

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4, 58–74.
- Averushyd Juliansyah, I., & Papatungan, I. V. (2022). Perancangan User Experience Pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking. *Automata*, 3(1).
- Azora, P. (2021). Analisis Quick Count Dengan Menggunakan Metode Stratified Random Sampling Studi Kasus Pemilu Gubernur Kalimantan Barat 2018. *Buletin Ilmiah Matematika, Statistika Dan Terapannya*, 10(1), 43–50.
- Bastian, H., & Saputro, G. E. (2021). Desain User Interface Game Fairplay Poker Menggunakan Metode Ucd (User Centered Design). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 122–130.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4247>
- By Marco Suarez, Jina Anne, Katie Saylor-Miller, Diana Mounter, and R. S. (n.d.). *By Marco Suarez, Jina Anne, Katie Saylor-Miller, Diana Mounter, and Roy Stanfield*. 1–222.
- Ependi, U., Putra, A., & Panjaitan, F. (2019). Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik system usability scale. *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 63–76.
<https://doi.org/10.26594/register.v5i1.1412>
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi *Journal of Emerging Information ...*, 03(04), 90–102.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/49296%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/49296/40999>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60.

<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

Fatmawati, A. (2021). Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 6(1), 120. <https://doi.org/10.35314/isi.v6i1.1881>

Firdausi, F. A. (2021). *Marketplace Umkm Digidesa Menggunakan Metode Design Thinking*. 15–18.

Frobenius, A. C. (2021). Perencanaan dan Evaluasi User Interface untuk Aplikasi Tunanetra Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Center Design dan QUIM Evaluation. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(2), 135. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i2.43040>

Häger, E. (2021). *Building a design system for a startup creation of a design system*.

Hayat, C. (2021). RealTime Pendaftaran Pasien Berbasis Web Service dan SMS Gateway : Pada Masa PSBB di Klinik Karisma Medika. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(2), 204–210. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i2.1151>

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>

Kediri, U. W. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Motivasi Belajar dan Respon Siswa terhadap Online Learning sebagai Strategi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 Abstrak*. 3(2), 589–597.

Lestari, I. T., Dian Permata Sari, & Rian Andrian. (2022). Redesign User Interface Aplikasi Ipusnas Berdasarkan User Experience Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 120–129. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.485>

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.

<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

Nalendra, A. R. A. (2021). *Stastitika Seri Dasar Dengan SPSS*.

Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (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), 835–349.

Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.

<https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>

Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36.

<https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>

