Web Kalografi. Automata.
- Sutanto, R. P. (2017). Studi Kasus *Website* Gramedia sebagai Media Online untuk Membeli Buku. *Nirmana*, 17(1), 37–41.

- Syndi, M. (2018). Pengembangan *Website* Sebagai E-Modul Animatif Pada Pokok Bahasan Persamaan Garis Lurus. Kearsipan Digital Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Tifani, Y., & I, A. K. (2019). *Usability Testing* Pada Aplikasi Potwis.
- Vallendito, B. (2020). Pemodelan *User Interface* dan *User Experience* Menggunakan Metode *Design Thinking*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Waralalo, M. H. (2019). Analisis *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) Pada Ais Uin Jakarta Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Dan Webuse Dengan Standar Iso 13407. Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Widiatmoko, D.T. and 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), pp. 120–136. Available at: <https://doi.org/10.24246/aiti.v19i1.120-136>.
- Yuliyana. T, Arthana I. K. R, and Agustini K. (2019). *Usability testing* pada Aplikasi POTWIS, *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 1, pp. 12– 22.
- Yurindra. (2017). *Software Engineering*. Yogyakarta: Deeppublish