

DAFTAR PUSTAKA

- Alex, Muslih, M. dan Destria Arianti, N. (2023) "Perancangan Ui/Ux Design Smart Genusian Mobile App Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 3(5), hal. 2477–1783.
- Alif, M. dkk. (2025) "Perancangan Desain UI/UX *Smart Campus* Berbasis Mobile Di Universitas Dinamika Bangsa Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer," *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)*, 5(1), hal. 1426–1434.
- Anggara, D. A., Harianto, W. dan Aziz, A. (2021) "Prototipe Desain *User Interface* Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux," *Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(1), hal. 58–74.
- Anggraini, D. dan Hamdani, D. (2024) "Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan *Prototype* Sistem Pengelolaan Data Barang," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKSIS*, 6(3), hal. 597.
- Ansori, S., Hendradi, P. dan Nugroho, S. (2023) "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), hal. 1072–1081.
- Anwas, O. M. (2011) "Kuliah Kerja Nyata Tematik Pos Pemberdayaan Keluarga Sebagai Model Pengabdian Masyarakat Di Perguruan Tinggi," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 17(5), hal. 565–575.
- Ariani, F. dkk. (2022) "Untuk Perancangan UI/ UX Pada Aplikasi Ngajiyuk," *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 6(2), hal. 425–440. doi: 10.52362/jisicom.v6i2.940.
- Astuti, N. F. dan Kurniasih, T. (2024) "Penerapan Metode Human Centered Design pada Perancangan Sistem Informasi Curhat Online Berbasis Web," *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(2), hal. 1432–1441. doi: 10.35870/jimik.v5i2.694.
- Aulia, A. H. dkk. (2025) "Desain UI/UX Aplikasi Mobile E-Commerce Ecoprint Cimemo.id dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 4(7), hal. 319–331. doi: 10.52436/1.jpti.539.

- Azaro Lichas, S., Jaelani, I. dan Minarto, M. (2023) "Implementasi Metode Human Centered Design (HCD) Dalam Perancangan *User Interface User Experience* Aplikasi E-Menu Berbasis Mobile Di Umkm Bawana Kopi," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), hal. 2032–2038. doi: 10.36040/jati.v7i3.6993.
- Bangor, A., Kortum, P. dan Miller, J. (2009). "Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale" *JUS (Jurnal of Usability Studies)*, 4 (3), hal. 114–123.
- Bila, D. S. dan Indah, D. R. (2023) "Perancangan Ulang UI-UX Desain *Website* BKKBN Provinsi Sumatera Selatan dengan Metode *Design Thinking*," *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(6), hal. 746–753. doi: 10.30865/klik.v3i6.870.
- Dewi, E. Z. dkk. (2022) "Analysis and Design of UI/UX Mobile Applications for Marketing of UMKM Products Using Design Thinking Method," *Sinkron*, 7(4), hal. 2329–2339. doi: 10.33395/sinkron.v7i4.11505.
- Dinata, P. Z. dkk. (2023) "Perancangan UI / UX pada Web E-commerce 'Hallo Coffee' Menggunakan Metode *User-Centered Design*," *JAMBURA Journal of Informatics*, 5(1), hal. 45–58. doi: 10.37905/jji.v4i2.17511.
- Effendi, P. M., Pratama, Y. H. C. dan Hafidz, M. Al (2024) "Design Thinking : Pengembangan *Prototype* Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Berbasis Web," *JIP (Jurnal Infomatika Polinema)*, 10(3), hal. 413–420.
- Errendyar, R.H., Rahmawati, A., Sholekhah, L.Z., Cahyarini, R.R.A.A. dan Namira, S. (2022). Perancangan *User Interface* Aplikasi *Tracking* Permasalahan dan Perawatan Kulit 'My Skin'. *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, 13(2), hal.150–158. doi.org/10.47927/jikb.v13i2.346.
- Fahrudin, R. dan Ilyasa, R. (2021) "Designing the 'NUGAS' Application Using the Design Thinking and Agile Development Methods," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), hal. 35–44.
- Fauziyah, Ririn nur., Yusup, D. (2023) "Perancangan UI / UX Fitur Mentor on Demand Menggunakan Metode Desgin Thinking Pada Website SKILVUL," *INFOTECH journal*, 9(2), hal. 331–338.

- Fildza, M. A., Putra, A. dan Nuryasin, I. (2025) "Perancangan UI/UX *Website* SIM PMM Dengan Metode *Human Centered Design*," *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 10(2), hal. 949–958. doi.org/10.29100/jipi.v10i2.6054.
- Galitz, W.O., 2007. *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. 3rd ed. Indianapolis: John Wiley & Sons.
- Hasna, K., Defriani, M. dan Totohendarto, M. H. (2023) "Redesign User Interface Dan User Experience Pada *Website* Eclinic Menggunakan Metode *Design Thinking*," *KLIK (Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer)* , 4(1), hal. 84–92. doi: 10.30865/klik.v4i1.1072.
- Hibban, N. et al. (2023) "Evaluasi *Usability* Aplikasi Zenly Menggunakan Metode *Usability Testing*," *Jurnal SAINTEKOM*, 13(2), hal. 136–148. doi: 10.33020/saintekom.v13i2.399.
- Husnul Fitri, C. dan Rahma, F. (2022) "Evaluasi dan Perbaikan Tampilan Desain Antarmuka Pengguna *Web Jogja Center* dengan Metode *Human-Centered Design*," *Automata*, 3(1), hal. 1–7.
- I R Rizal Syahril dan Saputra Adi Surya (2023) "Perancangan UI/UX *Design* Pada Aplikasi Jasa *Freelancer* Berbasis Android Menggunakan Metode *User Centered Design*," *Jurnal Ilmiah Matrik* , 25(1), hal. 7–14.
- Ilham, H., Wijayanto, B. dan 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), hal. 17–26. doi: 10.20884/1.jutif.2021.2.1.30.
- Irwansyah, A., Juardi, D. and Ardian, R. (2023) "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI Dan UX Aplikasi Keuangan Berbasis Mobile," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(10), hal. 80–91. doi:10.5281/zenodo.7983315

- Kahar, N., Puspitorini, S. dan Brilian Iswandi, A. (2023) "Penerapan Ui/Ux Sistem Informasi Sponsorship Event Pt Indosat Ooredoo Dengan Metode Design Thinking," *Jurnal Akademika*, 16(1), hal. 81–87. doi: 10.53564/akademika.v16i1.1120.
- Karnawan, G. *et al.* (2020) "Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic" *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika*, 6(1), hal. 10–17.
- Khadijah (2022) "Studi Perbandingan Metodologi UI/UX," *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 2(4), hal. 292–301. doi:10.51878/knowledge.v2i4.1808.
- Kusuma, W. A., Ghufon, K. M. dan Fauzan (2021) "Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik," *Sintech Journal*, 2(1), hal. 1–10.
- Laia, B., Zai, E., P. (2020) "Motivasi Dan Budaya Berbahasa Inggris Masyarakat Daerah Tujuan Wisata Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Tingkat SLTA (Studi Kasus: Desa Lagundri-Desa Sorake-Desa Bawomataluo)," *Jurnal Education And Development*, 8(4), hal. 602.
- Laia, B. (2022) "Sosialisasi Dampak Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Di Desa (Studi: Desa Sirofi)," *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), hal. 74–84. doi: 10.57094/haga.v1i2.325.
- Latifah, Rizka; Jubaedah, Yoyoh; Achdiani, Y. (2022) "Pengembangan Media Pembelajaran Pengawetan Makanan dari Bahan Nabati Berbantuan Interactive Virtual Whiteboard," *Jurnal, Jkkp Keluarga, Kesejahteraan Sekolah, D I Atas, Menengah*, 9, hal. 212–222.
- Lestyanto Ardi Ramadhan dkk. (2023) "UI/UX Design in the Hotel Reservation Application Using the Design Thinking Method," *Formosa Journal of Computer and Information Science*, 2(2), hal. 209–222. doi: 10.55927/fjcis.v2i2.5015.
- Lutfi, L. dan Sukoco, I. (2019) "Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi," *Organum Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 02(01), hal. 1–11.

- Madawara, H. Y., Tanaem, P. F. dan Bangkalang, D. H. (2022) “Perancangan UI/UX Aplikasi KTM Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), hal. 111–125. doi: 10.37792/jukanti.v5i2.560.
- Magdalena, L. dan Septian, W. E. (2023) “Pemanfaatan Miro Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Untuk Kolaboratif Problem-Based Learning,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(1), hal. 19–26. doi: 10.37792/jukanti.v6i1.845.
- Marsh, J., 2016. *UX for Beginners: A Crash Course in 100 Short Lessons*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.
- Muhammad Asnadi, N. dan Khudzaeva, E. (2023) “Analisis *Usability* Aplikasi Brimo Dengan Menggunakan Metode Kuesioner Dan Model Delone & Mclean,” *Jurnal Perangkat Lunak*, 5(2), hal. 187–199. doi: 10.32520/jupel.v5i2.2625.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A. dan Sevtiana, A. (2020) “Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *Jurnal Digit*, 10(2), hal. 208. doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- Nalendra, I. P. dan Swalaganata, G. (2024) “Perancangan *Prototype* UI/UX Aplikasi *Home Service* Kendaraan Berbasis Mobile Dengan Pendekatan *Design Thinking*,” *Journal of Information System and Application Development*, 2(1), hal. 31–41. doi: 10.26905/jisad.v2i1.11044.
- Oktavia, A. (2024) “*Design Thinking* Dalam Penelitian Epistemologi Perpustakaan dan Sains Informasi,” *BACA: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 45(2), hal. 125–141. doi: 10.55981/j.baca.2024.5567.
- Pangestu, Y., dkk. (2024) “Implementasi *Human-Centered Design* dalam Perancangan *Front-End Website Fundraising* E-YM,” *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(6), hal. 2869–2880. doi: 10.30865/klik.v4i6.1899.
- Pramudita, R. dkk. (2021) “Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika Stmik Tasikmalaya,” *Jurnal Buana Pengabdian*, 3(1), hal. 149–154.

- Prayogi, Yosef;Setiyawati, N. (2024) “Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Gymbros Menggunakan Metode *Design Thinking*,” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 4(3), hal. 85–89. doi: 10.52436/1.jpti.417.
- Putra, F. P. dan Tedyyana, A. (2021) “Pendekatan *Human Centered Design* pada Perancangan *User Experience* Aplikasi Pemesanan Menu Cafe,” *Sistemesi*, 10(2), hal. 336. doi: 10.32520/stmsi.v10i2.1229.
- Rahmasari, E. A. dan Yanuarsari, D. H. (2017) “Kajian *Usability* Dalam Konsep Dasar *User Experience* Pada Game “Eabc Kids-Tracing and Phonics” Sebagai Media Edukasi Universal Untuk Anak,” *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, hal. 49. doi: 10.25124/demandia.v2i01.770.
- Reynaldi Valentino Kristian dan Setiyawati Nina (2022) “Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode *Design Thinking* Pada Platform Pendidikan Teknologi,” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 07(03), hal. 835–849.
- Ridwan, R., Bustami, B. dan Maulidi, M. (2024) “Penerapan *Human Centered Design* Dan *Usability* Melalui *User Experience Questionnaire* Pada Aplikasi Petani Aceh Smart,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 11(2), hal. 297–306. doi: 10.25126/jtiik.20241127930.
- Sahril, S. et al. (2024) “Penggabungan Metode *System Usability Scale* Dan *User Experience Questionnaire* Untuk Evaluasi *Usability* Sistem Informasi Mbkm Universitas Tadulako Dengan Pendekatan *User Experience*,” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9(4), hal. 2373–2385. doi: 10.29100/jipi.v9i4.5548.
- Saputra, D. dan Kania, R. (2022) “*Designing User Interface of a Mobile Learning Application by Using a Design Thinking Approach: A Case Study on UNI Course*,” *Journal of Marketing Innovation (JMI)*, 2(2), hal. 102–119. doi: 10.35313/jmi.v2i2.36.
- Siregar, A. S., dkk. (2025) “Perancangan UI/UX Sistem Prakerin Web Dengan Metode UCD,” *JIP (Jurnal Informatika Polinema)*, 11, hal. 531–540.

- Sitorus, H., dkk. (2024) “Perancangan *Prototype UI/UX Website Softcoffee* Dengan Penerapan Metode *Design Thinking*,” *Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(6), hal. 2744–2753.
- Sopian, J., dkk. (2025) “Analisis Desain *User Experience* pada *Website Info Loker Karawang* menggunakan Metode *User-Centered Design* dan *System Usability Scale User Experience Design*,” *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 14(4), hal. 1800–1812.
- Sugandi, Z. A. W. dan Isnaini, K. N. (2023) “Perancangan Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna dari Aplikasi *Marketplace* Bahan Makanan Dapur: Metode *User-Centered Design*,” *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 11(3), hal. 571. doi: 10.26418/justin.v11i3.67793.
- Suratno, B. dan Shafira, J. (2022) ““*Development of User Interface/User Experience using Design Thinking Approach for GMS Service Company*,”” *Journal of Information Systems and Informatics*, 4(2), hal. 469–494.
- Sutanto, R. P. (2022) “Analisis *User Flow* pada *Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra*,” *Nirmana*, 22(1), hal. 41–51. doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- Syahrul, Y. (2019) “Penerapan *Design Thinking* Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech,” *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), hal. 109–117. doi: 10.31598/bahasarupa.v2i2.342.
- Syardiansah, S. (2019) “Peranan Kuliah Kerja Nyata Sebagai Bagian Dari Pengembangan Kompetensi Mahasiswa,” *JIM UPB (Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam)*, 7(1), hal. 57–68. doi: 10.33884/jimupb.v7i1.915.
- Umar., dkk. (2021) “Peranan Kuliah Kerja Nyata Sebagai Wujud Pengabdian Kepada Masyarakat di Tengah Pandemi Covid-19 (Studi Kasus IAIN Salatiga KKN 2021),” 01(01), hal. 167–186.
- Wibawa, D. S., Mursityo, Y. T. dan Rokhmawati, R. I. (2019) “*Evaluasi Usability* dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Malang Menyapa Menggunakan Metode *Usability Testing*,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11), hal. 10427–10434.

- Wibisono, G. dan Susanto, W. E. (2015) “*Perancangan Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Batik Khas Kabupaten Kulonprog*”, 3(2), hal. 65.
- Widiyantoro, M. F., dkk. (2022) “*Perancangan UI/UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking,*” *Information Management for Educators and Professionals*, 7(1), hal. 1–10.
- Wiryawan, M. B. (2011) “*User Experience (UX) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual,*” *Humaniora*, 2(2), hal. 1158. doi: 10.21512/humaniora.v2i2.3166.
- Wulandari, K., Rahma, D. S. dan Ridha, A. A. (2024) “*Analisis User Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Gramedia Digital Menggunakan Metode Human Centered Design,*” *Dinamik*, 29(2), hal. 68–75. doi: 10.35315/dinamik.v29i2.9422.