

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. A. (2020). *Apa itu User Experience (UX): Definisi, Tujuan, Model, dan Penerapan*. Situs: Sekawanmedia.co.id.
- Aidi, G. A., Fanany, L. F., & Tole, H. T. (2021). Evaluasi dan Perbaikan Pengalaman Pengguna Aplikasi “ cQuran ” Menggunakan Metode Usability Testing dan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Infomasi dan Ilmu Komputer*, Vol 5, No 7. Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya, Malang. Situs: j-ptiik.ub.ac.id.
- Rokhman, D. A. F. R., Nugroho, I. M. N., & Muhyidin, Y. M. (2023). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Human Capital Berbasis Web pada Perusahaan Gas Xyz Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal INFOKOM (Informatika & Komputer)*, Vol 11, No 2. Politeknik Piksi Ganesha, Bandung. DOI: 10.56689/infokom.v11i2.1061.
- Arisa, N. A., Fahri, M. F., Putera, M. P., & Putra, M. P. (2023). Perancangan Prototipe UI/UX Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknika*, Vol 12, No 1. Institut Informatika Indonesia (IKADO), Surabaya. DOI: <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>.
- Bevan, N. B., Carter, J. C., Earthy, J. E., Geis, T. G., & Harker, S. H. (2015). *Usability and user experience: Concepts and principles*. London: Springer.
- Educative Team. (2021). *What are usability goals in interactive design*. Situs: <https://www.educative.io/answers/what-are-usability-goals-in-interactive-design>.
- Husen, A. (2023). Strategi Pemasaran Melalui Digital Marketing Campaign Di Toko Mebel Sakinah Karawang. *Jurnal Economina*, Vol 2, No 6. Universitas Buana Perjuangan, Karawang. DOI: <https://doi.org/10.55681/economina.v2i6.608>.
- Kharis, K., Santosa, P. I. S., & Winarno, W. W. W. (2019). Evaluasi Usability Pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Prosiding Sains Nasional dan Teknologi*. DOI: <http://dx.doi.org/10.36499/psnst.v1i1.2885>.
- Madawara, H. Y. M., Tanaem, P. F. T., & Bangkalang, D. H. B. (2022). Perancangan UI/UX Aplikasi KTM Multifungsi Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, Vol 5, No 2. Universitas Citra Bangsa, Kupang. DOI: 10.37792/jukanti.v5i2.560.
- Malik, R. A., & Frimadani, M. R. (2022). UI/UX Analysis and Design Development of Less-On Digital Startup Prototype by Using Lean UX. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, Vol 6, No 6, Universitas Andalas, Padang. DOI: <https://doi.org/10.29207/resti.v6i6.4454>

- Rosenzweig, E. R., Marcus, A. M., & Soares, M. M. S. (2021). *Design, User Experience, and Usability: UX Research and Design*. Heidelberg: Springer International Publishing.
- Susanto, G. S., Arifianto, D. A., & Zakiyyah, A. M. Z. (2022). Pengembangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Halaman Web Sistem Informasi Akademik Universitas Muhammadiyah Jember Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Aplikasi Sistem Informasi dan Elektronika*. Universitas Muhammadiyah Jember, Jember. DOI: <https://doi.org/10.32528/jasie.v4i2.17466>.
- Susilo, E. S. (2019). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. Situs: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- Tobing, B. T., Sulistiyowati, N. S., & Siska, S. (2024). Perancangan Ulang Desain E-Campus Unsika Berdasarkan User Experience dengan Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 8, No 1. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan, Riau. DOI: <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12703>
- Ulfa, R. U. (2021). Mengukur Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Bimbingan Konseling (E-Bk) Menggunakan System Usability Scale (SUS) di SMK Negeri 1 Banda Aceh. *Jurnal Doctoral dissertation*. UIN Ar-raniry, Banda Aceh.
- Ulya, S. F. U., Sukestiyarno, Y. L. S., & Hendikawati, P. H. (2018). Analisis Prediksi Quick Count Dengan Metode Stratified Random Sampling dan Estimasi Confidence Interval Menggunakan Metode Maksimum Likelihood. *UNNES journal of mathematics*, Vol 7, No 1. Universitas Negeri Semarang, Semarang. DOI: <https://doi.org/10.15294/ujm.v7i1.27385>.
- Widayanti, R. W., & Maknunah, J. M. (2021). Analisis Website STIMATA Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Sistem Informasi*. STMIK Pradnya Paramita, Malang.
- Wulandari, S. W. (2024). *Pendekatan Design Thinking untuk Inovasi Pemecahan Masalah*. Situs: <https://mds.binus.ac.id/2024/03/02/pendekatan-design-thinking-untuk-invoasi-pemecahan-masalah/>
- Yuliandri, D. R. P. Y. (2019). *Audit Sistem Informasi Akademik STIE Putra Bangsa Kabupaten Kebumen Menggunakan Cobit 5*. Purwokerto: STMIK Purwokerto,