

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *(JOISIE) Journal of Information System And Informatics Engineering Vol.7, No.1*, 55-70.
- Agam, R., Khan, A. A., Alsauqi, R., Darwis, M., & Trisari, W. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Tanify Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *(JIKOMSI) Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi Vol.7, No. 1*, 273-285.
- Al Kaff, N. H., & Awiet, M. W. (2025). Redesign User Interface & User Experience Website pada Bengkel Pitcar menggunakan User-Centered Design Method. *e-Proceeding of Engineering Vol. 12, No.2*, 2801-2808.
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *(JOSH) Journal of Information System Research Vol. 4, No.4*, 1072-1081.
- Brooke, J. (1996). SUS: A 'Quick and Dirty' Usability Scale. In P. W. Jordan, B. Thomas, I. L. McClelland, & B. Weerdmeester (Eds.), *Usability Evaluation In Industry*.
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. *Stanford Social Innovation Review*, 30-35.
- Dam, R. F. (2025, July 18). *The 5 Stages in the Design Thinking Process*. From IxDF - Interaction Design Foundation: <https://ixdf.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Effendi, F., Andreas, K., Valentino, C. B., Johan, D., Jonathan, J., Wijaya, L. R., & Pribadi, M. R. (2022). Perancangan Antarmuka Aplikasi Monteer dengan Metode Design Thinking. *Proceeding 1st Multi Data Palembang Student Conference*, 384-391.

- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). PERANCANGAN APLIKASI "NUGAS" MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. (*JITTER*) *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* Vol. 8, No. 1, 35-44.
- Hanafi, D., Prabadhi, I. A., & Hertantyo, G. B. (2025). PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* Vol. 9, No. 3, 4665-4671.
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (UCD) pada Wireframe Desain User Interface dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film. (*JEIS*) *Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma* Vol. 2, No.1.
- Ikhlas, M. I., & Zukhri, Z. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Website Tracking GPS Tiara Track. *AUTOMATA (Ajang Unjuk Tugas Akhir oleh Mahasiswa Informatika)* Vol.3, No.2.
- Kamilla, A. C., Priyani, N., Pranatawijaya, V. H., & Sari, N. N. (2024). Pengembangan Aplikasi Kasir Mobile yang Efisien (Studi Kasus: Implementasi API Gemini pada Flutter). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* Vol. 8, No. 4, 5966-5971.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring Di Universitas XYZ. (*Jatisi*) *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* Vol. 8, No. 3, 1615-1626.
- Nadhif, A. K., W, D. T., Hussein, M. F., & Widiati, I. S. (2021). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah IT CIDA Diseminasi Teknologi Informasi* Vol. 7, No.1, 44-55.
- Nielsen, J. (2000, March 18). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. From Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

- Nisa, S. A. (2024). Aplikasi Startup Otocity Berbasis Design Thinking untuk Memudahkan Pengguna Kendaraan dalam Mengatasi Kerusakan dan Penitipan Kendaraan. *(MALCOM) Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science Vol.4, No.2*, 526-537.
- Novák, J. Š., Masner, J., Benda, P., Šimek, P., & Merunka, V. (2023). Eye Tracking, Usability, and User Experience: A Systematic Review. *International Journal of Human-Computer Interaction Vol. 40, No. 17*, 4484-4500.
- Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Impelemntasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-Learning Dengan Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *(AUTOMATA) Ajang Unjuk Tugas Akhir oleh Mahasiswa Informatika Vol. 2, No.2*.
- Pratama, M. R., Umam, J., & Yakok, R. (2024). Usability Testing pada Aplikasi iJateng Menggunakan Metode System Usability Scale. *(J-SIMTEK) Jurnal Sistem Informasi, Manajemen dan Teknologi Informasi Vol. 2, No. 1*, 15-23.
- Puspitasari, N. B., Aulia, Y., & Rosyada, Z. F. (2023). Usability evaluation of online transportation using Nielsen model. *(WJAETS) World Journal of Advanced Engineering Technology and Sciences Vol. 10, No. 02*, 1-9.
- Putri, A. R., & Indriyanti, A. D. (2023). Evaluasi Usability User Interface dan User Experience pada Aplikasi M.Tix dengan Metode Usability Testing (UT) dan System Usability Scale (SUS). *(JEISBI) Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence Vol. 4, No. 2*.
- Ramadhan, A., & Setiawan, D. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Perancangan Aplikasi Home Service Perawatan Tubuh "HOMING" Berbasis Mobile. *(CENTIVE) Conference on Electrical Engineering, Informatics, Industrial Technology, and Creative Media Vol. 3, No.1*, 906-922.

- Rohikal, R. (2024). Aplikasi Mobile Penghitung Hak Waris Dalam Islam Berbasis Android Studio. *(SANTI) Sistem Informasi dan Teknologi Informasi Vol. 4, No. 3*, 24-32.
- Sauro, J. (2018, September 19). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. From Measuring U: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- Sinansari, P., Salsabila, S. H., Hanoum, S., Lopatka, A., & Wlodarski, W. (2023). Identify Customer Element Through Empathy Map and User Persona. *Procedia Computer Science Vol. 225*, 4148-4156.
- Siregar, R. G., Wibowo, R. P., & Rini, E. S. (2025). USER EXPERIENCE ANALYSIS ON CUSTOMER SATISFACTION IN USING MOBILE BANKING APPLICATION AT PT. BANK SYARIAH INDONESIA . *Journal Analytica Islamica Vol 14, No.1*, 398-407.
- Surachman, C. S., Andriyanto, M. R., Rahmawati, C., & Sukmasetya, P. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan UI/UX Design Aplikasi Dagang.in. *(TelKa) Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi Vol. 12, No.2* , 157-169.
- Wun, R., & Tony. (2025). Perancangan Sistem & User Interface untuk Aplikasi Kasir dan Inventaris pada Bengkel Baru Motor Sport. *(JIKSI) Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi Vol.13, No.1*.