

## DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, F., Bahri, S., & others. (2022). PERANCANGAN UI/UX PADA APLIKASI FLAVOUR FOG MENGGUNAKAN PENDEKATAN USER CENTERED DESIGN. *KHARISMA Tech*, 17(2), 184–198.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179–188.
- Amri, K. A., **Daniati, E., & Indriati, R.** (2018). Sistem Informasi Posyandu Kesehatan Pada Balita. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 2(1), 77–82.
- Aulia, F., Kusumaningtyas, D., & Sardanto, R. (2022). PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PETLYFE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi dan Akuntansi*, 7(1), 943–951.
- Aulia, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2021). Perancangan user experience aplikasi mobile charity menggunakan metode design thinking user experience design of mobile charity application using design thinking method. *vol, 11*, 26–36.
- Buzan, T. (2018). *Mind map mastery: The complete guide to learning and using the most powerful thinking tool in the universe*. Watkins Media Limited.
- Desmet, P. M. A. (2015). Design for mood: Twenty activity-based opportunities to design for mood regulation. *International Journal of Design*, 9(2).
- Dharmawan, M. A., **Indriati, R., & Sucipto, S.** (2019). Implementasi Sistem Informasi Tugas Akhir Menggunakan Metode Classic Life Cycle. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 3(1), 151–154.
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. C., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (Jima-Ilkom)*, 2(2), 41–52.
- Eskak, E. (2020). Kajian Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Untuk Meningkatkan Daya Saing Industri Kreatif Kerajinan dan Batik Di Era Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik*, 2(1), B10--B10.
- Fadilah, R. N., & Sweetania, D. (2023). Perancangan Design Prototype Ui/Ux Aplikasi Reservasi Restoran Dengan Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik*, 2(2), 132–146.

- Gamas, A. W. M., **Wardani, A. S., Firliana, R., Muzzaki, M. N.**, Khalid, M. I., Cahyono, S. A. B., Stiawan, H., & others. (2022). Desain User Interface Website Pemetaan Tanaman Obat Dan Langka Di Kabupaten Kediri Dengan Menggunakan Figma. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 281–288.
- Ghiffary, M. N. El, Susanto, T. D., & Prabowo, A. H. (2018). Analisis Komponen Desain Layout, Warna, dan Kontrol pada Antarmuka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Kemudahan Penggunaan (Studi Kasus: Aplikasi Olrider). *Jurnal Teknik ITS*, 7(1), A143–A148. <https://doi.org/10.12962/J23373539.V7I1.28723>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Jurnal Politeknik Caltex Riau Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *J. Politek. Caltex Riau*, 6(1), 69–78.
- Huda, B., Paryono, T., Fauzi, A., Pranadani, A., Ismail, A., & Teknologi, P. A. L. (2023). *UI/UX design : bagi para perancang dan pengembang produk atau layanan digital*. Asadel Liamsindo Teknologi.
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. Universitas Brawijaya Press.
- Karaman, J., Gunawan, P. M., Firdhossiah, S., Fitriani, L. M. M., **Sucipto, S., & Indriati, R.** (2024). Rancang Bangun Sistem Absensi Berbasis Website di SMK Muhammadiyah 3 Dolopo. *Explorer*, 4(1), 1–15.
- Milbar Gamas, A. W., **WARDANI, A. S., & MUZAKI, M. N.** (2023). *DESAIN UI/UX APLIKASI KONTER HANDPHONE BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN DESIGN THINKING*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ningrum, N. K., wahyu Mulyono, I. U., & Umami, Z. (2022). Rancang Bangun Design UI/UX pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, 15(2), 422–433.
- Nugroho, R. W., **Andriyanto, T., & Indriati, R.** (2022). Sistem Informasi Izin Online Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Generation Journal*, 6(2), 86–97.
- Prasetyo, Z. A. P., Putra, O. V., & Harmini, T. (2023). Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Situs Olah-Oleh TPS3R Kota Batu. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 7(2), 1–10.
- Putro, S., Kurniawan, M. P., & Kunci -Lapor Bantul, K. (2020). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul. *Creative Information Technology Journal*, 6(1), 27–37. <https://doi.org/10.24076/CITEC.2019V6I1.242>
- Santoso, A. M., **Sucipto, S.**, Istiqlaliyah, H., **Ristyawan, A., Indriati, R.**, Afandi, Z., Sulistiono, S., Forijati, R. R., **Firliana, R.**, Primandiri, P. R., & others. (2022).

Optimasi Pemasaran Digital Sartika FARM Hidroponik Menggunakan Social Messaging dan Google My Business. *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 19–29.

Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying the user experience questionnaire (UEQ) in different evaluation scenarios. *Design, User Experience, and Usability. Theories, Methods, and Tools for Designing the User Experience: Third International Conference, DUXU 2014, Held as Part of HCI International 2014, Heraklion, Crete, Greece, June 22-27, 2014, Proceedings, Part I 3*, 383–392.

Setyani, A. D. (2021). *TA: Perancangan UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis Website pada Toko AEMA Kacamata Surabaya Menggunakan Model Lean User Experience*. Universitas Dinamika.

Stolterman, E. (2021). The challenge of improving designing. *International Journal of Design*, 15(1), 65.

Vallendito, B. (2020). *Pemodelan user interface dan user experience menggunakan Design Thinking*.

Zarkasi, A. C., **Wardani, A. S., & Sucipto, S.** (2022). Analisa User Experience Terhadap Fitur Di Aplikasi Zenius Menggunakan Heart Framework. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 6(2), 174–179.