

## DAFTAR PUSTAKA

- Al, M. D. (2023). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 274-301.
- Andriyan, W., Septiawan, S., & Aulya, A. (2020). Perancang Website sebagai Media Informasi dan Peningkatan Citra pada SMK Dewi Sartika Tangerang. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 79-88.
- Anwar, R. N., Husna, A. R., Nurjanah, A., Setyarsi, N. K., Winggasari, M., & Rahmasiswi, D. S. (2021). Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Terpercaya SD Muhammadiyah 1 Padas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7-12.
- Ardani, D. S., & Agiyani, G. (2023). Perancangan Desain User Interface Website PelatihanSDM Pada PT. Pertamina RU III Palembang. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains*, 287-296.
- Asry, L. (2020). HUBUNGAN ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI. 9.
- Dharmaputra, E. F., Primasari, C. H., Sidhi, T. A., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Analisis User Interface (UI) dan User Experience (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan User Centered Design (UCD). *Jurnal Informatika dan Komputer*, 137-146.
- Fadli, M. R., & Wibawanto, W. (2020). USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF INDOSPORT MOBILE APPLICATIONS USING A USER CENTERED DESIGN APPROACH. *Arty: Journal of Visual Arts*, 128-138.
- Felicia, T. A., Fauzi, R., & Al Anshary, F. M. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Crowdfunding Syariah Untuk UMKM Menggunakan Metode User-Centered Design. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Kompute*, 42-52.
- Gembong, S. (2023). *DESIGN THINKING PEMBELAJARAN GEOMETRI*. Madiun: UNIPMA Press Universitas PGRI Madiun.
- Hannah, M. P., Kholiza, R. N., & Kurniawan. (2024). PerancanganUI/UX Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 2342-2356.
- Hannah, M. P., Kholiza, R. N., & Kurniawan. (2024). PerancanganUI/UX Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Menggunakan Metode User Centered Design. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 2342-2356.
- Hartadi, M. G., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). WARNA DAN PRINSIP DESAIN USER INTERFACE (UI) DALAM APLIKASI SELULER “BUKALOKA”. *JURNAL DIMENSI DKV: SENI RUPA DAN DESAIN*, 105-119.
- Hartawan, M. S. (2021). ANALISA DESAIN USER INTERFACE APLIKASI PROTOTYPE SMART SYSTEM IP CAMERA SECURITY BERBASIS APLIKASI ANDROID. *JURNAL ELEKTRO & INFORMATIKA SWADHARMA (JEIS)*, 12-18.

- Henim, S. R., & Sari, P. R. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Politeknik Caltex Riau*, 69-78.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik. *Jurnal Komputer Terapan Vol. 6, No. 1*, 69-78.
- Izzah, N. (2020). PELATIHAN MEMBUAT DAN MENGELOLA WEBSITE SEKOLAH. *JURNAL ABDIMAS BINA BANGSA*, 247-256.
- Kurniasari, E., Safitri, S. R., & Mardiana. (2021). PERANCANGAN USER PERSONADAN CUSTOMER JOURNEY MAPSEBAGAI REPRESENTASIPENGGUNA SISTEM REPOSITORY PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS LAMPUNG. *JoDIS: JOURNAL OF DOCUMENTATION AND INFORMATION SCIENCE*, 22-31.
- Kurniawan, D., & Yuamita, F. (2023). Usability Testing Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di Website Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan(JTMIT)*, 41-52.
- Laksono, Y. T., & Islam, M. A. (2020). PENERAPAN DESIGN THINKINGDENGAN MENGGUNAKAN GAYA DESAINMONOLINE PADA PERANCANGAN LOGO D'PAPO SURABAYA. *Jurnal Barik, Vol. 1 No. 2*, 261-274.
- Lestari, T. S., & Jaya, S. M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Melalui Whatsapp Gateway Studi Kasus Sekolah Luar Biasa-BC Nurani. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 38-48.
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi dan Dampaknya Pada Masyarakat. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 21-30.
- Mardhia, M. M. (2020). *BUKU AJAR INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER*. Yogyakarta: Program Studi Teknik Informatika.
- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *KONSEP DAN TEORI DESAIN USER EXPERIENCE PERANGKAT LUNAK*. Karawang: PT. Neo Santara Indonesia.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *JURNAL DIGIT*, 208-219.
- Munti, N. Y., & Syaifuddin, D. A. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1799-1805.
- Nopita, M., Purnamasari, S. D., & Yudiastuti, H. (2022). Evaluasi Usability Website SMA PGRI 2 Palembang Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Mantik, Vol.06, No. 03*, 3299-3307.
- Padmasari, A. C., & Jamilah, Y. S. (2022). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI SAY.CO. *JURNAL TANRA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 72-88.
- Pangestu, K. K., Suryanto, T. L., & Pratama, A. (2023). USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) SEBAGAI METODE PENGUKURAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA VIRTUAL CAMPUS TOUR

- UPN. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 442-451.
- Pitarto, Y. I., & Setiyawati, N. (2023). PERANCANGAN ULANG UI/UX PADA APLIKASI OSAGA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 1154-1164.
- Prasetyo, A., Rahmawati, L. S., & Ramadhan, M. I. (2022). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Mazidah Collection. *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, 43-52.
- Puspita, R., & Astriani, R. (2023). PERANCANGAN DESIGN UI/UX PADA WEBSITE TOKO MISTER SHOP ID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Teknik dan Science*, 35-46.
- Putra, I. N., Sudipa, I. G., Sukerthi, N. M., & Yuniawati, N. P. (2023). Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Digital Transformation Technology (Digitech)*, 49-57.
- Rachim, F. (2021). *Design Thinking with Design Process*. DPP Harmoni Pendidik Pengajar Indonesia (HIPPER Indonesia).
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode Design Thinking pada Platform Pendidikan Teknologi. *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, 835-849.
- Sari, A. O., Abdilah, A., & Sunarti. (2019). *WEB PROGRAMMING*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Sari, M. A., & Tania, K. D. (2022). Evaluasi Usability Pada Knowledge Management System (KMS) Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (PT. Telekomunikasi Indonesia Witel Sumatera Selatan). *Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Ekonomi*, 134-146.
- Sari, U. P., & Megawaty. (2020). *PENERAPAN USABILITY TESTING UNTUK PENGUKURAN KUALITAS SISTEM ENTERPRISE RESOURCE PLANNING (ERP) (STUDI KASUS: PT. TITIS SEMPURNAH PRABUMULIH)*, Jurnal Nasional Ilmu Komputer.
- Schrepp, D. M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook - All you need to know how to apply the UEQ successfully in your projects*.
- Septamuyassar, N., Indah, D. R., & Kurniawan, D. (2023). PERANCANGAN UI/UX WEBSITE SMA PGRI 268 PANGKALAN KERSIK MENGGUNAKAN METODE HUMAN CENTERED DESIGN. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 276-286.
- Sianturi, R. A. (2021). Penenrapan User Experience Design Pada Pengembangan Aplikasi Mobile Markopi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 703-712.
- Sugiyono, P. D. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukoco, I., & Lutfi, L. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 1-11.

Susilawati, T., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 35-44.

Wardani, I. K., Utomo, P., Budiman, A., & Amadi, D. N. (2023). Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 106-125.

