

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). PERANCANGAN UI/UX SEMARANG VIRTUAL TOURISM DENGAN FIGMA. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Alkhalifi, Y., Rizal, K., Amir, Zumarniansyah, A., & Fadillah, D. S. R. (2023). Metode Design Thinking Pada Sistem Informasi Presensi Pegawai Kejaksaan Negeri Kota Bogor. *Computer Science*, 3. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/co-science>
- Andriyan, R., Djamaluddin, A., & Mulyana, E. (2020). *Desain Interaktif dan Website Profesional* (Informatika).
- Ariyani, W., Hanantjo, D., & Purnama, B. E. (2013). E-Commerce Web Development in Wiga Art. *International Journal of Science and Research*, 4, 2319–7064. <http://wigaart.net/>.
- Aryani, D., Akhirianto, P. M., Husnah, F., Kartini, & Setiawati, P. (2021). Implementasi Metode Design Thinking Pada Desain User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Website Education Marketplace. *Jurnal Ilmu Komputer*, 6. <https://www.ekon.go.id/>
- Aryani, D., Mahyu Akhirianto, P., Husnah, F., & Setiawati, P. (t.t.). *Implementasi Metode Design Thinking Pada Desain User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Website Education Marketplace*. <https://www.ekon.go.id/>
- Camacho, M. (2016). David Kelley: From Design to Design Thinking at Stanford and IDEO. Dalam *She Ji* (Vol. 2, Nomor 1, hlm. 88–101). Tongji University Press. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2016.01.009>
- Cantika, B. N., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX Design Aplikasi Pemesanan Sayur Berbasis Mobile Menggunakan Design Thinking. *Jurnal*

Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI, 7(2), 618–629.
<https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti>

Doi, T. (2021). Usability textual data analysis: A formulaic coding think-aloud protocol method for usability evaluation. *Applied Sciences (Switzerland)*, 11(15). <https://doi.org/10.3390/app11157047>

F. Fariyanto, & F. Ulum. (2021). Perancangan aplikasi pemilihan kepala desa dengan metode ux design thinking. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2, 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

Fajarini, P. T., Wirdiani, N. K. A., & Dharmaadi, I. P. A. (2020). EVALUASI PORTAL BERITA ONLINE PADA ASPEK USABILITY MENGGUNAKAN HEURISTIC EVALUATION DAN THINK ALOUD. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(5), 905–910. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202073587>

Hamdandi, M., Chandra, R., Bachtiar, F., Lais, N., Sastika, D. A., & Pribadi, M. R. (2022). *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022 Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Bapakkost Dengan Metode Design Thinking*.

Hasugian, P. S. (2018). PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1).

Hijrasil, Maisharah, S., Darsono, Dwanita, W. Z., & Manuhutu, H. (2023). Penerapan Teknologi HRIS (Human Resource Information System) dalam Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas Manajemen SDM. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7.

Kelley, T. R., Capobianco, B. M., & Kaluf, K. J. (2014). Concurrent think-aloud protocols to assess elementary design students. *International Journal of Technology and Design Education*, 25(4), 521–540. <https://doi.org/10.1007/s10798-014-9291-y>

Laksono, B. A., Achmad, M., & Junaedi, L. (2024). Pengembangan UI/UX pada Aplikasi Kelola HR Berbasis Mobile dengan Menggunakan Metode Design

- Thinking. *JASIEK (Jurnal Aplikasi Sains, Informasi, Elektronika dan Komputer)*, 6(1), 63–76. <https://doi.org/10.26905/jasiek.v6i1.12168>
- Listyoningrum, K. I., Fenida, D. Y., & Hamidi, N. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 100–112. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552>
- Lutfiyani, A., Sumantri, R. J., & Anggoro, T. (2024). User Interface Design Techniques with Wireframing for Online Library Website Layout Design Using Figma. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 6.
- Manurian, W., Mubarak, I., Sera Agustin, A., & Sania, N. (2020). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENCATATAN POIN PELANGGARAN TATA TERTIB SISWA BERBASIS WEBSITE PADA SMK YP KARYA 1 TANGERANG*.
- Putra, K. N. B., Swandi, I. W., & Ari, I. A. D. K. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENCARI PEKERJA DI PT KALMAN GROUP INDONESIA. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 2023.
- Rapri, H. P., Rokhmawati, R. I., & Hanggara, B. T. (2022). Perancangan dan Pengembangan User Experience Sistem Penilaian Karyawan 360 Derajat PT. Kaltim Daya Mandiri. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(4), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Roudhotul Rohmah, I., Saputri, A. D. D., Ramadhani, H. Y., Aryanta, Z., & Auliasari, K. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Pengembangan Aplikasi Pencarian Kerja GETJOB. *Digital Transformation Technology*, 3(2), 735–745. <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.3280>
- Rubin, Jeffrey, Chisnell, & Dana. (2008). *Handbook of Usability Testing : How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests* (2nd edition). Wiley Publishing, Inc.
- Sari, A., & Suhendi. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TALENT FILM BERBASIS APLIKASI WEB. *Jurnal*

Informatika Terpadu, 6(1), 29–37.
<https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>

Saro, D. (2025). Perancangan Wireframe dan Mockup Sistem E-Commerce untuk PT.XYZ. *Engineering and Technology International Journal*, 7(01), 28–35.
<https://doi.org/10.55642/eatij.v7i01.966>

Shie, C., & Riani, E. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Membangun Aplikasi Sumber Daya Manusia (Human Resources). *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability*, 3(1), 18–21.
<https://doi.org/10.63643/jodens.v3i1.131>

Shneiderman Ben, Plaisant Catherine, Cohen Maxine, Jacobs Steven, Elmquist Niklas, & Diakopoulos Nicholas. (2017). *Designing the User Interface_ Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 6_e (2017, Pearson Education Limited) (Sixth)*. Pearson Education Limited.

Smrti, N. N. E., Andisana, I. P. G. S., Rahayu, N. K. D. T., Adnan, & Juliantara, P. P. O. (2023). 218-Article Text-721-1-10-20230330. *Jurnal Bangkit Indonesia*, 12.

Sulistiya, M., Mu'afi, Z., Natasia, S. R., Herlina, & Yusuf, M. (2021). Penerapan Metode Think Aloud untuk Evaluasi Usability pada Website Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota MNO. *Jurnal Telematika*, 16(1).
<https://journal.ithb.ac.id/telematika/article/view/389>

Tullis, T. S., & Stetson, J. N. (2006). A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability. *Proceedings of the Usability Professionals Association (UPA) Conference*, 1–12.
<https://www.researchgate.net/publication/228609327>

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*, 4(2). <https://doi.org/10.51519/journalcisa.v4i2.399>