

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, L. (2017). Merancang Aplikasi Perpustakaan Digital pada SDIT Al Mu'min Kelapa Gading.
- Andriani, R., Ellysabeth, F., & Kuswanto, J. (2021). Perancangan User Interface dan User Experience Brinjarjo Qr Shop. *Information System Journal (INFOS)*, Vol. 4, No. 2, 26-31.
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, Vol. 9, No. 1, 70-78.
- Ariesta, N. A. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Menggunakan Metode User Centered Design (UCD).
- Arifin, Y. (2016). Pengenalan Tentang Persona. Dikses pada 23 Maret 2023, dari <https://socs.binus.ac.id/2016/12/28/pengenalan-tentang-persona/>
- Azelia, A. N. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Resep Jamu Menggunakan Metode Design Thinking.
- Colonaci, D. (2021). *Designing User Interfaces*. India: BPB Publications.
- Fajarini, P. T., Wirdiani, N. A., & Dharmadi, I. A. (2020). Evaluasi Portal Berita Online pada Aspek Usability Menggunakan Heuristic Evaluation dan Think Aloud. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. 7, No. 5, 905-910.
- Herawati, N. A. (2021). Perancangan User Interface Website Sistem Pengelolaan Kurikulum Universitas Negeri Jakarta dengan Pendekatan User Experience.
- Igasari, S., & Adri, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Repository Bahan Ajar Prodi PTI UNP Berbasis Mobile Apps. *Voteteknika. Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, Vol. 9, No. 1, 219-231.
- Juliansyah, I. A. (2022). Perancangan User Experience pada Website Penjualan Kerajinan Tangan Dengan Metodologi Design Thinking.
- Kemdikbud. (2023, April 05). SMKS Diponegoro 1. Diakses pada 09 Mei 2023, dari <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/EC01F6AF1672D5AD80CA>
- Kurnianto, P., & Abidin, M. R. (2021). Prototipe Perancangan Mobile App "Lecis" (Lecture Information System) Untuk Mahasiswa. *Jurnal Barik*, Vol. 2, No. 2, 239-257.

- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 2, No. 2, 311-326.
- Nabila, G., Stephanie, & Wahyuni, S. (2022). Penerapan UI/UX Dengan Metode Design Thinking pada Aplikasi Jaya Indah Perkas. *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC)*, 231-238.
- Nidhom, A. M. (2019). *Interaksi Komputer dan Manusia*. Solo: Ahlimedia Book.
- Nugraheny, D. (2016). Analisis User Interface dan User Experience pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Kedirgantaraan (SENATIK)*, Vol. 2, 183-187.
- Okon, R., Eleberi, E. L., & Uka, K. K. (2020). A Web Based Digital Repository for Scholarly Publication. *Journal of Software Engineering and Applications*, Vol. 13, 67-75.
- Parianthana, P. E. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Smart Bina Taruna Wiratama menggunakan Heuristic Evaluation, Concurrent Think Aloud, dan User Experience Questionnaire.
- Plattner, H. (2018). *Design Thinking Bootleg*. Hasso Plattner Institute of Design. Diakses pada 04 Februari 2023, dari <https://dschool.stanford.edu/resources/design-thinking-bootleg>.
- Pratama, M. I., Az-Zahra, H. M., & Setiawan, N. Y. (2019). Evaluasi Usability menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada aplikasi mobile Padiciti. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No. 9, 8390-8399.
- Priswara. (2021). Analisis dan Perancangan User Interface/User Experience Aplikasi MNC Trade New Menggunakan Metode Double Diamond pada PT. MNC Sekuritas.
- Putra, D. H., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Vol. 8, No. 1, 111-117.
- Rahmadani, M. I., & Effiyaldi. (2019). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendataan Keluarga Penerima Manfaat (KPM) Bantuan Pangan Non Tunai (BPNT) pada Dinas Sosial Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, Vol. 4, No. 4, 444-454.
- Razi, A. A. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang

Tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, Vol. 3, No. 2, 180-185.

Rendiansah, M., Az-Zahra, H. M., & Saputra, M. C. (2016). Pengembangan User Interface Aplikasi Guide Me! Berbasis Web dengan Pendekatan Human-Centered Design. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputere*, Vol. 1, No. 11, 1302-1311.

Santi, I. H. (2020). *Analisa Perancangan Sistem*. Pekalongan: Nasya Expanding Management.

Sutiono. (t.thn.). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Kelebihan*. Dipetik Mei 10, 2023, dari <https://dosenit.com/ilmu-komputer/design-thinking>

Suwanto, S. A. (2017). Manajemen Layanan Repository Perguruan Tinggi. *Lentera Pustaka*, Vol. 3, No. 2, 165-176.

Tumimomor, A. D. (2022). Perancangan Ulang Antarmuka Website Sistem Akademik Atma Jaya (Siatma) Menggunakan Metode Design Thinking.

Tutoli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS. *Jambura Journal of Informatics*, Vol. 4, No. 1, 13-26.

Via, Y. V. (2021). Perancangan Sistem Aplikasi Repositori Dokumen Digital sebagai Pendukung Borang IAPS 4.0 Kriteria7. *Jurnal Jupiter*, Vol. 13, No. 2, 123-129.

Voil, N. (2020). *User Experience Foundations*. BCS Learning & Development.

Wedayanti, N. L., Wirdiani, N. A., & Purnawan, I. A. (2019). Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Merpati*, Vol. 7, No. 2, 113-124.

Yanti, D. M., Sari, P., Siregar, K. Y., & Prasetyo, G. E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Keterampilan Sosial untuk Siswa Kelas V SD Negeri 027977 Binjai. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 8, No. 2, 183-199.