

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, A. A., Lia Selvia, Orchid La O.P, & Yuni Eka Achyani. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi Daftar Acara Siaran (DAS) LPP RRI Purwokerto Menggunakan Figma. *Jurnal SAINTEKOM*, 12(2), 189–199. <https://doi.org/10.33020/saintekom.v12i2.324>
- Anggraeni, N., & Nugroho, A. (2025). Perancangan UI/UX Design Aplikasi Ququ Bakery dengan Metode *User Centered Design* (UCD). *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 14(6), 2886–2897. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v14i6.5673>
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode *Design Thinking* dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototype UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Carlgren, L., Rauth, I., & Elmquist, M. (2016). *Framing Design Thinking: The Concept in Idea and Enactment*. *Creativity and Innovation Management*, 25(1), 38–57. <https://doi.org/10.1111/caim.12153>
- Febriani, S., Sutabri, T., Megawaty, M., & Abdillah, L. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Sistem Informasi Layanan Administrasi dalam Perspektif Psikologi Menggunakan Metode *Prototype*. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 9(2), 1088–1103. <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i2.1714>

- Hidayat, W. F., Malau, Y., Purnama, R. A., & Setiadi, A. (2024). Penerapan Model *Design Thinking* Pada Perancangan Aplikasi Informasi Desa Wisata Kabupaten Bantul. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 4(2), 133–140. <https://doi.org/10.31294/coscience.v4i2.3459>
- Iqbal, A., Khudori, A. N., & Haris, M. S. (2025). *UI/UX Design of Pratama Clinic Mobile Application Based on User Cultural Dimensions with User-Centered Design (UCD) Approach*. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 11(2), 443–460. <https://doi.org/10.37012/jtik.v11i2.2645>
- ISO-9241-210-2019. (t.t.).
- Jakob Nielsen. (2000, Maret 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users>
- Mardi Suryanto, T. L., Faruqi, A., & Simarmata, W. N. (2022). *System Usability Scale (SUS) Sebagai Metode Pengujian Kegunaan Pada Situs Program Studi*. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 285–294. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v2i1.314>
- Paramasatya, A. K., & Rudianto, C. (2025). Perancangan UI/UX *Website* Komunitas Teman Bermain Anak dengan Metode *Goal-Directed Design*. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 14(3), 1433–1447. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v14i3.5224>
- Pramuditya, A. C. (2021). Pengujian *Usability* Pada *Prototype* Sistem Informasi Pemasaran PT. Primissima Menggunakan Metode *Usability Testing*. *JTINFO: Jurnal Teknik Informatika*, 2(2), 98–103. <https://doi.org/10.02220/jtinfo.v2i2.639>
- Purnama, E. R., Kaniawulan, I., & Sulistiyo, M. I. (2024). Perancangan Perancangan UI/UX E-Katalog *Handphone* Menggunakan Metode *Activity Centered*

Design: (Studi Kasus: Jaya Baru Purwakarta). Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer, 10(2), 695–711.

<https://doi.org/10.37012/jtik.v10i2.2255>

Widodo, A., & Sundari, J. (2023). Perancangan UI/UX pada *Website* Pengelolaan Manajemen Toko Muthia dengan Metode *Design Thinking* dan SUS.

Jurnal Masyarakat Informatika, 14(2), 108–118.

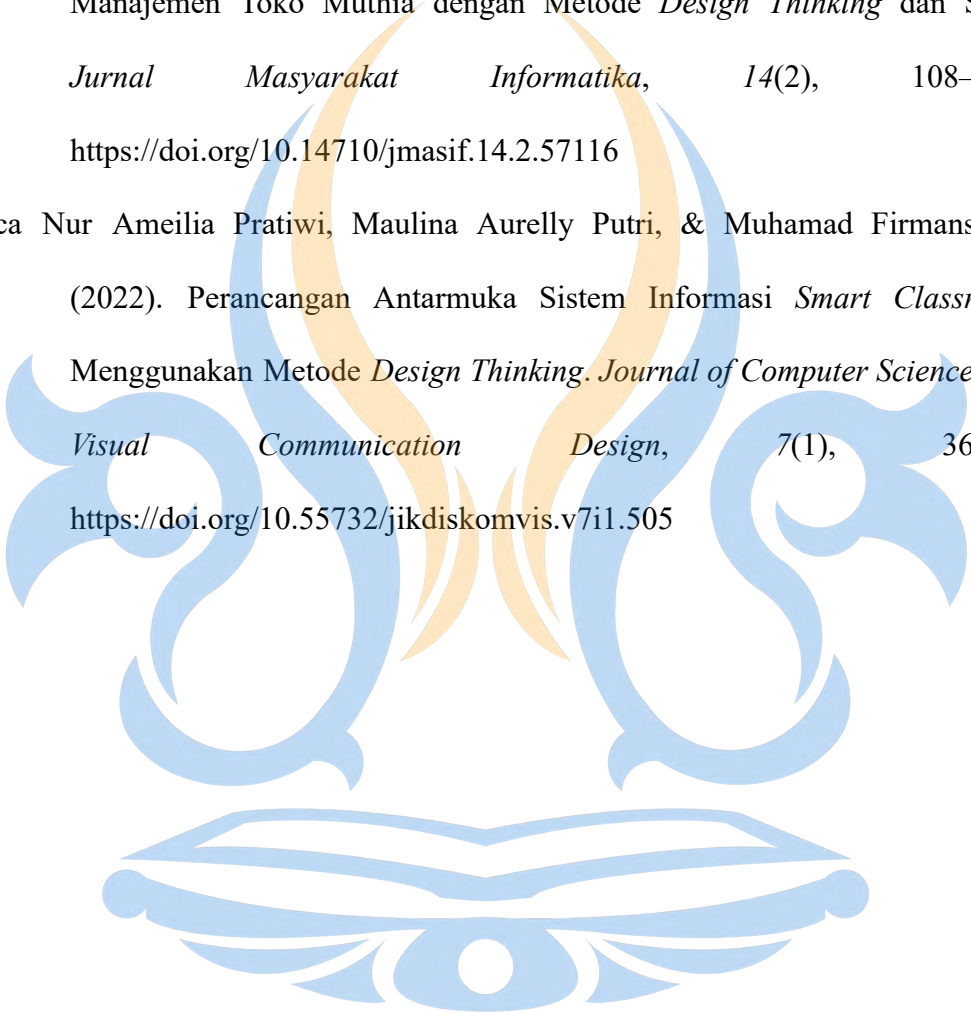
<https://doi.org/10.14710/jmasif.14.2.57116>

Yessica Nur Ameilia Pratiwi, Maulina Aurelly Putri, & Muhamad Firmansyah.

(2022). Perancangan Antarmuka Sistem Informasi *Smart Classroom* Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Journal of Computer Science and*

Visual Communication Design, 7(1), 36–47.

<https://doi.org/10.55732/jikdiskomvis.v7i1.505>



INSTITUT TEKNOLOGI
K A L I M A N T A N