

DAFTAR PUSTAKA
www.itk.ac.id

- Adam, S., & Marfuah. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDUKUNG PEMULIHAN KESEHATAN MENTAL DENGAN PENDEKATAN DESIGN THINKING. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 14(1).
<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index><https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi>
- Akbar, S. A. (2017). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI HOTEL DENGAN METODE EXTREME PROGRAMMING. *Jurnal Disprotek*, 8(2), 26–41.
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *TEMATIK*, 9(1), 70–78.
<https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.915>
- Ar Razi, A., Rizky Mutiaz, I., Pindi Setiawan, dan, Teknologi Bandung Jl Ganesha No, I., Siliwangi, L., Bandung, K., & Barat, J. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 03(02). <http://bit.do/demandia>
- Arnò, S., Galassi, A., Tommasi, M., Saggino, A., & Vittorini, P. (2021). State-of-the-art of commercial proctoring systems and their use in academic online exams. *International Journal of Distance Education Technologies*, 19(2), 41–62. <https://doi.org/10.4018/IJDET.20210401.oa3>
- Atoum, Y., Chen, L., Liu, A. X., Hsu, S. D. H., & Liu, X. (2017). Automated Online Exam Proctoring. *IEEE Transactions on Multimedia*, 19(7), 1609–1624. <https://doi.org/10.1109/TMM.2017.2656064>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). PERANCANGAN APLIKASI “NUGAS” MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. In *Reza Ilyasa Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).

- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Fauziah, M. (2021). *Perancangan dan Implementasi Sistem Deteksi Pergerakan Kepala, Mata dan Alis Berbasis Machine Learning*. Institut Teknologi Bandung.
- Firmansyah, R. (2018). *USABILITY TESTING DENGAN USE QUESTIONNAIRE PADA APLIKASI SIPOLIN PROVINSI JAWA BARAT*. *JURNAL SWABUMI*, 6(1), 1–7.
- Hariri, D. H., Hannie, H., Purnamasari, I., & Singaperbangsa Karawang Abstract, U. (2022). Analisis User Experience pada Website Waste4change Menggunakan Metode Single Ease Question. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 95–108. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6961319>
- Hussein, M. J., Yusuf, J., Deb, A. S., Fong, L., & Naidu, S. (2020). An Evaluation of Online Proctoring Tools. *Open Praxis*, 12(4), 509. <https://doi.org/10.5944/openpraxis.12.4.1113>
- 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>
- Karnawan, G. (2021). IMPLEMENTASI USER EXPERIENCE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PROTOTYPE APLIKASI CLEANSTIC. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 61. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.540>
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 05(1), 1–7.
- Kusuma, A. W., Bimantara, A. M., & Frienza, D. P. (2020). MENANGKAP EKSPEKTASI PENGGUNA DALAM PROSES PENGGALIAN

KEBUTUHAN MENGGUNAKAN USER PERSONA. *Seminar Nasional Teknologi Dan Rekayasa*, 2527–6050.

Kusuma, A. W., Lunggito, H. J., & Yanto, D. (2020). *PENGGUNAAN USER PERSONA UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PENGGUNAAN KEBUTUHAN PADA PERANGKAT LUNAK*.

Martono. (2018). Perancangan Prototype Aplikasi Pengelolaan Inventaris Barang. *Jurnal Ilmiah Media SISFO*, 12(2), 1099–1110.

Muhammad, T. (2017). PERANCANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MENGGUNAKAN KONSEP COMPUTER SUPPORTED COLLABORATIVE LEARNING. *Produktif*, 1(1), 35–63.

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10(2), 208–219. <https://my.cic.ac.id/>.

Rahmadyah, N., & Aslami, N. (2022). Strategi Manajemen Perubahan Perusahaan di Era Transformasi Digital. *Ekonomi, Manajemen, Akuntansi Bisnis Digital, Ekonomi Kreatif, Dan Entrepreneur*, 2(2), 78–83.

Raman, R., Sairam, B., Veena, G., Vachharajani, H., & Nedungadi, P. (2021). Adoption of online proctored examinations by university students during COVID-19: Innovation diffusion study. *Education and Information Technologies*, 26(6), 7339–7358. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10581-5>

Rosyda, S. S., & Sukoco, I. (2020). Model design Thinking pada Perancangan Aplikasi Mantengin Aja. *Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1). <https://doi.org/10.35138/organu>

Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). *Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking* (Vol. 3, Issue 11). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Saputra, R. A., & Wantoro, A. (2020). IMPLEMENTASI METODE JACKSON NETWORK QUEUE PADA PEMODELAN SISTEM ANTRIAN BOOKING PELAYANAN CAR WASH (STUDI KASUS: AUTOSHINE

- CAR WASH LAMPUNG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 80–86. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi *Usability* Website Shopee Menggunakan System *Usability* Scale (SUS). *Journal of Applied Informatics and Computing (JAIC)*, 5(2), 2548–6861. <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Setiyani, L., & Tjandra, E. (2021). *ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL APLIKASI PENANGANAN KELUHAN MAHASISWA STUDI KASUS:STMIK ROSMA KARAWANG*. 2(1), 8–17. <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JIPTI>
- Sidik, A. (2018). Penggunaan System *Usability* Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile. *Technologia*, 9(2), 83–88. <http://m.detik.com>
- Steinke, G. H., Al-Deen, S., & Labrie, R. C. (2017). *Innovating Information System Development Methodologies with Design Thinking*.
- Suhaili, M., Nurrahmi, H., Yurmama, T. F., & Putri, V. I. L. (2022). Perancangan Tampilan UI/UX Pada Aplikasi Novel Komik (Nomik). *Jurnal Multi Media Dan IT*, 6(1), 23–28. <https://doi.org/10.46961/jommit.v6i1>
- Sumarna, Roffi Suhendry, M., Riana, E., Riyanto, V., Nurdin, H., & Nusa Mandiri, S. (2021). Rancang Bangun Learning Management System Menggunakan Framework CodeIgniter Pada PT. Rekayasa Industri. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 7(1). <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Wibowo, T. K., & Nabeng, F. S. (2022). Sistem Informasi Keuangan Pada Kantor Notaris Yunita Kadir, S.H., M.Kn Luwuk Banggai. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 5(1), 36–42.
- Yauma, A., Fitri, I., & Ningsih, S. (2021). Learning Management System (LMS) pada E-Learning Menggunakan Metode Agile dan Waterfall berbasis Website. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(3), 2021. <https://doi.org/10.35870/jti>
- Yuliyana, T., Arthana, I. K. R., & Agustini, K. (2019). *USABILITY TESTING PADA APLIKASI POTWIS*. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 8(1), 12–22.