

## DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, M., Sumardi, S., & Septiana, R. (2022). Perancangan Aplikasi Pemantauan Rumah Kaca Pintar Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.14710/jtk.v1i1.34573>
- Amimah. (2021). Evaluasi User Interface (UI) dan User Experience (UX) aplikasi JRku menggunakan User Centered Design (UCD). *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/56457>
- Balafif, S. (2022). Analisis Website Menggunakan Heuristic Evaluation Berbasis Severity Ratings Dan System Usability Scale. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 4(3), 123–130. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v4i3.1767>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS skors mean; adding an adjective rating. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Farell, G., Saputra, H. K., & Novid, I. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menyurat (Studi Kasus Fakultas Teknik Unp). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan (JTIP)*, 11(2), 56–62.
- Firmansyah, Y., Maulana, R., & Maulana, M. S. (2021). Implementasi Metode SDLC Prototype Pada Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM) Berbasis Website Studi Kasus Dinas Kependudukan Dan Catatan Sipil. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 9(3), 315. <https://doi.org/10.26418/justin.v9i3.46964>
- Haski, P. (2021). Penerapan Metode Lean Ux Pada Pengembangan Desain Aplikasi Operasional Kurir. <http://repository.ittelkom-pwt.ac.id/id/eprint/6723>
- Kresna A, I., & Yuliana, D. (2022). Rancang Bangun User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Pada Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Website Di Kabupaten Tegal. *LEDGER : Journal Informatic and Information Technology*, 1(2), 29–38. <https://doi.org/10.20895/ledger.v1i2.828>
- Lutfi, L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 02(01), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organu>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Ramadhan, R. L., Syahrina, A., & Musnansyah, A. (2021). Menggunakan Metode User Centered Design. *E-Proceeding of Engineering*, 8(5), 1–12.
- Suryadana, A., Sasongko, D., Nugroho, S., Mayjen Bambang Soengeng, J.,

- Mertoyudan, K., Magelang, K., & Tengah, J. (2023). Penerapan Metode *Design Thinking* dalam *Website Waste4Change* untuk Mengoptimalkan Fitur Pengiriman Sampah. *Journal of Information System Research*, 4(3), 830. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i3.3274>
- Suryadi, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis *Web* Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : Kantor Desa Karangrau Banyumas). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 13–21. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.36>
- Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan Ui/Ux Pada Aplikasi M-Voting Menggunakan Metode *Design Thinking*. *Simposium Nasional RAPI XVIII FT UMS*, 364–370.
- Taufik, M. (2022). *UI/UX APLIKASI BUMDES SUKATANI MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DENGAN PENGUJIAN SYSTEM USABILITY SCALE*. 4(3), 231–236.
- Ziqri, A., Riestianto, A. A., & Wardhana, A. C. (2020). *Evaluasi User Experience Aplikasi Google Meet Menggunakan Metode Usability Testing*. 3(2), 20–31.